



Κρατος

V1.0 (1997.10.17) © 1997 by

Carricarte & Casares

1 Elementos

Regla 1 Jugadores El Κρατος es un juego para 9 jugadores.

Regla 2 Material Un tablero, piezas de tablero, un dado, oro, una mesa, y sillas. (La [regla 11](#) exige tres barajas).

Regla 3 Mesa Ha de ser lo suficientemente amplia para que quepa holgadamente el tablero.

Regla 4 Sillas En ningún caso deben estar colocadas alrededor de la mesa. Es pues condición indispensable que las piezas que se encuentran sobre el tablero no puedan ser manejadas estando los jugadores sentados.

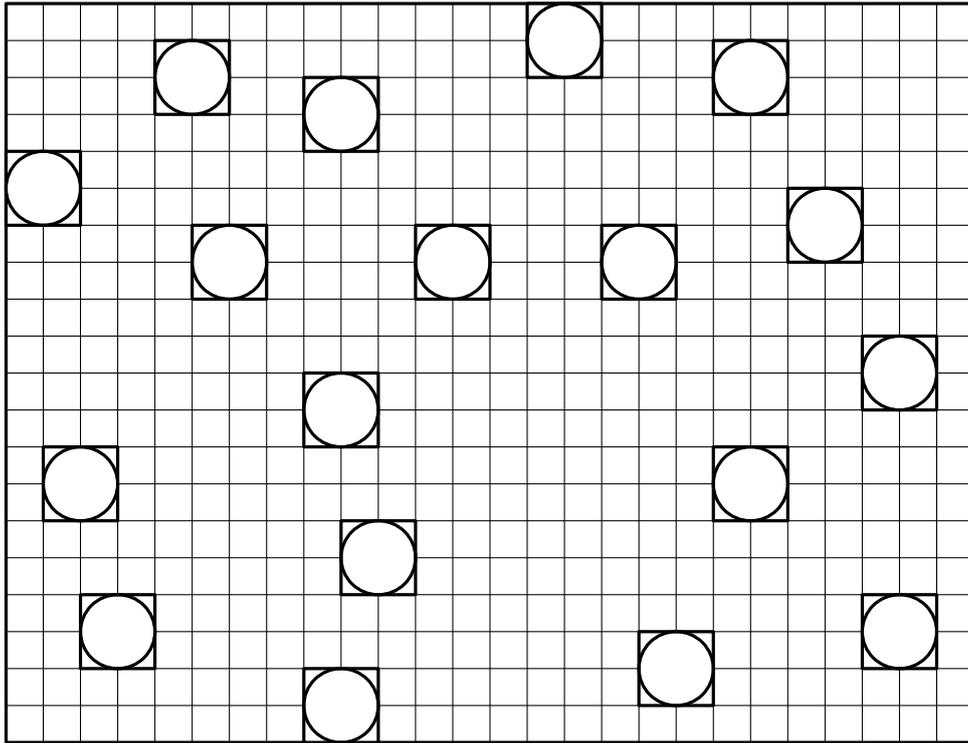
Regla 5 Dado Tipo tradicional, con seis caras equiprobables.

Regla 6 Oro Sirve como patrón comercial. No es necesariamente oro, pero lo representa a efectos del juego. Está fraccionado en tres valores diferentes: 5000 onzas, 1000 onzas, y 500 onzas. Se reparte al comienzo del juego de acuerdo a la [regla 10](#). Los jugadores pueden negociar con él, y no están obligados a mostrar la cantidad que poseen en ningún momento. La cantidad total de oro en el juego es siempre 90000 onzas, ya que durante el juego no existe ningún mecanismo ni para la producción ni para la desaparición del oro.

Regla 7 Tablero Representa un mapa cuadrulado de 20×26 casillas. Las casillas son de dos tipos: mar, e islas. Hay 18 islas, que son cuadrados formados por 4 casillas contiguas. El resto de las casillas será mar. Cada isla, con las casillas que la rodean (o sea, casillas contiguas a la isla, y que serán 12 si la isla no se encuentra en un lado o en una esquina del tablero), se denominan área de la isla. La colocación de las islas será tal que las áreas de las mismas no se solapen en ningún caso. Cualquier tablero que cumpla estos requisitos será válido. Por ejemplo, el que se muestra.

Regla 8 Piezas de tablero Las piezas de cada jugador han de poder distinguirse de las del resto de los jugadores por su color o combinación de colores (como excepción están las piezas no jugables, ver [regla 24](#)). Su tamaño debe ser, obviamente, más pequeño que el de una casilla del tablero.

Hay varios tipos de piezas, de manera que debe poder reconocerse que tipo de pieza es cada pieza por su forma. Se dividen, primeramente, en piezas bélicas y piezas económicas. Las piezas bélicas son: avión, submarino, acorazado, portaaviones, dragaminas, y minas. Las económicas se dividen, a su vez, en productoras, materias primas, materias secundarias, y de transporte. Las productoras son: productora de hierro, productora de acero, productora de trigo, productora de pan, productora de petróleo, y productora de gasolina. Las materias primas son: unidad de hierro, unidad de trigo, y unidad de petróleo. Las materias secundarias son: unidad de acero, unidad de pan, y unidad de gasolina. Las piezas de transporte son: los mercantes y los petroleros. Las salidas y entradas del tablero de todas estas piezas están explicadas en la [regla 41](#) y la [regla 42](#).



Ejemplo de tablero

Regla 9 Bandera Señala, sobre el tablero, la localización de la capital de cada jugador, en la que se ubican sus depósitos oficiales (de pan, y de gasolina). Es por esto por lo que a efectos de tamaño, forma, y color, puede ser considerada como una pieza de tablero más (véase la [regla 8](#) a estos efectos), y así fue considerada en la [regla 2](#). Pero de aquí en adelante no se hará más tal confusión, porque su significado, y por tanto su funcionamiento, es muy diferente al de las otras piezas de tablero. Se colocan nueve al principio del juego tal como se explica en la [regla 11](#), y después, durante el desarrollo del juego, si son destruidas ya no podrán ser recuperadas. Como se verá en reglas posteriores, la pérdida de la bandera supone, para su dueño, la pérdida del juego.

Regla 10 Posesiones Las posesiones de cada jugador al comienzo del juego son: su bandera, 2 islas, 10000 ($5000 + 3 \times 1000 + 4 \times 500$) onzas de oro, y las siguientes piezas de tablero: 1 petrolero, 1 mercante, 100 unidades de gasolina, 200 unidades de pan, 1 acorazado, 3 aviones, y 6 productoras. El sorteo de las islas, el sorteo de las productoras, y la colocación inicial de las piezas se hará conforme a la [regla 11](#) y la [regla 12](#).

2 Preparación

Regla 11 Sorteo de islas Habrán de tenerse tres barajas. Una, de 18 cartas, representando cada carta a una de las 18 islas del tablero. Otra, de 9 cartas, con 3 cartas representando al hierro, otras 3 al trigo y las otras 3 al petróleo; le llamaremos baraja de recursos primarios. La tercera baraja, también de 9 cartas, tendrá, igual que la segunda, tres cartas de cada tipo, pero en ésta un tipo representará al acero, otro al pan y el último a la gasolina; la denominaremos baraja de recursos secundarios.

Se barajarán, por separado, cada una de estas tres barajas.

Cada jugador escogerá al azar, sin ver el anverso, una carta de la baraja de recursos primarios y otra carta de la baraja de islas. La isla señalada por la segunda de las cartas solo podrá soportar, durante todo el desarrollo del juego, la producción de la materia prima representada por la primera de las cartas elegidas, diciéndose que esa isla tiene la infraestructura adecuada para la producción primaria que le ha tocado en este primer sorteo. Una vez que el jugador ha tomado estas dos cartas, colocará, en la isla indicada por su segunda carta, su bandera y tres productoras del tipo señalado por la primera carta. Tanto estas productoras como la isla en la que están ubicadas junto a la bandera, son propiedad, al comienzo del juego, del jugador al que le han correspondido esas cartas.

Después, cada jugador, escogerá al azar una carta de la baraja de recursos secundarios y otra carta, de entre las 9 no elegidas en el primer sorteo, de la baraja de islas. Como antes, la isla señalada por la segunda de las cartas solo podrá soportar, durante todo el desarrollo del juego, la producción de la materia secundaria representada por la primera de las cartas elegidas, diciéndose que esa isla tiene la infraestructura adecuada para la producción secundaria que le ha tocado en este segundo sorteo. Ahora el jugador que ha tomado estas dos cartas colocará, en la isla indicada por la segunda carta, tres productoras del tipo representado por la primera carta y una de sus piezas bélicas. De igual manera que en el primer sorteo, tanto las productoras como la pieza bélica que la acompaña, y como la isla que le ha tocado en este segundo sorteo, pertenecen al jugador al que le han correspondido las cartas.

Estas son las dos islas y los seis productoras que posee el jugador al inicio del juego.

Regla 12 Colocación inicial de las piezas El resto de las piezas mencionadas en la [regla 10](#), y no colocadas en la [regla 11](#), se colocarán, para comenzar el juego, como sigue: las distribuirá cada jugador entre las dos islas que posee como quiera, con la única condición de que ha de dejar al menos una pieza bélica en cada una de las dos islas. Es aconsejable, como se verá más abajo, que las unidades de gasolina, y las unidades de pan, las coloque cada jugador en la isla en donde antes colocó su bandera.

Regla 13 Sorteo del turno Se realiza de la manera que se quiera, pero una vez finalizado, cada jugador ha de tener asignado un número del 1 al 9.

3 Desarrollo

3.1 Sobre el Turno

Regla 14 Turno El turno es el momento en el cual el jugador tiene el derecho a lanzar el dado y, después, a jugar sus piezas de tablero. Los turnos se suceden indefinidamente hasta que el juego se finaliza.

Regla 15 Vuelta El orden del turno es el establecido en la [regla 13](#). Después del jugador 9º vuelve al 1º, completándose la vuelta. Los jugadores que pierdan su bandera serán saltados. Una vez concluido el turno de un jugador, le llega al siguiente.

Regla 16 Saltar turno En el caso de que se salte el turno de un jugador, éste no podrá reclamar si el siguiente ya ha concluido alguna jugada.

Regla 17 Consumo de pan Llegado el turno a un jugador, lo primero que habrá de hacer es retirar de su depósito oficial de pan 5 unidades por cada isla que en ese instante posea, y 1 unidad por cada pieza jugable que en ese instante posea. Las piezas “jugables” son: de las económicas las de producción y las de transporte, y todas las piezas bélicas excepto las minas.

Regla 18 Hambre Si la cantidad de pan que el jugador tiene en el depósito oficial no alcanza para alimentar a todas sus islas y piezas, se dice que el jugador en cuestión padece un turno de hambre. En este caso se consumirá todo el pan que tenga en el depósito oficial y no podrá elegir la opción b) de la [regla 20](#) para jugar ninguna de las piezas.

Regla 19 Lanzamiento del dado Una vez que el jugador ha consumido el pan correspondiente de acuerdo a la [regla 17](#), lanzará el dado. Lo indicado por el dado será, haciendo la traducción mencionada en la [regla 28](#), la velocidad base aplicable a sus piezas durante ese turno.

Regla 20 Jugada Tras lanzar el dado, el jugador puede, con cada una de sus piezas jugables (véase la [regla 17](#)), y también con cada una de las piezas jugables que, no siendo de su propiedad, estén en una isla que sí es de su propiedad, realizar una de las siguientes jugadas:

- opción a) Venderla, ver [regla 21](#).
- opción b) Mover o disparar con ella o ambas cosas. Y en el orden que se prefiera, si se hacen ambas. Ver [regla 22](#).
- opción c) Pasar, o sea, no hacer nada con ella, ver [regla 23](#).

Para cada pieza propia el jugador habrá de elegir o la opción a), o la opción b), o la opción c), pero sólo una de ellas. Si el turno es de hambre, véase la [regla 18](#), la elección se limitará a la opción a) y a la opción c). Igualmente, para las piezas no propias, pero que están en una isla propia, la elección se limitará a la opción a) y a la opción c). Las piezas económicas no pueden disparar. El orden para jugar las piezas es el que el jugador prefiera.

Regla 21 Vender Si la jugada elegida para una pieza es la opción a), véase la [regla 20](#), habrá que cambiarla de color, lo que equivale a venderla al jugador cuyos colores recibe. A efectos prácticos lo que ha de hacerse es sustituir la pieza que se vende por otra del mismo tipo pero del color del comprador. Obsérvese que un jugador puede vender, por ejemplo a si mismo, una pieza de otro jugador siempre que dicha pieza esté en una isla propiedad del primero.

Regla 22 Mover Si la jugada elegida según la [regla 20](#) es la opción b), el jugador habrá de declarar la jugada que desea para la pieza. En concreto ha de decir si solo va a moverla, o solo va a disparar con ella, o si quiere hacer ambas cosas, y entonces deberá indicar, además, el orden en el que las realizará. Una vez hecha esta declaración, la llevará a cabo atendiendo a las reglas que van, e incluyen, desde la [regla 26](#) a la [regla 33](#), si mueve la pieza, y a las reglas que van, e incluyen, desde la [regla 34](#) a la [regla 38](#), si dispara con ella.

Regla 23 Pasar Si decide pasar con una pieza, opción c) de la [regla 20](#), simplemente pasará a otra jugada, esto es, a otra pieza.

Regla 24 Piezas no jugables Las piezas no jugables son: las materias primas, las materias secundarias, y las minas.

No tienen un color diferente según pertenezcan a uno u otro jugador, sino que pertenecen al propietario del depósito, o pieza de transporte, o isla en donde estén. Las materias primas y las materias secundarias cuando están en tierra se dice que están en el depósito correspondiente. Hay seis depósitos en cada isla, uno para cada tipo de materia, y a los de pan y gasolina que están en una isla con bandera se les llama, como ya hemos dicho, depósitos oficiales. Las minas colocadas en el mar no son propiedad de ninguno de los jugadores.

Además estas piezas no se jugarán por ellas mismas, sino que las jugarán otras piezas; las productoras, y las de transporte en el caso de las materias primas y secundarias; y las productoras de acero y los dragaminas en el caso de las minas.

Regla 25 Fin del turno Se da por terminado un turno cuando se han jugado todas las piezas jugables.

3.2 Sobre el Movimiento

Regla 26 Tipos de movimiento Hay dos tipos de movimiento: traslación y producción. Todas las piezas jugables, a excepción de las productoras, cuando se mueven se trasladan. Para las productoras movimiento significa producción. El movimiento de traslación se explica completamente en este apartado, el de producción debe ser complementado con lo explicado en el apartado sobre las piezas de producción.

Regla 27 Ocupación Una pieza nunca ocupa más de una casilla. Una casilla se considera ocupada cuando en ella hay una pieza. No pueden estar dos piezas en una misma casilla de mar, a excepción de que una transporte a otras (ver [regla 33](#)). Se dice que una pieza “está” en una casilla cuando finaliza en ella una jugada.

Una pieza no puede pasar por una casilla de mar ocupada, excepto los aviones (ver [regla 44](#)) y los submarinos sumergidos (ver [regla 48](#)). Se dice que una pieza “pasa” por una casilla si en su jugada utiliza esa casilla como medio para alcanzar aquella a la que se dirige.

Regla 28 Velocidad base Lo obtenido en el dado en la [regla 19](#), una vez traducido, es la velocidad base del jugador para todas las jugadas del turno. La traducción es como sigue:

movimiento corto: léase el 1 del dado como velocidad base 2;

movimiento normal: léase el 2, el 3, el 4, y el 5 del dado como velocidad base 3;

movimiento largo: léase el 6 del dado como velocidad base 4.

Esta velocidad base, que merced a la traducción hecha puede ser 2, 3, ó 4, habrá de ser multiplicada por la velocidad de la pieza, o por la capacidad productora si es una pieza productora, para obtener el movimiento máximo que puede ser jugada la pieza.

Regla 29 Unidad de movimiento Se considera trasladar una pieza una casilla llevar la pieza desde la casilla en donde se encuentra, hasta cualquiera de las casillas contiguas (que son ocho si la pieza no está en un lado o esquina del tablero).

Regla 30 Velocidad de una pieza Se dice que una pieza tiene una velocidad “n”, cuando puede trasladarse hasta un máximo de “n” casillas por cada punto de movimiento obtenido en el dado. Hay tres tipos de velocidad: 0 para las piezas que no pueden trasladarse y que son las piezas de producción, 1 para los barcos, y 3 para los aviones.

El concepto equivalente para el movimiento de producción es la capacidad productiva, que se define en la [regla 51](#).

Regla 31 Consumo de gasolina En todas las jugadas en las que se mueva, se gastará del depósito oficial de gasolina del jugador que está moviendo, una unidad de gasolina. Por lo tanto, si no quedare gasolina en el susodicho depósito, no se podría mover ninguna pieza más.

Regla 32 Casillas de isla Las islas son unas casillas especiales. Cuentan como una única casilla, pero en ella pueden estar hasta 25 piezas jugables. Además toda pieza que entre en una isla dará por terminado su movimiento en esa jugada. Véase la [regla 43](#) que trata, en extenso, de las islas.

Regla 33 Carga y descarga Las piezas de transporte y los portaaviones y los dragaminas pueden cargar y descargar. Para ello han de estar en tierra. Estas acciones no consumen gasolina, y pueden realizarlas al comienzo o al final de su jugada. Una vez cargadas, estas piezas junto con las que transportan, se comportan a efectos del movimiento, como una sola, la transportista; es decir, mueven con la velocidad de ésta, con el gasto de gasolina de ésta, y ocupando una sola casilla. Una vez descargadas si las piezas son materias primas o secundarias pasarán al depósito que les corresponde, y si son aviones o minas quedarán simplemente sobre la isla.

Los aviones y las minas también pueden cargarse y descargarse en el mar, véanse la [regla 47](#) y la [regla 46](#), respectivamente.

Cuales piezas pueden ser transportadas y por cuales otras piezas, se explica en las reglas de piezas.

3.3 Sobre el disparo

Regla 34 Disparo Antes de disparar debe decirse, sin que haya posibilidad de error, a que pieza (o depósito) se le dispara. A continuación se lanza el dado. Los disparos pueden ser válidos, también llamados blancos, o fallidos.

Regla 35 Blanco Los blancos se logran cuando lo obtenido en el dado es suficiente de acuerdo con la potencia de la pieza que efectúa el disparo, y cuando, además, el ángulo de tiro de la pieza que efectúa el disparo es mayor o igual que la distancia entre esta pieza y el objetivo del disparo.

Regla 36 Destrucción Los blancos sirven para destruir o escorar piezas.

Las piezas destruidas se sacan fuera del tablero.

Se denomina “resistencia” de una pieza al número de blancos necesarios para destruirla.

Los blancos a los barcos de guerra (acorazado, portaaviones, y dragaminas), cuya resistencia es 2, se marcarán así: el primero lo escorará, colocándose entonces la pieza de costado sobre el tablero y quedando así hasta su reparación o hasta su fin; si el blanco es sobre un barco de guerra que ya está escorado, entonces este blanco supondrá su fin, es decir, lo destruirá.

Las materias primas o secundarias que se encuentren en tierra, es decir en depósitos, serán destruidas por cargamentos (100 unidades), es decir, un blanco a un depósito destruirá 100 unidades de lo que contenga, o la totalidad del contenido si éste es menor a 100 unidades.

Regla 37 Potencia de tiro Es la probabilidad que tiene una pieza de acertar un blanco, cuando realiza un disparo sobre un objetivo que puede alcanzar con su ángulo de tiro.

Hay cinco tipos: 0/6, 1/6, 2/6, 3/6, y 4/6.

- Las del tipo 0/6 son las que no disparan (las piezas económicas).
- A las del tipo 1/6 les vale únicamente un dado de 1.
- A las del tipo 2/6 les vale un dado de 1, ó de 2.
- A las del tipo 3/6 les vale un 1, ó un 2, ó un 3 en el dado.
- A las del tipo 4/6 les vale un 1, ó un 2, ó un 3, ó un 4 en el dado.

Regla 38 Ángulo de tiro Es la distancia máxima de alcance de la pieza en cuestión. Una pieza solo puede hacer blanco si su objetivo está “dentro de su ángulo de tiro,” es decir, si la distancia entre ella misma y su objetivo es igual o menor a su ángulo de tiro.

Se dice que una pieza tiene un ángulo de tiro 1 si puede alcanzar, como máximo, a las casillas contiguas a aquella en la que se encuentra, es decir, a aquellas casillas que, para llegar hasta ellas, necesitaría trasladarse 1 casilla, según la métrica de la [regla 29](#).

Se dice que una pieza tiene un ángulo de tiro 2 si puede alcanzar, como máximo, a aquellas casillas que, para llegar hasta ellas, necesitaría trasladarse 2 casillas.

Se dice que una pieza tiene un ángulo de tiro 0 si no dispara.

Nota: La acción de disparo no supondrá nunca el movimiento de la pieza que dispara, o sea, que no se hace como en el ajedrez, en el que la destrucción de una pieza se efectúa merced al movimiento de la que dispara al lugar en el que se encontraba el objetivo.

3.4 Sobre el comercio

Regla 39 Trato Se permite todo tipo de tratos entre los jugadores, mientras no se contravengan las presentes reglas del juego.

Regla 40 Ejecución del trato Los tratos pueden hacerse en cualquier momento del juego, ahora bien, sus consecuencias sobre el tablero deben cumplir con las reglas del juego. Por ejemplo, una compra puede acordarse en cualquier instante, pero habrá de esperarse hasta el turno del vendedor para que éste cambie de color la pieza, según se explica en la [regla 21](#).

4 Las piezas

4.1 General

Regla 41 Salidas Las piezas de tablero salen del tablero en las siguientes circunstancias:

- Todas ellas si son destruidas por medios bélicos, es decir, blancos. Al ser destruida una pieza de transporte, también quedan destruidas las piezas que transporta. Las materias primas o secundarias que se encuentren en tierra, es decir en depósitos, serán destruidas por cargamentos (100 unidades), véase la [regla 36](#).
- Las unidades de pan y de gasolina, además, salen cuando son gastadas de acuerdo a la [regla 17](#) y la [regla 31](#) respectivamente.
- La unidad de acero sale, además, cuando es transformada en una productora de acero, según se explica en la [regla 57](#).
- Las materias primas salen, además, cuando son transformadas en sus respectivas secundarias, tal como se explica en la regla de las piezas de producción de materias secundarias, [regla 51](#).

Regla 42 Entradas Las piezas de tablero entran en el tablero en las siguientes circunstancias:

- Todas ellas, a excepción de las materias primas y las materias secundarias, al ser transformada la cantidad adecuada de acero en una productora de acero, en las condiciones señaladas en la [regla 57](#).
- Las materias primas entran al ser producidas por la pieza productora primaria correspondiente, tal como se explica en la [regla 51](#).
- Las materias secundarias entran al ser transformada su materia primaria correspondiente en la pieza productora secundaria apropiada, tal como se explica en la [regla 51](#).

Regla 43 Isla Las islas no son, propiamente, piezas, sino, más bien, casillas especiales del tablero pero que pertenecen a los jugadores.

Capacidad Dentro de una isla puede haber hasta 25 piezas jugables. Las materias primas, y las materias secundarias, cuando están en tierra, esto es, al ser descargadas o producidas, se supone que están en un depósito. Cada isla tiene seis depósitos, a saber: de hierro, de trigo, de petróleo, de acero, de pan, y de gasolina. Si la isla tiene bandera, a los depósitos de pan y de gasolina de la isla se les dice depósitos oficiales, y son especialmente importantes como puede comprobarse en la [regla 17](#) y la [regla 31](#). La capacidad máxima de los depósitos es de 500 unidades. Obsérvese que en la isla podría haber, por ejemplo, una cantidad de unidades de petróleo que excediera la capacidad máxima del depósito de petróleo, ya que los unidades de petróleo también pueden estar dentro de un petrolero que esté en la isla. En una isla puede haber hasta 10 minas.

Movimiento A efectos de movimiento, y aunque medida en casillas de mar sea más grande, la isla cuenta como una única casilla, pero con la salvedad siguiente. Una vez se entra en una isla se da por terminado el movimiento, aunque a la pieza que entra le falten por mover algunas casillas. Es decir, una pieza no puede, en una misma jugada, entrar primero en una isla y salir después de ella. Lo contrario sería posible si la pieza iniciase su jugada saliendo de una isla y lo terminase alcanzando otra isla (alcanzar la misma isla también sería lícito).

Infraestructura Como se explicó en la [regla 11](#), cada isla solamente podrá soportar, durante todo el desarrollo del juego, la producción de aquello que le correspondió en el sorteo inicial. Se dice, de cada isla, que tiene la infraestructura adecuada para la producción que en aquel sorteo le correspondió. Además, no podrá haber más de cinco piezas productoras en una isla.

Disparo Las piezas que se encuentren en el interior de una isla pueden disparar.

Propiedad La propiedad de las islas, al comienzo del juego, es la vista en la [regla 11](#). Posteriormente, la isla solamente cambiará de propietario si en un momento cualquiera se da el caso de que no hay ninguna pieza bélica del color del antiguo propietario, y sí alguna pieza bélica del color de otro jugador. Este otro jugador será el nuevo propietario. Si se da el caso de que no habiendo ninguna pieza bélica del color del propietario, hay piezas bélicas de varios otros jugadores (dos o más), entonces el antiguo propietario mantendrá la posesión de la isla. Así pues, una forma de vender una isla es dejar en ella una pieza bélica del comprador, y en el turno del vendedor, retirar éste todas sus piezas bélicas. Por medios guerreros, una forma de hacerse con una isla es, dentro del turno del agresor, destruir todas las piezas bélicas que haya dentro de la isla, excepto las minas (que recordemos que por ser no jugables, no tienen color ([regla 24](#))), y una vez hecho esto, y con alguna de las jugadas que resten para completar el turno, entrar con cualquiera de sus piezas bélicas.

Capitales Como se dijo en la [regla 9](#) son las islas que tienen alguna bandera. La bandera ha de ser del color del propietario de la isla. En cuanto una capital pase a ser propiedad de otro jugador, la bandera desaparecerá de la isla, que, por consiguiente, dejará de ser capital. En este caso, el jugador antiguo propietario de la isla capital, quedará eliminado, véase a este respecto la [regla 69](#).

4.2 Piezas bélicas

Regla 44 Avión velocidad 3; resistencia 1; potencia de tiro 2/6; ángulo de tiro 1; puede ser transportado por un portaaviones. Puede pasar por cualquier casilla de mar ocupada (ver [regla 27](#)).

Regla 45 Acorazado velocidad 1; resistencia 2; potencia de tiro 4/6; ángulo de tiro 2.

Regla 46 Dragaminas velocidad 1; resistencia 2; potencia de tiro 1/6; ángulo de tiro 1; puede transportar, recojer, y colocar minas. Su capacidad máxima es de 5 minas. Además del procedimiento de carga y descarga explicado en la [regla 33](#), el dragaminas puede recoger una mina situada en una casilla de mar situándose en esa casilla, y dando por terminado su

movimiento, aunque le sobran puntos del dado. La mina recogida pasará a ser transportada por el dragaminas. Para colocar una mina de las que transporta en una casilla de mar, se utilizará un procedimiento análogo. Es la única pieza que puede disparar a un submarino sumergido (ver [regla 48](#)).

Regla 47 Portaaviones velocidad 1; resistencia 2; potencia de tiro 2/6; ángulo de tiro 1; puede transportar hasta un máximo de 5 aviones. Además del procedimiento de carga y descarga explicado en la [regla 33](#), sobre un portaaviones situado en una casilla de mar, puede aterrizar o despegar un avión. Para aterrizar utilizará el avión su jugada para alcanzar la casilla en donde está el portaaviones, terminando su jugada. Para despegar, el movimiento del avión será el habitual.

Regla 48 Submarino velocidad 1; resistencia 1; potencia de tiro 3/6; ángulo de tiro 1; puede navegar emergido o sumergido. Estas dos posiciones se marcarán colocando la pieza sobre el tablero en su posición normal, es decir, apoyada en su base, en el caso de navegar emergido, o en posición invertida, con su base arriba, en el caso de navegar sumergido. Cuando navega emergido, puede disparar, ser disparado, y no puede pasar por ninguna casilla ocupada. Cuando navega sumergido, no puede disparar, ni ser disparado, a excepción de por el dragaminas que sí puede dispararle (ver [regla 46](#)), y puede pasar por las casillas de mar ocupadas (ver [regla 27](#)). En tierra (puerto) solo puede estar emergido. El paso de una a otra posición equivaldrá al traslado de una casilla.

Regla 49 Mina velocidad 0, puesto que es una pieza no jugable; resistencia infinita, ya que no es posible destruirla disparando sobre ella; potencia de tiro 0/6, por ser no jugable; ángulo de tiro 0, porque es no jugable. Una vez colocada en una casilla de mar no pertenece a jugador alguno, hasta que sea recogida (ver [regla 46](#)).

4.3 Piezas de producción

Regla 50 Tipos de productoras Hay dos tipos de piezas de producción (también llamadas productoras), que son las primarias y las secundarias. Las primarias son: la productora de hierro, la productora de trigo, y la productora de petróleo. Las secundarias son: la productora de acero, la productora de pan, y la productora de gasolina.

Se establecen las siguientes correspondencias: hierro con acero, trigo con pan, y petróleo con gasolina.

Regla 51 Funcionamiento de las productoras Las productoras primarias producen unidades de materias primas, haciendo que éstas entren en juego siendo añadidas al depósito correspondiente. Las productoras secundarias transforman materias primas, que toman del depósito en el que están almacenadas, produciendo sus correspondientes secundarias, que son añadidas al depósito correspondiente. Merced a esta transformación salen del juego materias primas y entran en él, en igual número, las materias secundarias correspondientes.

Se define “capacidad productiva” como la cantidad máxima de unidades que es capaz de producir una pieza productora por punto de movimiento.

Las productoras de x (x puede ser hierro, trigo, petróleo, acero, pan, o gasolina) solo producen, y además lo que producen es x, cuando están en una isla con la infraestructura adecuada para la producción de x (ver la [regla 11](#)).

Una productora secundaria no puede producir unidades de una materia secundaria, si en el depósito de la materia prima correspondiente no hay unidad alguna de la misma.

Regla 52 Productora de hierro capacidad productiva 2 unidades de hierro; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; produce hierro. Puede ser transportada por un mercante.

Regla 53 Productora de trigo capacidad productiva 8 unidades de trigo; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; produce trigo. Puede ser transportada por un mercante.

Regla 54 Productora de petróleo capacidad productiva 2 unidades de petróleo; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; produce petróleo. Puede ser transportada por un mercante.

Regla 55 Productora de pan capacidad productiva 8 unidades de pan; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; produce pan a partir de trigo. Puede ser transportada por un mercante.

Regla 56 Productora de gasolina capacidad productiva 2 unidades de gasolina; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; produce gasolina a partir de petróleo. Puede ser transportada por un mercante.

Regla 57 Productora de acero capacidad productiva 10 unidades de acero; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; produce acero (piezas jugables y minas) a partir de hierro. Puede ser transportada por un mercante. El acero no llega a ser una pieza de tablero porque solo puede existir dentro de un turno, de manera que, antes de que acabe su turno, el jugador que haya producido el acero, debe transformarlo en piezas jugables y/o minas, so pena de perder el acero producido si no hace la transformación. Las transformaciones del acero en piezas han de hacerse en la jugada de una productora de acero, siendo interesante hacerla en la jugada de la última productora, después de haber producido todo el acero. La transformación del acero en piezas se hará conforme al baremo siguiente:

pieza producida	acero
avión	60
acorazado	90
dragaminas	90
portaaviones	120
submarino	90
mina	30
productora	90
de transporte	90
reparación	30

Por productora, léase cualquiera de las seis diferentes piezas de producción que existen; por de transporte, léase mercante ó petrolero.

La reparación consiste en volver un barco desde la posición de escorado hasta la posición normal (véase la [regla 36](#)). Para reparar un barco, éste ha de estar en la misma isla en donde se encuentra la productora de acero que efectúa la reparación.

Regla 58 Ejemplo de jugadas de producción Se utilizará el ejemplo de la producción de pan, en un movimiento corto (2 puntos de movimiento). Suponiendo que nos interesa producir tanto pan como nos sea posible, y que tenemos 4 productoras de pan en una isla con la infraestructura adecuada para la producción de pan, en cuyos depósitos de trigo hay 60 unidades de trigo, jugaremos así las productoras. La primera puede producir hasta 16 unidades de pan (2 puntos de movimiento \times 8 unidades de pan por punto de movimiento, que es la capacidad productiva de las productoras de pan). Producirlas significa restar (sacar del tablero) 16 unidades de trigo del depósito de trigo y sumar (llevar al tablero) 16 unidades de pan al depósito de pan. La segunda y la tercera productoras de pan pueden hacer lo mismo, y una vez jugada la tercera habrá en el depósito de trigo solo 12 unidades de trigo, por lo que ese es el número máximo de unidades de pan que podrá producir la cuarta productora de pan. Producir esas 60 unidades de pan moviendo las cuatro productoras, como hemos visto, supondrá un gasto de 4 unidades de gasolina del depósito oficial.

4.4 Materias primas

Regla 59 Materias primas Son piezas de tablero no jugables. Entran en el tablero al ser producidas por las productoras primarias. En tierra están en depósitos y, estando en ellos, si se dispara sobre ellas y se obtiene blanco se destruyen por cargamentos (100 unidades). Pueden ser transportadas. Son transformadas en las productoras secundarias en materias secundarias. Las materias primas son: la unidad de hierro, unidad de trigo, y unidad de petróleo.

Regla 60 Unidad de hierro Son producidas por las productoras de hierro. Se almacenan en los depósitos de hierro. Pueden ser transportadas por los mercantes. Son transformadas por las productoras de acero en acero (piezas jugables y minas).

Regla 61 Unidad de trigo Son producidas por las productoras de trigo. Se almacenan en los depósitos de trigo. Pueden ser transportadas por los mercantes. Son transformadas por las productoras de pan en pan.

Regla 62 Unidad de petróleo Son producidas por las productoras de petróleo. Se almacenan en los depósitos de petróleo. Pueden ser transportadas por los petroleros. Son transformadas por las productoras de gasolina en gasolina.

4.5 Materias secundarias

Regla 63 Materias secundarias Son piezas de tablero no jugables. Entran en el tablero al ser transformadas, por las productoras secundarias, sus respectivas materias primas. En tierra están en depósitos, oficiales o no, y estando en ellos, si se dispara sobre ellas y se obtiene blanco, son destruidas por cargamentos (100 unidades). Pueden ser transportadas. Se consumen estando en los depósitos oficiales, con la utilidad explicada en la [regla 17](#) y la [regla 31](#). Las materias secundarias son: la unidad de pan, y la unidad de gasolina. Existe además la llamada unidad de acero, pero que no llega a ser una pieza de tablero, aunque dentro del turno en el que tiene existencia se comporta como una materia secundaria más.

Regla 64 Unidad de pan Son producidas por las productoras de pan a partir de trigo. Se almacenan en depósitos, oficiales o no, de pan. Pueden ser transportadas por los mercantes. Son consumidas de los depósitos oficiales de pan (véase la [regla 17](#)), y su utilidad es evitar el hambre (ver [regla 18](#) y [regla 20](#)).

Regla 65 Unidad de gasolina Son producidas por las productoras de gasolina a partir de petróleo. Se almacenan en depósitos, oficiales o no, de gasolina. Pueden ser transportadas por los petroleros. Son consumidas de los depósitos oficiales de gasolina, permitiendo mover las piezas jugables (véase la [regla 31](#)).

Regla 66 Unidad de acero No es una pieza de tablero, sino una unidad de cuenta que no requiere ser memorizada una vez se finaliza cada turno. Son producidas por las productoras de acero a partir de hierro. Deben materializarse en piezas jugables y minas, de acuerdo con el baremo expuesto en la [regla 57](#), antes de la finalización del turno del jugador, utilizando para ello cualquiera de las jugadas de las productoras de acero, siendo la más conveniente la última de tales jugadas.

4.6 Piezas de transporte

Regla 67 Mercante velocidad 1; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; puede transportar distintas piezas económicas. Puede ir vacío o transportar: una pieza de producción (cualquiera de las seis diferentes productoras que hay), o 100 unidades de hierro, o 100 unidades de trigo, o 100 unidades de pan. Se excluyen los casos no explicitados en la frase anterior,

y, por ejemplo, no podrá transportar 50 unidades de trigo y 50 unidades de pan, ni 50 unidades de trigo. Los cargamentos de materias primas y secundarias serán siempre de 100 unidades, por lo que al conjunto de 100 unidades también se le denomina “cargamento.”

Regla 68 Petrolero velocidad 1; resistencia 1; potencia de tiro 0/6; ángulo de tiro 0; puede transportar petróleo o gasolina. Puede ir vacío o transportar: 100 unidades de petróleo, o 100 unidades de gasolina. Se excluyen los casos no explicitados en la frase anterior, y, por ejemplo, no podrá transportar 50 unidades de petróleo y 50 unidades de gasolina, ni 50 unidades de petróleo. Los cargamentos de materias primas y secundarias serán siempre de 100 unidades, por lo que al conjunto de 100 unidades también se le denomina “cargamento.”

5 Final

Regla 69 Perder Aquel jugador que pierda su bandera quedará eliminado del juego. Todas las islas y piezas de tablero que el jugador eliminado tuviera en el momento de la eliminación pasarán a ser propiedad de aquel que tomó la capital, que era la isla en la que tenía su bandera el jugador eliminado. Con el oro, el jugador eliminado podrá hacer lo que prefiera. Su turno será saltado, según se dijo en la [regla 15](#).

Regla 70 Ganar El juego proseguirá hasta que todos los jugadores, excepto uno, queden eliminados. Ganará el juego aquel único jugador que evitó ser eliminado.