



SELO GV. RTO. VENTE  
MARAVEDIS. AÑO DE MIL  
SETECIENTOS NOVENTA Y  
TRES.

Capitán



Juego en Tablero  
Hexagonado



*Diseño del juego: Miguel Costa*

*Maquetación y arte final: Equipo de Capitángames*

*Desarrollo del juego: Equipo Capitángames*

© Miguel Costa Simón, todos los derechos reservados, protegido por las Leyes y Reglamentos de la propiedad Intelectual. Octubre de 2008

*Las acuarelas del interior de las reglas y suplementos son obra de José María Bueno sobre una serie de las tropas del Marqués de la Romana, originales propiedad de Capitángames.*

[WWW.CAPITANGAMES.COM](http://WWW.CAPITANGAMES.COM)



*Una unidad de 10 figuras y una unidad de mando de 3 figurass (miniaturss de 15mm.)*



## Índice

0.- El juego en tablero hexagonado	2
1.- Las unidades en el tablero, las fichas	3
2.- Construir unidades con fichas	4
3.- Capacidad de los hexágonos en fichas y cohesión	5
4.- Movimiento en el tablero	5
5.- Disparo en tablero hexagonado	6
5.1 Objetivos	6
5.2 Visibilidad	6
5.3 Procedimiento de disparo	6
5.4 Totalización de bajas	6
6.- Combate en tablero hexagonado	7
6.1 Distancia de combate	7
6.2 carga o trabarse en combate	7
6.3 Contracarga	7
6.4 Colocación de las fichas	7
6.5 Combate	7
6.6 Totalización de bajas	7
6.7 Reordenar filas	8
8.- Efectos del terreno y cobertura	8
9.- La artillería en tablero hexagonado	9
9.1 Plantillas de artillería	9
9.2 Movimiento de la artillería	10
9.3 Tripulación mínima	10
9.4 Alcances de los cañones	10
9.5 Cálculo del desvío de tiro	11
9.6 Cambio de encaramiento	11
10.- Unidades reducidas	11
12.- Las habilidades especiales y tropas especiales	12



## o.- *El juego en tablero hexagonado*

Los "wargamers" suelen diferenciarse entre los que juegan a juegos de simulación con figuras y los que juegan a juegos de tablero. En *CAPITÁNGAMES* te ofrecemos la posibilidad de jugar de las dos formas con las mismas reglas, eso si, se deben hacer algunas adaptaciones a las reglas generales para poder jugar en tablero hexagonado y convertir a *CAPITÁN* en un juego de tablero.

El juego en tablero hexagonado, puede que no sea tan flexible como el juego sobre escenografía, pero es más preciso a la hora de cálculo de distancias y efectos del terreno, y evidentemente ocupa menos espacio.

Todo esto nos ha animado a redactar este suplemento. Aunque en el juego os adjuntamos las fichas para jugar en el tablero, también se puede jugar con figuras sobre hexágonos, las posibilidades son muy variadas, jugar con las fichas, con figuras de escala pequeña 6mm, con plaquetas de figuras de 10 o 15mm, sólo depende del tamaño de los hexágonos del tablero. Algunos fabricantes de los EEUU también venden rollos de césped y colinas multiformes con hexágonos marcados de diferentes tamaños, en este caso, la escala sólo depende del tamaño del hexágono.

En *CAPITÁNGAMES* estamos trabajando en nuestro propio tablero hexagonado, por ahora, hemos diseñado unas fichas que se adaptan a los tableros de la mayoría de juegos que utilizan lo que se llaman hexágonos grandes, por ejemplo, los conocidos juegos de la serie *Panzer Grenadier*, los geniales tableros "de luxe" del *Squad Leader* o los de *Lock 'n load* de *Matrix Games* y los de *Tide of Iron*, te animamos a utilizar ese tipo de tablero mientras acabamos el nuestro, seguro que un buen wargamer como tu tiene uno por casa, ya verás como funciona





## 1.- Las unidades en el tablero, las fichas

Cuando se juega en tablero hexagonado, se utilizan fichas para representar las unidades (en algunos casos podemos utilizar figuras de pequeña escala 6mm. o incluso 10 o 15mm. montadas en plaquetas, a todos los efectos una plaqueta se corresponde con una ficha).

En *CAPITÁN* utilizamos dos tipos de fichas, la ficha que llamamos entera y la media ficha



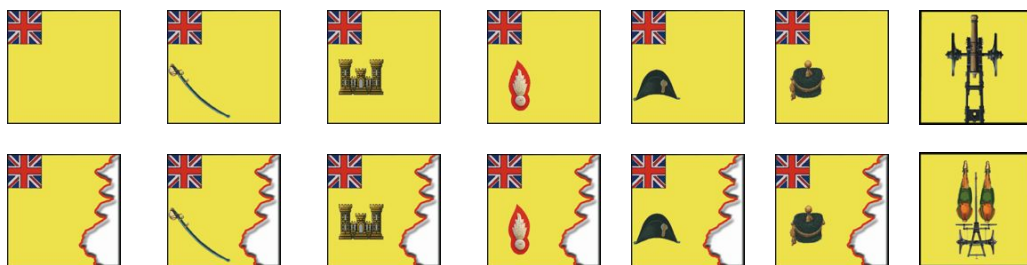
Ficha entera (1F)

Media ficha (1/2F)

Si jugamos con figuras, sugerimos como ficha entera 4 miniaturas de infantería o dos de caballería y como media ficha dos miniaturas de infantería o una de caballería.

Cada ficha representa una cantidad equivalente de figuras, a saber:

- 1.- Las fichas de infantería, artilleros, e ingenieros representan 4 figuras
- 2.- Las medias fichas de infantería, artilleros, e ingenieros representan 2 figuras
- 3.- Las fichas de caballería representan 2 figuras
- 4.- Las fichas de mando a pie y a caballo representan las figuras que se establecen en la ficha de unidad de mando.
- 5.- Las medias fichas de mando a pie y a caballo se utilizan cuando las unidades de mando sufren bajas y representan 2 figuras las de infantería y 1 las de caballería.
- 6.- Las medias fichas de caballería representan 1 figura
- 7.- Las fichas de cañón y tiro representan un cañón o un tiro



Infantería

Caballería

Ingenieros

Artilleros

Mando  
a pie

Mando  
a caballo

Cañón y  
tiro



Para representar las diferentes nacionalidades y unidades, la ficha tiene en su esquina superior izquierda la bandera de la nacionalidad y el fondo de hasta nueve colores. Cada unidad debe tener todas sus fichas del mismo color. En un mismo bando no se pueden repetir un color para dos unidades del mismo tipo, ahora bien, sí que puede haber una unidad de infantería del mismo color que una de caballería, de artillería, de ingenieros o de mando.

Los artilleros deben llevar el cañón y el tiro del mismo color.

Los colores son:

Amarillo / Azul / Azul cielo / Blanco / Verde / Rojo / Morado / Gris / Verde claro

## 2.- Construir unidades con fichas

El nº mínimo de figuras que puede tener una unidad de tropa es el equivalente a una ficha entera de infantería y dos enteras de caballería, es decir el equivalente a cuatro figuras.

En las unidades de mando sea cual sea el nº de figuras, al inicio de la partida se debe utilizar una sola ficha entera.

En artillería se representan los artilleros por sus fichas correspondientes, más la ficha de cañón y de tiro. Si está enganchada, sólo se pone en el tablero una ficha de cañón y otra de tiro, en hexágonos adyacentes, y con el tiro en el sentido de la dirección de marcha de la pieza. Si está emplazado, se coloca sólo la ficha de cañón en un hexágono (la de tiro no se coloca) y las de los artilleros a su alrededor, en el mismo hexágono o adyacente.



Una unidad de 10 figuras (dos fichas enteras y una media ficha) y una unidad de mando de dos figuras (1 media ficha) (miniaturas de 15mm.)



Una unidad de caballería de 8 figuras, (4 fichas enteras) (miniaturas 15mm.)



Dos unidades de artillería y una unidad de mando (miniaturas de 15mm.)



### 3.- *Capacidad de los hexágonos en fichas y cohesión*

*La capacidad máxima de cada hexágono es una ficha sea entera o media. (ver reordenar filas)*

*Salvo que se indique lo contrario, para que la unidad esté cohesionada, todas sus fichas deben ocupar hexágonos adyacentes.*

*Las unidades de mando, se cual sea su número de figuras, sólo ocupan un hexágono.*

### 4.- *Movimiento en el tablero*

*En las fichas de unidad junto a la columna de movimiento, se incluye el número máximo de hexágonos que una unidad puede mover en hexágonos.*

*Un hexágono sólo puede tener un efecto de terreno, aunque en éste se representen varios. Antes de empezar el juego, se debe consensuar que efecto del terreno representa cada hexágono, debiendo tenerse en cuenta las siguientes reglas:*

- Si los hexágonos contienen bosques, caminos, carreteras, o senderos, se debe tener en cuenta los caminos, carreteras o senderos.*
- Si el hex contiene edificaciones, se debe indicar la capacidad en fichas (habitualmente 1 por hex) y si hay ingenieros o artillería los puntos de dureza.*

*Si una unidad ocupa más de un hexágono, y estos tienen dos efectos del terreno, se entiende siempre que la unidad entera está en el hexágono en el que más afecta al movimiento (mas le resta), a efectos del movimiento.*

*Cualquier distancia que no esté especificada en hexágonos, se debe dividir por 5 (redondeando hacia abajo) para encontrar su equivalente en hexágonos.*



## 5.- *Disparo en tablero hexagonado*

### 5.1 *Objetivos:*

*Una unidad sólo puede disparar en el mismo turno a una sola unidad, es decir en una unidad una ficha no puede disparar a una ficha de una unidad y otra a una ficha de otra unidad.*

### 5.2 *Visibilidad:*

*Cuando se juega en un tablero hexagonado, la visibilidad se establece ficha a ficha para cada unidad y según el tipo de cobertura del terreno. La infantería sólo es visible si está en hexágonos con cobertura débil, y la caballería es visible en hexágonos con cobertura débil y media.*

*Una unidad puede disparar a otra siempre que tenga alguna de sus fichas a la vista, y sólo podrá disparar a las fichas visibles.*

*Para saber la distancia de disparo de toda la unidad, se mide la distancia de la ficha mas cercana a la ficha visible mas cercana de la unidad contraria.*

*A efectos de contar la distancia de disparo, y según el tipo de tropa de la unidad objetivo, infantería o caballería; los hexágonos con cobertura débil no bloquean la visibilidad, por cada 2 hexágonos de cobertura débil que atraviere la línea de tiro, se añade un -1 al resultado del dado de disparo. Los hexágonos de cobertura media o dura bloquean la línea de visión.*

### 5.3 *Procedimiento de disparo:*

*La distancia de disparo en hexágonos, está junto a la columna de distancias en centímetros, de la ficha de unidad.*

*El disparo se realiza por figuras, es decir, una ficha entera de infantería realiza cuatro disparos, una media, realiza dos y una entera de caballería realiza dos y una media uno.*

### 5.4 *Totalización de bajas:*

*Se suma el total de bajas que se han realizado a la unidad objetivo, el jugador atacado, retira el equivalente en fichas, según las bajas que haya obtenido, pudiéndose colocar medias fichas.*

*Si el nº de bajas no se puede representar suprimiendo fichas y colocando una media ficha, las bajas que restan no se tienen en cuenta. Ej. Una unidad de infantería de tres fichas, recibe 5 bajas, con lo que retirará sólo una ficha, la baja que resta no se tiene en cuenta. La misma unidad recibe 9 bajas, en este caso se coloca una media ficha y la figura restante se pierde.*



## 6. - *Combate en tablero hexagonado*

### 6.1 *Distancia de combate:*

*Cuando se juega en un tablero hexagonado, el combate se produce cuando una unidad entra en un hexágono adyacente a otro que contiene unidades enemigas. En este caso se considera que han entrado en contacto.*

### 6.2 *Carga o trabarse en combate:*

*Si una sólo ficha puede entrar en contacto con una ficha de la unidad contraria, se considera que se puede cargar, pero sólo combaten las fichas de la unidad que pueden entrar en contacto con alguna ficha enemiga. Es decir puede darse el caso que de una unidad de 4 fichas, sólo 2 combatan.*

### 6.3 *Contracarga:*

*Para que se pueda producir una contracarga, entre la unidad que carga, y la unidad objetivo, tiene que haber dos hexágonos libres de tropas. Si la contracarga se consigue, la unidad que contracarga, debe moverse a ese hexágono libre, debiéndose tener en cuenta los modificadores al movimiento por terreno.*

### 6.4 *Colocación de las fichas:*

*El jugador que ha atacado coloca sus fichas en los hexágonos adyacentes a las unidad que han atacado según el orden que desee teniendo en cuenta el apartado 6.2, pero no se pueden colocar dos fichas contra otra enemiga si quedan fichas libres con las que combatir de la unidad contraria.*

### 6.5 *Combates:*

*Se sigue el procedimiento establecido en las reglas.*

### 6.6 *Totalización de bajas:*

*Se sigue el mismo procedimiento que en el apartado 5.4*



### 6.7 Reordenar filas:

Una vez han finalizado todos los disparos y combates, las unidades deben ajustar sus fichas a las figuras que tiene, es decir si una unidad ha quedado con dos medias fichas y una ficha entera, se deben sustituir las dos medias fichas por una ficha entera. La colocación de la ficha se deja a libre arbitrio del jugador.

En caso de combate, después de ajustar las fichas, aquellas fichas que no hayan podido combatir, (por que no les ha bastado su movimiento de carga o de trabarse en combate, ver 6.2) pueden trabarse en combate con fichas contrarias, sin que el movimiento para ello tenga coste alguno, (el combate se realizará en el siguiente turno) no pueden quedar fichas sin contrincante, a menos que no haya hexágonos suficientes.

## 8.- Efectos del terreno y cobertura

EFEECTO DEL TERRENO EN EL MOVIMIENTO	INFANTERÍA	CABALLERÍA
Bosque disperso		-2 #@
Bosque denso	-1	impasable
Bosque cerrado	-1 #@	impasable
Entrar y moverse en un hex, con edificaciones o con muros	-1 #@	impasable
Saltar un muro o seto	-1 @	-3@
Entrar en un hex, con arroyos vadeables	-1	-1
Hex, con sendero	+1	+2
Hex, con camino	+2	+3
Hex, con carretera	+3	+4
Hex con terreno cultivado, sotobosque, matas bajas, terreno montañoso	-1	-4
Hex, con terreno rocoso o similar, colina agreste	-1 @	-3 #@

# no se puede marchar o trotar

@ no se puede cargar o galopar

EFEECTO DEL TERRENO EN LA COBERTURA	INFANTERÍA	CABALLERÍA
Hex, con bosque disperso	M	D
Hex, con bosque denso	F	M
Hex, con bosque cerrado	F	F
Hex, con muros bajos, matas bajas o sotobosque	D	
Hex, con muros altos o setos altos	M	D
Hex, con edificaciones o pueblo	F	F

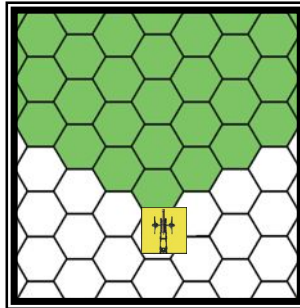
D= Débil / M= Media / F= Fuerte



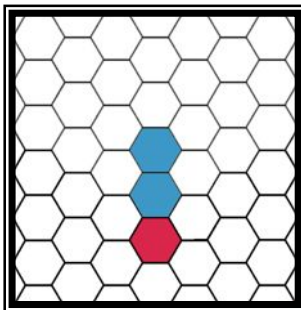
## 9.- *La artillería en el tablero hexagonado.*

9.1.- *Plantillas de artillería, el hexágono rojo indica el punto donde se ha se coloca el dado de impacto*

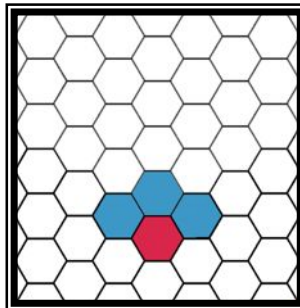
*Arco de fuego*



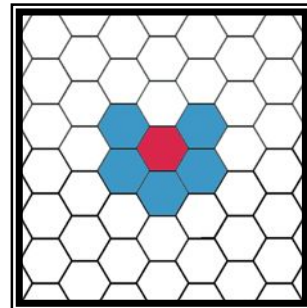
*Bala 1*



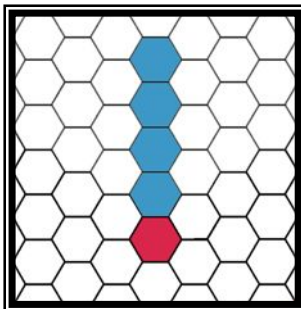
*Metralla 1*



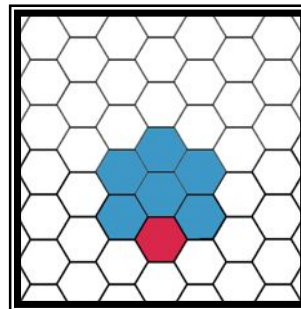
*Bomba 1*



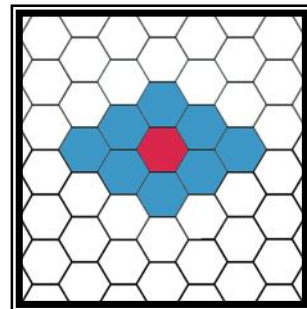
*Bala 2*



*Metralla 2*



*Bomba 2*





### 9.2.- Movimiento de la artillería:

*Empujada por la tripulación.*

<i>Tipo de cañón</i>	<i>Movimiento</i>
<i>I</i>	<i>2</i>
<i>II</i>	<i>2</i>
<i>III</i>	<i>1</i>
<i>IV</i>	<i>1</i>

*Enganchada (la artillería caballo suma dos hexágonos adicionales al movimiento de esta tabla).*

<i>Tipo de cañón</i>	<i>Movimiento</i>
<i>I</i>	<i>5</i>
<i>II</i>	<i>5</i>
<i>III</i>	<i>4</i>
<i>IV</i>	<i>3</i>

9.3.- *Tripulación mínima según el tipo de tripulación y cañón las tripulaciones mínimas son:*

<i>Tipo de cañón</i>	<i>Tripulación mínima</i>	
	<i>art. a pié</i>	<i>art. a cab.</i>
<i>I</i>	<i>1 ficha</i>	<i>2 fichas</i>
<i>II</i>	<i>1 ficha</i>	<i>2 fichas</i>
<i>III</i>	<i>2 fichas</i>	<i>2 fichas</i>
<i>IV</i>	<i>2 fichas</i>	<i>3 fichas</i>

9.4. *Alcances de los cañones*

<i>Tipo de cañón</i>	<i>Metralla</i>		<i>Bala y Bomba</i>	
	<i>Efectivo</i>	<i>Largo</i>	<i>Efectivo</i>	<i>Largo</i>
<i>I</i>	<i>4</i>	<i>8</i>	<i>8</i>	<i>14</i>
<i>II</i>	<i>5</i>	<i>8</i>	<i>8</i>	<i>16</i>
<i>III</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>12</i>	<i>20</i>
<i>IV</i>	<i>8</i>	<i>10</i>	<i>15</i>	<i>24</i>

**9.5.- Cálculo del desvío del tiro:**

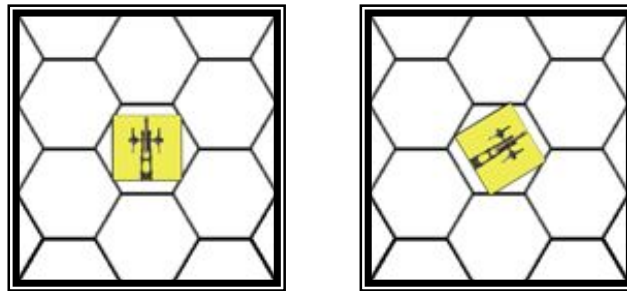
Se realiza de la misma manera que en el juego con figuras, pero una vez se ha lanzado el dado de desvío, el resultado de 1, 2 y 3, el dado impacta en el hexágono que se ha señalado, si el resultado es diferente se mira la siguiente tabla.

Resultado del dado	Hex. de desvío
4	1
5	1
6	2
7	3
8	3
9	4
10	4

El desvío en lateral y en alcance es igual al del juego con figuras.

**9.6. Cambio de encaramiento:**

Un cañón cambia de encaramiento cuando rota hacia la derecha o la izquierda de la cara del hexágono hacia donde está apuntando.



**11.- Unidades reducidas**

Para que una unidad se considere reducida, debe quedar tan sólo media ficha sea de infantería o de caballería.



## 12.- *Las habilidades especiales y tropas especiales*

*Casi todas las habilidades especiales del juego son directamente aplicables al juego en tablero hexagonado, salvo algunas que necesitan su adaptación:*

### ***Disparo de reacción, disparo de reacción rápido y tiradores:***

*Para beneficiarse de esta habilidad se deben tener en cuenta las reglas de visibilidad del apartado 5 de este suplemento, aunque sólo dispare una ficha, la unidad se ha activado, con lo que en esa activación las demás fichas no podrán disparar.*

### ***Descarga cerrada:***

*Aunque sólo se vea una ficha de la unidad objetivo, le disparan todas las fichas de la unidad. Se suma +2 al dado de disparo.*

### ***Formación cerrada:***

*Aunque sólo llegue a contactar una ficha con la unidad enemiga podemos cargar o trabarnos con todas las fichas de la unidad enemiga. Se suma +2 al dado de combate.*

### ***Francotiradores:***

*Siempre que se utiliza la habilidad contra fichas de mando, si causan aunque sólo sea una baja, esta se produce, para ello se apunta en la hoja de control. Aunque en algún caso el tipo de ficha (entera o media), no se cambie, la baja queda contabilizada en la hoja de control de la unidad.*

### ***Cuadro de repliegue:***

*No hace falta que las fichas se coloquen de alguna forma específica, basta anunciar que se va a utilizar la habilidad. Antes de que les contacten pueden hacer un disparo a rango efectivo, retirando las bajas antes del combate, y en ese turno suman +2 al dado de combate.*

### ***Edecán:***

*Para representar el desplazamiento del edecán, se debe utilizar una media ficha, ya que puede ser objeto de disparo de reacción.*