

En rojo las adiciones/correcciones y subrayadas.

CREDITOS ©Bellica Third Generation 2008

Diseñador de la Serie: Francisco Ronco

Diseñador del Juego: Francisco Ronco

Edición de reglas: Daniel Peña, Ramón López y José Luis Jiménez

Pruebas de juego: Ramón López, Daniel Peña, David Morenas, Quique Cadenas, José Menguiano, Jaime Ayuso, Ramón Álvarez, Pepe Sánchez Ramón ("German"), Fran ("Restless"), José ("Kampfgruppe"), Luis, Fran K, Paco Lorenzo, Leco, Emilio Pérez, Fran "Catalán", Antonio "Marine", José Luis Arcón.

Apoyo incondicional: Alejandro Ronco Campaña (él no había nacido cuando este proyecto vio la luz).

Dedicado a Reyes, mi amor.

INTRODUCCIÓN

"La Era de los mosquetes" es un reglamento que trata de cubrir las campañas que tuvieron lugar desde finales del siglo XVII hasta el final de las Guerras Napoleónicas. Hace especial énfasis en el Mando y Control de las tropas, así como en la incertidumbre y la fricción propias de toda operación militar. Los jugadores son colocados al mando de ejércitos de la época, encarnados en sus Cuarteles Generales, y controlan sus correspondientes unidades militares así como los hombres y equipos que las forman. El objetivo es poder recrear todos los factores relevantes de la guerra a escala operacional en aquellos tiempos de "guerra preindustrial".

Cada partida se desarrolla en una secuencia de "turnos", compuesto cada uno de diversas acciones realizadas por las fuerzas de ambos bandos sobre el tablero de juego. Los diversos escenarios a jugar tienen una duración limitada de turnos y al final de los mismos se comprueba cual de los dos bandos ha sido el vencedor. Muchos escenarios pueden ser jugados por 2 jugadores. En los escenarios más largos o con más tropas, el juego ha sido preparado para poder ser jugado también por equipos, un número entre 4 y 6 jugadores es el idóneo.

D) Escala.

1 Punto de Combate = 1.000 hombres (o aproximadamente 8-16 piezas de artillería).

1 Turno = 1 mes (o 15 días)

Tablero de juego 1:1.250.000 (1 cm = 12,5 Km.) –En algunas ocasiones la escala será menor.

Tamaño de las Unidades = Divisiones y brigadas (también con fichas para los Cuarteles Generales).

II) El tablero de juego.

Representa un "Mapa Estratégico" sobre el que se ha impreso una red de zonas que se usan para indicar la localización física de las unidades y para realizar el movimiento. Dos zonas se consideran adyacentes si comparten alguna de las líneas que las delimitan; las zonas que se tocan sólo en un vértice no se consideran adyacentes.

Los accidentes del terreno son mostrados en el mapa. Cada uno de esos accidentes del terreno tiene una

Era de los Mosquetes

Reglas de la Serie

influencia en el juego según establecen las reglas e indica la tabla de efectos del terreno impresa en el tablero.

Para el desarrollo del juego será necesario tener en consideración el concepto de País Natal en las reglas especiales de cada Juego se especificará en cada caso qué se considera País Natal para cada bando. De igual manera en el Tablero está impreso un "Despliegue de Batalla" donde tiene lugar la resolución de las batallas campales que se produzcan. También están impresos en el tablero distintos casilleros para llevar la cuenta de diferentes conceptos: Puntos de Victoria acumulado, registro del mes y año en curso, tiempo atmosférico...

III) Las piezas de juego.

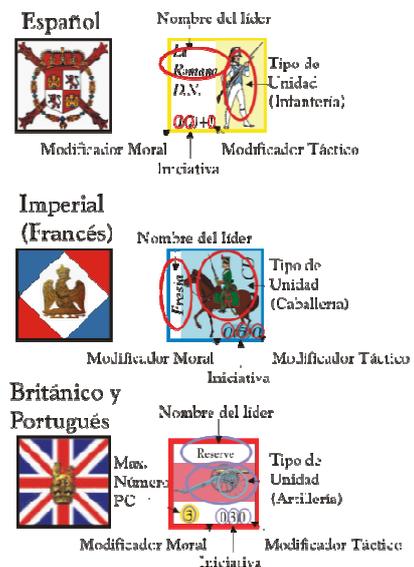
Son de dos tipos: Fuerzas Militares y Marcadores.

III.1).Las Fuerzas Militares se dividen en Unidades de Combate (UC o simplemente unidades desde ahora), Cuarteles Generales (CG desde ahora) y Guarniciones (como se verá no disponen de un tipo de ficha específico, marcadores de Puntos de combate (PC desde ahora) localizados en población / ciudad defendible, fortaleza, paso de montaña y puentes del tablero indicarán su presencia).

A) Unidades de combate (UC): Las UC representan Brigadas y Divisiones de Infantería o Caballería, o bien grupos de artillería. Se usan para representar la localización física de hombres y formaciones.

1.- En cada unidad aparece la siguiente información:

ANVERSO REVERSO



2.- El color del borde de las UC indica sus nacionalidades.

3.- Las UC pueden poseer un cierto número limitado de puntos de combate (PC). La cantidad que en un momento determinado posea cada unidad se indicará colocándole debajo un marcador del tipo de tropa correspondiente y con el número correspondiente. Estos marcadores pueden usarse como cambio. Puedes usar más marcadores de PC de los que se suministran en el juego si los necesitas. Los PC se suministran con el borde de color que muestra su nacionalidad. Los marcadores de PC de un tipo de tropa de una nacionalidad muestran el mismo dibujo que las UC del mismo dibujo y nacionalidad.

4.- Los PC tienen dos valores esenciales para el desarrollo del juego: Valor Moral y Valor Táctico. Estos vienen indicados en la Tabla de Valores de Tropas -de la Carta de Ayuda nº 1, y varía acorde al tipo de tropa- Los tipos de tropas son mostrados en la carta de ayuda nº 1 de cada juego. Cada tipo de tropa es identificado con una abreviatura en adelante en cada juego. El Valor Moral viene expresado por un número entre 3 (el peor) y 9 (el mejor) los cuales aparecen entre paréntesis. El Valor Táctico es un modificador numérico al dado para el combate en que está envuelto un PC, y puede ser positivo (bueno) o negativo (malo). Además debes tener en cuenta la calidad de la infantería, la cual puede ser de tres tipos diferentes: Veterano/Línea/Recluta. La calidad de estos PC será indicada con un marcador según el siguiente baremo:

- Marcador Vet: Calidad Veterana
- Marcador Ln: Calidad Línea
- Sin Marcador: Calidad Reclutas

Una UC sólo puede contener PC de infantería de una sola nacionalidad y calidad. Una UC puede recibir nuevos PC, sin penalización, si son de la misma calidad que los que contiene la UC. Si la calidad de los PC recibidos es diferente de la de los de la unidad se produce una penalización a la calidad de un grado (Veteranos pasan a Línea / Línea pasan a Reclutas).

Opcional (muy recomendable).

En vez de usar los marcadores para indicar el número de PC que tiene una Unidad y su calidad se pueden usar las Hojas de Control de los Cuarteles Generales. En estas hojas de control hay un espacio para cada CG en el juego. Este espacio permite anotar cuales UC están asignadas a cada CG y su composición. Si usas esta regla opcional cambia el párrafo anterior: cada unidad pueden contener cualquier calidad de tropa, simplemente escribe su calidad y número en la correcta columna, sin aplicar cualquier penalización.

5.- Los PC de artillería no vienen indicados en las tablas. No poseen ni Valor Moral ni Valor Táctico. Siendo su nacionalidad la de la UC que los contengan y su abreviatura "Art". Las UC de artillería no indican el nombre de ningún líder que las mande y se consideran siempre mandadas por un líder 0(3)0.

6.- Las UC poseen una capacidad limitada de llevar PC, según el tipo y nacionalidad, alguna variación sobre lo

aquí establecido se podrá indicar en las reglas específicas de cada juego.

- Las Brigadas de Caballería pueden contener un máximo de 2 PC de caballería (no infantería ni artillería)
- Las Divisiones de Caballería pueden contener hasta 6 PC de caballería. (No infantería ni artillería)
- Las fichas de Artillería pueden tener una cantidad variable de PC que se definirá en cada juego. (No infantería ni artillería)
- Las Brigadas de Infantería pueden contener un máximo de 3 PC de infantería. (No caballería ni artillería)
- Las Divisiones de Infantería pueden poseer PC de caballería, infantería y artillería indistintamente, pero no puede haber ninguna división que contenga más de 15 puntos de combate en total.
- Sólo puede haber dentro de una UC puntos de combate correspondientes a su nacionalidad. -Las reglas específicas del juego puede introducir modificaciones a esto.

B) Cuarteles generales (CG). Los CG representan el Mando de las UC: un general relevante y su Estado Mayor.

1.- Hay CG de diferentes rangos (de menor a mayor)

XXX Cuerpo de Ejército

XXXX Ejército

XXXXX Grupo de Ejército

ANVERSO REVERSO



Tamaño del HQ
Nombre del HQ

2.- Los Cuarteles Generales (CG) como las UC poseen un líder, pero a diferencia de ellas no está dibujado en la ficha, el líder que manda un CG puede variar a lo largo del juego. Usa la ficha de líder para mostrar el mando del CG.

3.- Los CG no poseen PC sino que las propias UC estarán asignadas a ellos.

C) Guarniciones.

1.- Se considera una guarnición a cualquier cantidad de PC que se encuentre en el tablero situados en una población / ciudad defendible, fortaleza, paso de montaña o puente.

2.- Las guarniciones pueden estar compuestas de una cantidad ilimitada de PC de cualquier tipo excepto artillería.

3.- También pueden dejarse fichas de nacionalidades distintas del mismo bando en una misma localización.

4.- Las guarniciones pueden mezclar calidades, Usa los marcadores para distinguir los distintos tipos III.1.A.4.

5.- Las guarniciones tienen un líder genérico 0(5)0.

D) Líderes

1.- La mayoría de los líderes vienen impresos en las UC – su comandante- sin embargo otras fichas muestras sólo al líder que representan: estas fichas de líderes se usan sólo si el líder en cuestión está al mando de un CG.

2.- Todas las UC y los CG poseerán en todo momento un Comandante. Los líderes de los CG se colocarán en la casilla correspondiente que a tal efecto hay en las plantillas de CG que se suministran.

3.- Un líder puede estar en dos fichas: una UC y una ficha de líder que se usan para los CG. Solo uno de ellos puede estar en juego a la vez. Si un líder que está al mando de una UC es escogido para mandar un CG su UC es remplazada por otra UC y debes poner la correspondiente ficha de líder en la plantilla de CG.

4.- Los líderes tienen 4 valores: Numero de control operacional / Modificador Moral (Iniciativa) Modificador táctico como es mostrado en la tabla de Líderes – Tabla de ayuda al jugador nº 3. La Tabla tiene varias anotaciones que deben ser tenidas en cuenta cuando uses los líderes.



5.- Las UC y fichas de líderes que se reciban de refuerzo deben ser emplazadas aparte y no se pueden usar para remplazar UC o líderes. Los líderes y UC no colocados en el despliegue inicial y que no llegarán de refuerzos serán empleados para remplazar bajas, retiradas.

6.- Las guarniciones se considera que poseen un líder genérico de valores 0(5)0.

E) Hojas de control

1.- Se incluyen en el juego un grupo de HOJAS DE CONTROL DE LOS CUARTELES GENERALES. Permiten guardar la relación entre UC y CG – si usas la regla opcional puedes usarlas para escribir la composición de las UC.

2.- Cada CG en el juego tiene una caja en dichas Hojas de Control. Debes escribir, en la casilla correspondiente, las UC que están asignadas a cada CG en todo momento.

3.- En cada escenario está limitado el número de UC y CG que un bando puede tener en juego de acuerdo con las reglas específicas del juego.

4.- Tras la colocación inicial debes asignar cada UC en el mapa a un CG. Escribe su nombre en la apropiada caja de CG. Las UC de refuerzo se irán asignando a un CG en el turno en que lleguen, no antes.

F) Eliminación de CG, UC y Guarniciones.

1.- Cualquier UC que queden sin PC es retirada inmediatamente del tablero, guarniciones también, dado que son PC en el mapa. Dicha UC puede retornar al mapa en la siguiente fase de refuerzos a menos que sea eliminada por rendición (regla 14.3), Victoria automática o Asedio.

2.- Un CG será eliminado si se queda sin UC asignadas a él. También resultará eliminado si las UC apiladas con él son eliminadas. Si un CG fue eliminado a causa de una Rendición (ver regla 14.3), de una Victoria Automática o al caer una ciudad asediada su líder será eliminado

definitivamente. De cualquier otra forma el líder podrá retornar a juego pero no así el CG.

G) Apilamiento

1.-El límite de apilamiento, tanto de PC, UC o CG, en una misma zona es ilimitado.

2.- En una misma zona sólo puede haber una guarnición de uno de los bandos. Solo un bando puede ocupar una población / ciudad defendible / fortaleza/ puente a la vez.

3.- En una misma zona pueden apilarse fuerzas militares de ambos bandos.

4.- LÍNEA DE COMUNICACIONES: cuando en una misma zona hay CG/UC de ambos bandos normalmente tendrán colocados sus respectivos marcadores de “Línea de Comunicaciones”.

5. Un Cuartel General debe estar siempre apilado con una de las unidades que tiene asignadas.

III.2) Marcadores. Son las fichas que representan diversas informaciones de relevancia en el juego:

a) Algunos marcadores son usados indistintamente por ambos bandos otros no (cada bando o nacionalidad usará el que sea de su color). Algunos juegos pueden tener sus propios marcadores no usados en otros juegos de la Serie; Las reglas específicas determinarán este aspecto.

b) Algunos marcadores son suministrados en una cantidad exacta y no puedes usar más. Otros pueden ser incrementados si lo deseas. Las reglas específicas del juego y escenario establecerán cuales pueden usarse y su cantidad.

c) Sólo puede haber 1 marcador de Depósito, Base Naval, Asedio, Bloqueo, Zona agotada, Batalla en curso, Requisa y Fortificación en una misma zona. En los demás casos no hay límite al número de ellos que puede haber en una misma zona a menos que lo impidan las reglas específicas del juego o escenario.

- TREN de ASEDIO / ABRIR TRINCHERAS
- TRABAJOSEXTERIORES / BOMBARDEO
- DEPOSITO
- FORTIFICACIÓN
- PUENTE DESTRUIDO
- LINEA DE COMUNICACIÓN
- CONVALECIENTES
- BLOQUEO
- REQUISA
- ½ BAJA (No aparece impresa en la hoja “Counter Examples”, pero si vienen en las plantillas de fichas)
- OPCIONES DE BATALLA
- NUMERO DE ACTIVACION
- FUERZA ACTIVADA.
- PILLAJE DE DEPÓSITO ENEMIGO.
- ATAQUE A TRAVÉS DE RÍO.
- ZONA AGOTADA.
- BATALLA EN CURSO
- MARCADORES DE PC
- CALIDAD TROPA: VETERANOS/ LINEA
- TROPAS DESECHAS
- BAJA DE LIDER
- INICIATIVA ESTRATEGICA

IV) El dado.

Usa un dado de 10 caras y cuando el resultado sea "0" se tomará como 10. Así las tiradas abarcan un intervalo de números entre el 1 y el 10.

En algunas ocasiones (Por ejemplo en Tiradas de Control Operacional) será necesario tirar dos dados de diez caras y sumar sus resultados para hallar un total. En otras ocasiones se usan para una tirada de 1 a 100, se usa uno de los dos dados como unidades y otro como decenas (un 9 en las decenas y un 3 en las unidades hacen un resultado de 93), un resultado de "0-0" se lee como "100".

V) Las fracciones.

En este juego todas las fracciones se redondean hacia abajo. Cuando haya que hacer un cálculo, usualmente un porcentaje, se realiza el cociente y el resultado es el número entero despreciando toda fracción. Por ejemplo 35% de 1.40 sería 1.

* SECUENCIA DE JUEGO*.

A continuación se presenta la secuencia de juego de forma narrativa para indicar el contenido de las diferentes Fases y Segmentos de cada turno.

Cada turno de juego consiste en una serie de actividades que ambos bandos realizan, unas simultáneamente y otras de forma alternada, en un orden estricto, que siempre debe respetarse. Ese orden es el que sigue:

0.- Fase de Entrenamiento (No ocurre cada turno, sólo en los turnos indicados en las reglas específicas).

En esta Fase algunos de los PC pueden mejorar.

1.- Fase de refuerzos. En esta Fase tienen lugar los siguientes Segmentos:

1.1. Recuperación de recursos: (sólo en el turno de Mayo): Se lanza 1d10 y compara el resultado con el valor de forrajeo de cada zona en el mapa. Se retiran los marcadores de "Zona agotada" de todas aquellas zonas con un Valor de Forrajeo igual o inferior al número sacado en el dado.

1.2 Recuperación de convalecientes: una parte de los convalecientes en tablero son retirados del mapa y se convierten en Refuerzos.

1.3 Refuerzos: se reciben UC/CG/PC nuevos.

1.4. Retiradas: retira UC/CG/PC del tablero.

1.5. Asignación de UC: se establece qué UC van a estar asignadas a qué CG durante el turno en curso.

2.- Fase de Eventos Aleatorios. En ella se determinan ocurrencias que escapan al control de los jugadores.

3.- Fase de Actividad de los CG: En ella se averiguan qué Puntos de Actividad (PA desde ahora) tendrán los CG sobre tablero para ese turno.

4.- Fase de Acción: que consta de los siguientes Segmentos:

4.1 Primera Acción de la Iniciativa estratégica: El bando con la Iniciativa Estratégica puede activar Fuerzas pertenecientes a un CG sin necesidad de pujar.

4.2 Determinar Orden de activaciones.: Se suceden ahora las "Rondas de Activación". Primero cada jugador determina su Número de Activación para obtener su

Número de Orden de Activación, entonces las Fuerzas serán activadas acorde con el orden establecido.

4.3 Activaciones de Fuerzas: Cada "Ronda de Activación", las Fuerzas del CG seleccionado pueden ser activadas.

4.4 Chequeo final de Actividades. Si hay puntos de activación (AP) sin gastar se vuelve a comenzar en 4.2 para comenzar una nueva Ronda de Activación. Si no quedan PA de ningún CG en mapa pasamos al punto 5.

5.- Fase de Movimiento de las Unidades de Combate destacadas. En ella las UC que no puedan trazar comunicación hasta los CG a los que están asignados pueden Marchar hacia ellos.

6.- Fase de Consunción. En ella las Fuerzas pierden PC debido a diferentes situaciones, los convalecientes son perdidos de su localización en el mapa y también se produce la rendición de UC/CG que se encuentren rodeados por fuerzas enemigas.

0.- NIEBLA DE GUERRA E INTELIGENCIA LIMITADA.

a) Las UC y CG permanecerán sobre el mapa siempre con la bandera que indica su bando hacia arriba, y ningún jugador salvo su poseedor podrá examinar el reverso ni tampoco conocer la composición ni calidad de las UC en juego, ni siquiera los de su propio bando. Tan solo en una batalla campal algunos CG y UC se darán la vuelta en el mapa de despliegue de batalla.

(Ver regla 12.3 Unidades Desechas)

b) Al comienzo de cada Turno los jugadores de un bando dispondrán de **5** minutos para planificar e informar a los jugadores de su bando de todo lo que consideren oportuno. Puedes aumentar o disminuir el tiempo si se considera necesario. Una vez finalizado este plazo queda prohibido cualquier traspaso de información o planificación hasta el siguiente turno.

c) Las UC apiladas con un CG al que estén asignadas pueden retirarse del mapa y colocarse en el espacio reservado para dicho CG en la plantilla de CG de su bando. Dichas UC no se consideran destruidos y a todos los efectos se consideran que están sobre el mapa, realiza esto por comodidad y como niebla de guerra. En cualquier momento que una de dichas UC vaya a ocupar una zona distinta al CG volverá a tablero.

d) Muchas de las tiradas de dado en este juego deben hacerlas los jugadores en secreto: la tirada para la Determinación de la Actividad de cada CG en cada turno, las tiradas para cada Ronda de Activación, las Marchas Forzadas, las tiradas de Control Operacional y dados para la Iniciativa de líderes que se realicen en el desarrollo de una batalla son importantes mantenerlos en secreto.

1.- RELACIONES ENTRE UC Y CG.

a) Las UC deben estar asignadas en todo momento a algún CG. Toda unidad que esté escrita en la Hoja de Control de un determinado CG se considera que está **asignada** a él, independientemente de la distancia entre UC y CG.

- b) Un CG puede tener asignadas un máximo de UC según su nacionalidad y tamaño tal y como se indicará en las reglas específicas de cada juego.
- c) Cada CG debe tener siempre asignada un mínimo de 1 UC en todo momento
- d) Un CG no puede tener nunca asignada más de 1 UC de artillería.
- e) Se considera que una UC está **integrada** con el CG al que está asignada cuando está apilada con él o en una zona adyacente.
- f) Se considera que una UC está **destacada** del CG al que está asignada cuando no está integrada.
- g) Cada turno, al final de la Fase de Refuerzo, los jugadores podrán reestructurar las asignaciones entre UC/CG como estimen oportuno.

2.- COMUNICACIONES.

2.1. Trazar comunicación:

- a) Se considera que una Fuerza Militar o Depósito traza comunicación con éxito si es capaz de encontrar, desde su zona, un camino de un máximo de 3 zonas contiguas hasta la zona de destino –incluye el destino pero excluye la zona que ocupa la Fuerza o depósito -. Las reglas específicas pueden cambiarlo para adaptar escalas.
- b) Este camino está interrumpido si cualquiera de las zonas que lo forman está ocupada por una Fuerza Militar enemiga.
- c) La presencia de UC propios anula la presencia enemiga a estos efectos.
- d) En el caso de que haya Fuerzas enemigas en la zona ocupada por la Fuerza militar o Depósito que traza comunicación, la primera zona del camino de comunicaciones deberá ser la ocupada por el marcador de “Línea de Comunicaciones” de su bando, si lo hay. Si no lo hay cualquier zona adyacente no ocupada por la “Línea de Comunicaciones” enemiga ni adyacente a ella.

2.2. Depósitos afines.

- a) Los marcadores de depósitos también tienen definida la nacionalidad a la que pertenecen, tal y como se especifica en las reglas exclusivas de cada juego. Éstas especificarán qué nacionalidades pueden considerar afines qué depósitos.

2.3. Cadena de depósitos.

- a) Depósitos afines pueden formar una cadena de depósitos.
- b) Dicha cadena será únicamente válida para los PC y las fuerzas militares a los cuales les sean afines los depósitos.
- c) Un depósito está formando una cadena en dos casos:
 - Si se encuentra en una zona de país natal.
 - Si puede trazar comunicación con un depósito que ya este formando una cadena válida.

3.- ACTIVIDAD.

En este juego el concepto de Actividad es fundamental para su desarrollo.

Cada turno cada uno de los CG en tablero tendrá una cantidad de puntos de actividad (PA) que quedara determinada durante la Fase de Actividad. Dichos PA los irá gastando durante el turno en la Fase de Acción, realizando varias activaciones de las tropas bajo su control.

- a) Son susceptibles de activarse los CG y las UC, nunca las guarniciones. Los CG son activados para mover en el tablero y coordinar las acciones de las UC – es decir marchar juntas, atacar juntas... – pero las acciones siempre son realizadas por las UC, nunca por los CG solos.

b) Cuando le toca activarse a las tropas de un CG determinado el jugador que lo controla debe establecer cuáles de sus fichas se activarán y que fuerzas se constituyen. Las fichas que puede elegir para ello son las UC asignadas a dicho CG y que puedan trazar comunicación hasta él y la ficha del propio CG. Como mínimo debe activar 1 de dichas UC. .

- c) Cuando le toca activarse a las tropas de un CG determinado el jugador que lo controle establecerá un número variable de Fuerzas:

- Si escoges activar una ficha de CG debes activar al menos 1 de sus CU miembros. Todas las UC integradas que actives de esta forma se consideran una sola fuerza – Mandada por el líder del CG.

- Si no activas la ficha de CG o activas UC destacadas del CG cada UC activada de esta manera constituye una Fuerza independiente.

- d) Coloca un marcador de fuerza activada encima de cada UC y CG activado.

- e) Cada Fuerza activada podrá realizar una única Acción, que podrá ser distinta en cada una de ellas.

- f) Cada Fuerza completara su acción antes de comenzar con la siguiente Fuerza. El orden de las fuerzas lo irá imponiendo el jugador a medida que va designando las fuerzas con que desea actuar.

- g) Cuando se designa para activar la ficha de un CG de rango superior, éste puede hacer que se designen para activar las Fuerzas de los CG de rango inferior que estén apilados o adyacentes a él. Se sigue la siguiente secuencia:

- Se marca el CG de rango superior activado.

- Marca cada CU que se activa – sean del CG que sean, y determina las Fuerzas como en c) anterior.

- Toma todo CG y UC activado como una sola fuerza solo a efectos de suministro y desgaste, sumando todos los PC para consultar la tabla de desgaste (Ver regla 4 abajo).

- Selecciona las Fuerzas de un CG dado y actívalas sucesivamente. Después de finalizar con ellas toma la Fuerzas de otro CG presente y repite el proceso hasta que no queden Fuerzas. Se actúa de manera que todas las Fuerzas pertenecientes a un mismo CG completen sus acciones antes de comenzar con las Fuerzas pertenecientes a otro CG.

4.- SUMINISTROS Y DESGASTE.

Los suministros reflejan el nivel de equipamiento y alimentación que posee una fuerza de combate. La falta de estos bienes hacía que los soldados desertasen o que aumentasen las bajas por enfermedad. Hay tres niveles de suministro:

- Suministro desde un depósito
- Suministro por requisa
- Sin suministro.

El estado de suministros de una FUERZA debe comprobarse cada vez que se activa y antes de realizar la acción que se proponga. Chequea desgaste en ese mismo momento – antes que la Fuerza realice su actividad.

4.1. Suministro por depósitos.

a) Una fuerza se suministra desde un depósito afín si cada parte de ella (Cada UC y CG) puede trazar comunicaciones hasta la zona que ocupa el depósito. Debes suministrar la fuerza en el momento de activar la fuerza, y **antes** de realizar la acción

b) Se debe descontar 1 nivel de depósito por cada fuerza que trace comunicaciones a él y reciba abastecimiento de él. Inmediatamente después de consultar la Tabla de Desgaste. Cuando un depósito consume todos sus niveles se retira del tablero.

c) Si una UC o CG entra en una zona en la que hay un depósito enemigo sin que haya también Fuerzas Militares enemigas, el depósito se destruye y la próxima acción de la UC o CG se considerará suministrada por depósito. Para ello habrá que marcar a dicho CG o UC con un marcador de “Pillaje de depósito enemigo”. Retira el marcador tras su próxima activación.

4.2. Suministro por Requisa.

a) Una FUERZA puede suministrarse por medio de Requisa si el CG/UC poseen un marcador de R-2 o R-1. Si los CG/UC componentes de una fuerza se encuentran en zonas distintas, en cada zona debe haber al menos un marcador de Requisa para poder usar este tipo de suministro. Debes suministrar la fuerza en el comienzo que comienza su activación antes de tomar su acción.

b) Tras activar la fuerza y antes de realizar la Acción seleccionada se da la vuelta a un marcador R-2 (pasando a R-1) o se retira un marcador R-1 de cada zona que ocupe la fuerza en cuestión. A continuación se consulta la Tabla de Desgaste.

4.3. Sin Suministros.

a) Cuando una Fuerza no quiere o no puede suministrarse de ninguna de las 2 maneras antes señaladas (4.1 y 4.2) se la considera “sin suministros” y sufrirá más en la Tabla de Desgaste.

4.4. Desgaste.

a) Cuando se debe consultar la Tabla de Desgaste debe seguirse el siguiente procedimiento:

- Totalizar el número de PC que posee la fuerza activada.
- Buscar la fila que refleja el tipo de suministro que posee la fuerza activada.

- Encontrar la columna en la que aparezca el total de PC de la fuerza. Por ejemplo: un CG con 25 PC haciendo una marcha con suministro de Forrajeo se fijará en la columna (25-49 ½) de la fila de forrajeo para resolver el asunto.

- Subir por la columna que indica el total de PC hasta la fila del borde superior de la Tabla y comprobar el número de bajas sufridas. Si aparece un guión (-) indica que no hay pérdidas, un número indica la cantidad de PC que se deben perder.

b) Tal y como aparece en la Tabla se usan las filas de la mitad inferior según la época del año y la zona geográfica

en que se encuentre la fuerza que consulta la Tabla según las reglas específicas de cada juego.

c) Las bajas que se sufren al realizar una Acción deben descontarse de forma equilibrada en todas y cada una de las UC que participan en ella (ninguna puede sufrir dos bajas antes de que todas sufran una) y siguiendo un orden estricto, no pueden descontarse PC de una categoría en la UC hasta que todas las anteriores se hayan extinguido, sigue el siguiente orden:

- Infantería Rec/ Infantería Ln/ Art/ Infantería Vet/ Gd/ Cab.

- En invierno, como excepción, la primera baja siempre debe ser de Caballería, si no hay presente de Artillería.

Las bajas que se sufren (salvo las de Artillería) por desgaste pasan a ser Puntos de Convalecientes, (ver regla 12.2) que se añaden a un marcador que ya exista o se coloca uno nuevo en tablero.

d) Una Fuerza que esta asediando sufre un modificador adverso de 1 Fila hacia abajo en el tipo de suministro. Por ejemplo, si usas un depósito consulta la fila de requisa. Si su línea original era “Sin Suministro” perderá un PC adicional.

e) Cuando una Fuerza consulte la Tabla de Desgaste sufre una baja adicional de 1 PC de Art en los siguientes casos:

-si está situada en una Zona de Paso de Montaña o

- al realizar una Marcha Forzada cruzando un río sin la ayuda de un puente no destruido

5.- PUNTOS DE ACTIVIDAD DE LOS CUARTELES GENERALES.

a) Los PA los adquieren los diferentes CG en mapa durante la Fase de Actividad de los CG en cada turno. Cada jugador realiza esta sección en secreto para cada uno de sus CG en tablero.

b) Todo CG tiene unos Puntos de Actividad Base en cada turno que se indicarán en las reglas específicas de cada juego. Estos puntos servirán para realizar acciones en la próxima fase de Acción.

c) Ese número base puede verse modificado hacia arriba o hacia abajo por la Iniciativa del Comandante de cada CG. Para ello habrá que lanzar 1d10 por cada comandante de CG en tablero y compararlo con su Iniciativa según la siguiente fórmula: Iniciativa menos Resultado del dado dividido por dos. La cifra resultante es el número de PA que se suman o se restan del número de PA base para ese CG en ese turno.

EJEMPLO: Un líder de Iniciativa (6) está al mando de un CG y tira 1d10 sacando un 9. La Iniciativa (6) menos el resultado del dado (9) da un total de -3 que dividido por 2 (redondeando abajo) da un total de -1 PA, suponiendo que los PA de Base fueran 8, el CG en cuestión tendrá un total de 7 PA para ese turno.

d) De igual modo un CG puede poseer PA's negativos pendientes del turno anterior (para reflejar que se realizaron actividades en el turno anterior que excedieron el total de PA de los que se disponía), en este momento debe descontarse esos PA del total que hasta ahora posea. (Habitualmente ese saldo negativo es mejor apuntarlo en la Hoja de Control de los HQ que se suministran).

EJEMPLO: Si el mismo CG de antes posee un marcador de -3PA se verá para este turno con 4 PA.

e) Las reglas específicas de cada juego pueden modificar esto.

f) La única excepción a esta regla es un CG que se encuentre, en esta fase, en una ciudad sometida a un asedio, el cual carece de PA para todo el turno en cuestión. También si durante un turno un CG se ve sometido a Asedio pierde los PA que le quedasen.

6.- INICIATIVA ESTRATÉGICA.

a) La Iniciativa Estratégica puede ir cambiando en el desarrollo de los turnos: en un momento determinado posee la Iniciativa Estratégica el bando que ganó la última batalla o fue el último en rendir un CG enemigo.

b) Determina la Iniciativa Estratégica al comienzo de cada Fase de Acción turno. La Iniciativa Estratégica puede cambiar durante el turno. Aplica los efectos inmediatamente. Al comienzo de cada escenario se establece qué bando posee la Iniciativa Estratégica al comienzo del primer turno.

c) Efectos de la Iniciativa Estratégica:

Cada turno el bando con la Iniciativa Estratégica comienza la fase de Acción realizando acciones con las fuerzas pertenecientes a un CG. Esto es hecho sin recurrir al procedimiento habitual de puja. Es una activación libre en la cual cada Fuerza puede realizar una sola acción de la forma normal. El CG seleccionado gastará AP igual al coste mayor de las acciones tomadas.

- Cada jugador en el bando con la Iniciativa Estratégica recibe un bono de +1 en todas las tiradas de dado que realiza para establecer su Número de Activación (ver regla 7).

-A la hora de determinar el orden de las activaciones si hay empate entre un jugador del bando con la Iniciativa Estratégica y otro jugador del bando contrario, el jugador perteneciente al bando con la Iniciativa estratégica se considera que ha ganado al otro.

- El bando con la Iniciativa Estratégica realiza en segundo lugar (después que el bando que no la tiene acabe todos sus movimientos) la Fase de Movimiento de las UC destacadas.

7.- ORDEN DE LAS ACTIVACIONES

La mayoría de la actividad militar se desarrolla en esta fase. Los jugadores pujarán por sus CG para activarlos. Se jugarán "Ronda de Activación" en las cuales las fuerzas de los CG se activarán, realizarán su acción y resolverán cualquier consecuencia que se derive de ella antes de pasar a otro CG. Una vez todos los CG seleccionados hayan concluido se pasa a una nueva "Ronda de Activación" con una nueva puja. Las Rondas de Activación continúan hasta que se agoten los PA de todos los CG que haya en tablero.

a) Las Rondas de Activación son los segmentos de la Fase de Acción en la cual la mayoría de la actividad militar ocurre. En cada Ronda de Activación los jugadores deben:

- Seleccionar en secreto, **un** CG de los que controla para activarlo y "apostar" una cantidad de los PA que ese CG posee. La cantidad de PA a apostar va desde 1 hasta el total de los que ese CG posee. Todo PA que se apueste se resta del total que poseyera el CG. Cuando un CG posee 0 PA no puede ser elegido para esta apuesta. Un jugador puede decidir "pasar" y no seleccionar a ningún CG.

-Cada jugador debe hallar ahora su "Número de Activación" para esa ronda. Dicho número es el Resultado de sumar los PA apostados, el resultado de una tirada de 1d10 y la Iniciativa del Comandante del CG elegido (recuérdese que los jugadores del bando con la Iniciativa Estratégica además suman 1 a su total).

- Una vez que cada jugador ha hallado su "Número de Activación" todos lo revelan a la vez, sin desvelar qué CG eligieron como candidato a la activación. Si resulta que todos los jugadores han decidido "pasar", nadie se activa y todos los CG que haya en tablero automáticamente se descuentan 3 PA del total que posean en ese momento. (Ningún CG puede quedarse, por este motivo, con menos de 0 PA). Si el caso anterior se da 2 veces seguidas en una misma Fase de Acción ésta se da por concluida.

- A continuación se ordenan de mayor a menor los distintos "Números de Activación" y ese será el orden por el que se activen las fuerzas de los CG seleccionados.

b) Cada una de las fuerzas del primer CG de la lista se activará y podrá usar para la Acción que realice el total de los PA que se apostó por ese CG. Cada una de las fuerzas podrán realizar una sola acción pero con todos los PA apostados por el CG.

c) En el caso de los CG siguientes, cada uno tendrá disponibles los PA que apostó menos el número de CG que quedaran por delante de ellos en el Orden de Activación sin considerar el bando al que pertenecen, es decir, el segundo perderá 1 PA, el tercero 2 PA y así sucesivamente. Cada una de las fuerzas de los siguientes CG podrá utilizar tantos PA como resulten de esa operación para realizar una sola acción. Si como consecuencia de esto un CG pierde todos los PA que apostó, cuando le llegue el turno no se activará ninguna de sus fuerzas.

d) Un CG cuyas Fuerzas sean activadas por un CG de rango superior (Ver 3.g) no puja por sus fuerzas para activarse. En su lugar sus fuerzas pueden realizar cualquier acción que desees. El CG de rango inferior gastará los PA correspondientes a la acción de mayor coste.

e) Si un CG pierde una Batalla Campal o Combate Menor antes de que le toque el turno pierde la totalidad de PA apostados, sin llegar a activarse. Cualquier retirada que deba emprender la hará con los demás PA que le resten.

f) Si dos o más jugadores empatan en sus Números de Activación aplica lo siguiente:

- Jugadores del lado con la iniciativa estratégica ganan los empates (ver regla 6.c) y el jugador que empató con él obtiene un Número de Activación inferior en un punto.

- Si hay empate entre CG del mismo bando una tirada de 1d10 sin modificadores deshará el empate, quedando por encima (Número de Activación menor) el que saque más. Si en la primera tirada se empató se volverá a tirar hasta que ya no haya empates.

8.- ACCIONES.

8.1 Cada Fuerza activada puede tomar una única acción de las indicadas en la Tabla de Actividades (Tablas de ayuda al jugador nº1) dentro de las siguientes restricciones:

a) El jugador puede elegir, con cada Fuerza, una Acción que no cueste más que los PA disponibles para su CG. Esto no quiere decir que los PA disponibles deban dividirse entre las Fuerzas activadas sino que cada una de ellas puede gastar, en una sola acción, hasta un número de PA igual a los disponibles (recuerda reglas 7.b 7.c 7.d).

EXCEPCIÓN: Si se apostaron todos los PA que le quedaban a un CG cada Fuerza puede elegir cualquier Acción, aunque supere el número de PA disponibles. Los PA que falten se consideran usados del próximo turno. Para ello la diferencia entre los PA gastados y los que tenía el CG para gastar se transforma en un marcador de PA negativos que se tendrá en cuenta al turno siguiente para la determinación del nivel de Actividad del CG en cuestión.

b) No importa la cantidad de PA que hubiera disponibles, cada Fuerza sólo puede realizar una acción cada vez que se activa. Los PA que sobren se pierden.

8.2 Las diversas Acciones que se pueden elegir al activar una fuerza son:

a) Marcha. Permite desplazarse a una zona adyacente (Una Fuerza Activa puede realizar esta acción y no moverse en absoluto, a decisión del jugador que la controle).

1.- Si ese desplazamiento se realiza atravesando un río mayor sin contar con un puente no destruido la Acción ve incrementada su coste en 1 PA. Si se trata de cruzar un río (de cualquier tipo) para ir a una zona en la que hay Fuerzas Militares enemigas costará 1 PA adicional (ambos costes son acumulables). Solo el bando que asedia pueden usar un puente intacto en la zona con un marcador de asedio (ver 9.4.i). No puedes usar un puente si tiene una guarnición enemiga.

2.- El terreno montañoso es considerado prohibido para Fuerzas militares y sólo puede entrarse en las zonas de terreno montañoso que contengan el símbolo de Paso de Montaña. A dichos Pasos de Montaña sólo se podrá acceder por las zonas en las que desemboca el camino que lo forma. De la misma manera se podrá salir de ellos sólo por las mismas zonas. Los Pasos de Montaña cuentan como una zona más del tablero a todos los efectos del juego y puedes dejar guarniciones en ellos. El resto es terreno infranqueable a todos los efectos de juego. Zonas con montañas entre ellas no son consideradas adyacentes.

3.- Todas las UC que forman una misma fuerza con un CG deben comenzar y terminar la Acción de Marcha apiladas o adyacentes a la ficha de dicho CG.

4.- Una ficha de tren de asedio (ver regla 15.b) no puede moverse por sí misma. Debe "arrastrarla" una fuerza que se active en la zona que ella ocupa.

5.- Cuando se entra en una zona con UC o CG del bando contrario ambos bandos deben colocar en tablero, en zonas adyacentes a la que mutuamente ocupan, fichas marcadores de "Línea de Comunicaciones", salvo que exista ya algún marcador de LC que "salga" de esa zona.

i. Primero coloca la fuerza activa su marcador en la zona desde la que entró a la zona ocupada por el enemigo. Luego lo hace el enemigo (aquel que ya estaba en la zona

cuando la UC o CG activo entraron en ella) y debe hacerlo colocando el marcador en una zona no ocupada por un marcador enemigo de "Línea de Comunicaciones" ni adyacente a una que lo posea, excepto cuando la zona contenga una Fuerza Militar del propio bando.

ii. Cuando se entra en una zona ocupada por el enemigo y en la que ya hay tropas propias (por lo tanto el enemigo, si ha podido, habrá colocado ya su marcador de Línea de Comunicaciones) la fuerza que se mueve elimina cualquier marcador de Línea de Comunicaciones enemiga que hubiera en la zona desde la que entra o en cualquier otra adyacente a ella.

6.- Cuando una fuerza sale de una zona ocupada por un CG o UC la primera zona a la que debe moverse la fuerza debe ser la que ocupa su marcador de "Línea de Comunicaciones". Si no lo tiene debe moverse a una zona que no esté ocupada ni adyacente a una que contenga un marcador enemigo de "Línea de Comunicaciones", ni ocupada por fuerzas militares enemigas. Si no hay una zona a la que moverse cumpliendo todas las anteriores restricciones, no puede moverse.

7.- Cuando se entra por primera vez en una zona ocupada por un UC/CG enemigo que no contiene ya una UC amiga se produce de inmediato un COMBATE DE CABALLERÍA (Ver 9.1).

8.- Tras realizar el desplazamiento de la Marcha, y antes de declarar ningún combate, puede intentarse realizar una Marcha Forzada. No puede intentarse una Marcha Forzada si el CG o UC activos están en la misma zona que un CG o UC enemigos.

i. Para ello habrá que lanzar 1d10 en secreto y compararlo con la Iniciativa del Comandante de la fuerza activada (un líder de UC si la fuerza es una sola UC o un líder de CG si es una fuerza de varias unidades). Si el resultado del dado es igual o menor que dicha Iniciativa se podrá realizar la Marcha Forzada, si es superior no se podrá.

ii. La Marcha Forzada permite desplazarse a otra zona adyacente a la que en ese momento se ocupa, se realiza el mismo procedimiento que si se tratase de una Marcha Normal, salvo que se mira la fila "Marcha Forzada" en la Tabla de Desgaste y no hay que verificar la situación de suministros de la fuerza para realizarla.

iii. Cuando una Fuerza, al consultar la Tabla de Desgaste por Marcha Forzada, no sufre bajas debido a su pequeño tamaño, deberá sufrir una baja si la tirada del dado con la que consiguió realizar exitosamente la Marcha Forzada fue de "1". (No se aplica esta regla si la fuerza está compuesta por entero de PC de Caballería/Tropas Ligeras).

iv. Después de realizada- o declinar el intento- ya pueden declararse ataques o pasar a la siguiente activación.

v. La Fuerza que arrastre en su marcha una ficha de tren de asedio no puede intentar realizar Marcha Forzada:

9.- Cuando se realiza una Marcha (sin incluir Marchas Forzadas), bien en la zona de partida o en la de destino, se pueden dejar PC para formar guarniciones o recogerlos, este es el modo de poner en el tablero nuevas unidades de guarnición.

i. Las fichas de guarnición pueden dejarse en ciudades defendibles, pueblos, fortalezas, puentes y pasos de montaña.

ii. Los PC componentes de las fichas de guarnición pueden ser absorbidos por cualquier UC que los pueda albergar y se encuentre en su zona al principio o al final de su marcha. (Sin contar la posible marcha forzada)

b) Descanso.

1.- Permite intentar reorganizar las UC que tengan PC desechos por el combate. Para intentar reorganizar una UC se tira 1d10 y se compara con el Valor Moral de los PC desechos. Se tiene como modificador el Modificador Moral del Comandante de la UC o -si la UC está apilada con el CG al que está asignada- el del Comandante de su CG, el que más convenga al jugador. Si la UC había perdido a su Comandante se le asigna ahora uno nuevo y se puede usar su Valor Moral. Si el resultado final es igual o inferior que el Valor Moral de algún PC desecho éste queda inmediatamente reorganizado y vuelve a contar a todos los efectos del juego. Después todos los PC que aún queden desechos se suman y se descuentan el 35% como bajas definitivas (desertores que no volverán nunca a sus unidades). Tira un dado por UC que realice esta acción y aplica este proceso unidad por unidad.

2.- Una ficha de artillería que hubiera perdido alguno de sus PC los recupera en su totalidad si realiza una acción de descanso y puede trazar comunicación a un depósito afín. La ficha de artillería se coloca con su potencia completa.

3.- Si una ficha de CG realiza acción de descanso, no tiene asignada ninguna UC de artillería y puede trazar comunicación a un depósito afín, puede colocar una UC de artillería que estuviera fuera de tablero (por haber sido eliminada previamente) en la zona que él ocupa y automáticamente ésta le queda asignada. La UC de artillería aparece a potencia completa.

4.- Si un CG que perdió su comandante en batalla participa de esta Acción recibe un líder nuevo.

c) Construir depósito.

1.- Permite colocar un depósito afín en la ciudad defendible, población o fortaleza en la que se encuentre la Fuerza activada. En el caso de una Fuerza que ocupa varias zonas podrá colocarlo en cualquiera de ellas (un depósito por cada fuerza y acción).

2.- Cuando una Fuerza activada realiza la acción de "Crear depósito" se coloca un marcador de depósito afín con el número máximo de niveles que permita las reglas específicas del juego. Puedes realizar esta acción solo en una zona con población, ciudad defendible o fortaleza. Las fichas de depósito que pueden estar a la vez en tablero se ven limitadas en las reglas específicas y cada escenario.

3.- Para crear un depósito nuevo puede retirarse, en ese momento, otro afín -esté al nivel que esté- que se encuentre en cualquier parte del tablero o bien usar uno que no estuviera en tablero en ese momento.

4.- Tras colocar el depósito en tablero se debe lanzar 1d10 y compararlo con el Valor de Forrajeo de la zona en la que se ha creado. Si el número resultante es superior a dicho valor se colocará un marcador de "Agotada" en la zona. Si el depósito creado estaba en cadena válida para

la nacionalidad que lo ha creado se aplicará un modificador de -3 a dicha tirada.

5.- No puede realizarse esta acción en una zona que posea un marcador de "Agotada", ni tampoco en una zona que contenga Fuerzas Militares enemigas.

d) Requisa:

1.- Permite colocar un marcador de Requisa 2 "R-2" sobre la UC que forme la Fuerza Activada. Una acción de Requisa sólo permite colocar un marcador en tablero, el jugador debe decidir a quién se lo coloca.

2.- Este marcador tiene dos niveles de suministro y permite usar la Fila de Requisa en la Tabla de Desgaste, pero sólo a las fichas que lo posean. En el caso de un CG también se podrá aplicar a todas aquellas UC que se activen con él y estén apiladas en su misma zona.

3.- En una misma Ronda de Activación no puede colocarse más de 1 marcador de Requisa en una misma zona del tablero.

4.- Tras colocar el marcador en tablero se debe lanzar 1d10 y compararlo con el Valor de Forrajeo de la zona en la que se ha creado. Si el número resultante es superior a dicho valor se colocará un marcador de "Agotada" en la zona.

5.- No puede realizarse esta acción en una zona que posea un marcador de "Agotada", ni en un Paso de Montaña, ni zona pantanosa, ni tampoco en una zona que contenga Fuerzas Militares enemigas.

6.- Una vez puesto el marcador de R-2 en tablero, permanece con la UC o CG que lo reciban hasta que se consuma. Es movido con su poseedor por el tablero. Sólo puede haber un marcador de requisita en cada zona del tablero. Si se apilan más en algún momento, elimina los que hagan falta hasta dejar uno sólo.

7.- Cuando una UC destacada con un marcador "R-1" o "R-2" se apila con el CG del que depende puede transferirle, a dicho CG, el marcador que posea en ese momento -si el CG no tiene en ese momento ningún marcador de requisita.

e) Bloqueo.

1.- Esto permite colocar un marcador de Bloqueo en una de las zonas que la Fuerza activa ocupe. La zona debe contener una Ciudad Defendible o Fortaleza enemiga ocupada. Si hay UC/CG enemigos en la zona estas tienen que elegir:

- librar un combate menor con la Fuerza que ha declarado el bloqueo, o

- retirarse al interior de la Ciudad Defendible o Fortaleza y permitir que el enemigo la bloquee.

Si la Fuerza defensora pierde el combate menor se verá encerrada en la ciudad. Si gana o empatara no tendrá efecto la acción de Bloqueo.

2.- Cuando un marcador de "Bloqueo" es colocado en el mapa en la zona en la que se ha declarado se impide la libre entrada y salida de tropas enemigas de la ciudad que haya en dicha zona. No pueden salir UC/ CG/PC de la ciudad ni tampoco pueden entrar en ella mientras esté el marcador en la zona.

3.- Cuando hay establecidas LC y una de las fuerzas presentes realiza una acción de bloqueo sobre el enemigo

de manera que toda la presencia enemiga queda encerrada en la ciudad se retiran las LC. (El bando bloqueado ya no puede mover y el bloqueador queda en libertad de movimiento)

4.- Una vez establecido un marcador de bloqueo en una zona éste permanece hasta que no haya UC del bando que lo instaló en ella, hasta que deje de haber Fuerzas Militares defensoras en dicha zona o hasta que sea sustituido por un marcador de Asedio.

f) Asedio. Esta acción en realidad es una secuencia de 3 acciones que deben realizarse una a continuación de la otra para poder llevar a buen término el asedio de una plaza fortificada enemiga ocupada. Cada una de ellas cuestan la misma cantidad de PA (el coste de la última puede variar, ver debajo). Las tres acciones son: “Abrir trincheras”, “Tomar defensas exteriores” y “Bombardeo”.

1. La primera vez que se hace una acción de Asedio se retira el marcador de Bloqueo que hubiese en la zona. Se ha realizado la acción de “Abrir trincheras”.

2. Para poder realizar este primer “asedio” debe haber previamente un marcador de Bloqueo, un CG y un tren de asedio en la zona.

3. Da la vuelta a una ficha de “Tren de asedio” y colocarla indicando “Abrir trincheras” en la zona que ocupa la Fuerza activada (dicha fuerza debe incluir un CG y el marcador de asedio se coloca en la zona que ocupa el CG).

4. Un CG enemigo que se vea sometido a Asedio pierde en ese mismo instante cuantos PA le quedasen.

5. Una vez que se posee el marcador de “Abrir trincheras” la siguiente vez que se active la Fuerza que lo posee debe ser para continuar al Asedio o para suspenderlo. La próxima acción de asedio es remplazar el marcador “Abrir trincheras” por “Tomar las defensas exteriores”. Para realizar esta acción la Fuerza debe contener un CG. El Defensor deberá realizar una tirada de rendición con un modificador adicional de -3 al dado (ver regla 9.4d).

6. Una vez realizado lo anterior la siguiente vez que se active la Fuerza que posee el marcador “Tomar defensas exteriores” deberá ser para continuar el Asedio o para suspenderlo. La próxima acción de asedio es remplazar el marcador “Tomar las defensas exteriores” por “Bombardear”. Para realizar esta acción la Fuerza debe contener un CG. El atacante intentará abrir brechas practicables, lo que sucede a continuación se explica en 9.4.e. Si no se abre brecha se deberá seguir intentando en sucesivas ocasiones. La primera vez que se intenta abrir brecha cuesta lo que indique la tabla, si no se consigue a la primera las sucesivas cuestan cada una el doble de lo indicado en la tabla.

7. Las penalizaciones al suministro que sufren el bando que asedia se aplican desde que adquieren el marcador de “Abrir trincheras”.

8. Mientras hay un marcador de asedio en una zona que posee un puente el beneficio del puente para cruzar el río sólo puede tenerlo el bando que asedia.

g) Fortificarse.

1.- Permite colocar una ficha de “Atrincheramiento” en cada zona ocupada por la fuerza activada. Eso permitirá, en caso de combate, contar con los beneficios de la fortificación.

2.- No puede realizarse esta acción si se está en una zona que contiene UC/CG enemigas.

3.-El marcador de atrincheramiento se pierde si la zona en la que está queda desocupada por UC del bando que lo colocó.

4.- No puede haber más de un marcador de “Atrincheramiento” en una misma zona.

h) Destruir puente.

Permite colocar un marcador de “Puente destruido” en uno de los puentes impresos en el tablero. Para ello la Fuerza Activada deberá estar en una zona adyacente al puente. En el puente no puede haber ninguna guarnición enemiga.

i) Reparar puente.

Permite retirar una ficha de “Puente destruido” de uno de los puentes impresos en el tablero en la zona donde se encuentre la Fuerza activada. No podrá hacerlo si hay Fuerzas Militares enemigas en zonas adyacentes al puente, salvo que dichas Formaciones Militares enemigas estén sometidas a Bloqueo o Asedio.

j) Crear Campo atrincherado.

1.- Solo puede llevarse a cabo esta acción por fuerzas que estén en una zona que ya posea un marcador de “Atrincheramiento”. Y rigen para ello las mismas reglas que para la acción de fortificarse.

2.- Un Campo atrincherado podrá ser atacado normalmente o podrá ser bloqueado y asediado como una fortaleza. Si un campo atrincherado es creado en una zona que contenga una fortaleza o ciudad defendible el procedimiento de asedio será normal hasta que los defensores se rindan – Si son todos destruidos nada especial ocurre. Los defensores no se rendirán, pasaran a la Fortaleza o Ciudad Defendible, que deberá seguir siendo asediada; teniendo que volver a realizarse la “Apertura de trincheras”, “Toma de defensas exteriores” y “Bombardeo”. Elimina el marcador de campo atrincherado y emplaza el tren de asedio de nuevo en el mapa.

3.- En una batalla campal o combate menor el ejército defensor que ocupe el Campo Atrincherado lucha con un modificador de +3 en defensa.

9.- COMBATE:

En el juego se pueden dar distintos tipos de combate: Combate de caballería, Batalla Campal, Combate Menor y Asalto/Asedio. Cada uno se explica en detalle a continuación.

9.1. COMBATE DE CABALLERÍA.

a) Cuando una Fuerza Activa entra en una zona en la que hay CG y/o UC enemigos, después de colocar el correspondiente marcador de Línea de Comunicaciones, se produce automáticamente un combate de caballería.

b) Se realiza de la siguiente manera:

- Ambos bandos deben consultar que modificadores poseen según lo que ahora se indique, y lanzar 1d10 sumándole su modificador apropiado.

Los modificadores son los siguientes:

i. Modificador Táctico de un líder al mando de una UC de caballería – no infantería ni artillería- presente en la zona por cada bando.

ii. La ventaja numérica: se divide el número de PC de Caballería – solo caballería- del bando con más entre el número del bando con menos para calcular la proporción, y se compara con la siguiente tabla, obteniéndose el modificador que obtiene el bando más numeroso: 3:2 = +1, 2:1 = +2, 3:1 = +3, 4:1+ = +4

iii. El mejor Valor Táctico de la Caballería presente en cada bando.

iv. El defensor puede tener la ventaja de defenderse tras un río y/o estar atrincherado (todo acumulativo), cada una de las cuales confiere un +1.

- Ambos bandos lanzan 1d10 y suman sus modificadores para obtener un total. Una vez que cada bando obtiene su total, el bando con el total mayor ha ganado. Si hay empate se vuelve a lanzar el dado hasta que no se empate

c) El resultado de dicho combate tiene los efectos siguientes:

- El bando que pierde el combate debe informar al otro de: Nombre del Comandante de cada CG que posea en la zona, número total de PC (por tipos: infantería, caballería y artillería) que tiene en la zona, número de UC en la zona.

- Las UC presentes del bando inactivo (la fuerza que estaba quieta cuando el enemigo entró en su zona) que estén compuestas exclusivamente de PC de Caballería/Tropas Ligeras y los CG que estén apilados con ellas pueden consumir ahora 1 PA para realizar una marcha. Solo UC pueden intentar una marcha forzada. Dicho movimiento consume suministro, consulta la tabla de desgasto de forma normal.

- Las UC y CG que no entren en el caso anterior sólo podrán realizarlo si el bando inactivo fue el que ganó el combate de caballería.

d) Nunca hay bajas como resultado de un combate de caballería.

e) Si uno de los dos bandos carece de caballería el otro gana automáticamente.

f) Si uno de los dos bandos tiene una superioridad numérica en PC de caballería de 8 a 1 sobre el contrario gana automáticamente.

g) Si ninguno de los lados presentes tiene caballería no se produce el combate de caballería.

h) Si la zona en la que se libra el combate es un paso de montaña o valle alpino sólo cuentan los PC de Infantería Ligera, no los de caballería a todos los efectos de esta regla (9.1).

9.2. BATALLA CAMPAL.

a) Una Fuerza Activa puede declarar que inicia combate al acabar una Acción de Marcha (incluyendo cualquier intento de Marcha Forzada) y tendrá lugar en la zona que ocupe en ese momento y en él intervendrán todas las CG y/o UC de ambos bandos que estén en ella.

b) Una Guarnición no puede formar parte nunca de una Fuerza que ataque y sólo participará en un combate si es la única Fuerza Militar de su bando presente en la zona (es decir no hay ni CG ni UC de su bando en ella). Una Guarnición nunca tomará parte en una Batalla Campal. (Ver regla 9.4)

c) La Batalla Campal es el procedimiento de resolver los combates importantes y que implican un número considerable de UC y PC. Dado que este cuerpo de reglas es fundamental y amplio, hay varios escenarios que son de “Batalla”, en el que no se usa el mapa estratégico, sino sólo el despliegue de batalla. Es aconsejable empezar por estos escenarios para aprender a dominar este subsistema del juego, el más complejo.

d) Las condiciones que deben darse para que haya una batalla campal son simples: cada bando debe disponer al menos de 3 UC entre infantería y/o caballería. Cada bando dirá, cuando se declare un combate, si cumple la condición o no -sin revelar nada sobre sus fuerzas-, si ambos la cumplen habrá una Batalla Campal, si no habrá un Combate Menor.

e) Una vez que se ha comprobado la existencia de una Batalla Campal se retirarán todas las UC y CG que hubiera en la zona en que tiene lugar la batalla y se trasladarán al “Despliegue de Batalla” que va impreso en el tablero de juego junto al Mapa Estratégico.

f) El despliegue de batalla tiene una posición para cada lado involucrado. Un lado tomara el lugar de las Fuerzas de Flanqueo. Cada lado tiene 3 Secciones en la línea de batalla (y dos secciones de flanqueo) y 1 sección de Reserva. Las tropas son desplegadas en ellos.

g) A continuación se realizan varios pasos para resolverla, que han de seguirse en este orden estricto:

h.- Determinación de los Mandos

i.- Elección del Terreno de la Batalla

j. Determinación de Flanqueo.

k. Despliegue de tropas.

l. Cálculo de la moral de los contendientes

m. Planificación de las operaciones

n. Tirada de Control Operacional.

o. Resolución del Combate

p. Explotación.

q. Recuento de bajas y Retirada

h.- Determinación de los Mandos.

1. Cada bando debe elegir a su **Comandante en Jefe** para la batalla.

i. Mando Unificado: un bando posee Mando Unificado en una batalla si hay un único CG de rango superior a todos los demás presentes, de su bando, en ella. El Comandante del CG de rango superior presente es el Comandante en Jefe de la batalla.

ii. Mando no Unificado: Se considera que no hay Mando Unificado cuando hay 2 o más CG de igual rango en una batalla (Por ejemplo dos CG de XXXX españoles) sin otro de rango superior presente. De igual modo se considera que no hay Mando Unificado si algún bando no posee al menos un CG en la batalla. En estos casos los líderes al mando de los CG o UC que generan esta situación se denominan “líderes sin subordinar”. En caso de que no haya Mando Unificado será Comandante en

Jefe el líder del CG de mayor rango que más PC tenga presentes al inicio de la batalla (si no hay CG presentes esta regla se aplica a las UC presentes).

iii. Si durante la batalla se juega una opción de Refuerzo que hace llegar al combate un CG de rango superior a los presentes ya en la batalla, su Comandante sustituirá inmediatamente al Comandante en Jefe de ese bando.

2. Los combates se verán influidos por un líder de los presentes en cada Sección de la Línea de Batalla, a este líder se le llama **Comandante de Sección**.

i. En toda Sección en la que haya algún CG el comandante debe ser el líder de alguno de los CG presentes. (A elegir por el jugador que los controle).

ii. Si no hay lo será el comandante de una de las UC presentes. (También a elegir)

iii. La decisión sobre quién será el comandante de la Sección se tomará justo antes de iniciar cada combate en que se vea envuelta cada Sección de la Línea, pudiendo ser un Comandante diferente en cada combate.

i.- Elección del Terreno de la Batalla.

1. Las batallas se resuelven en el Despliegue que está junto al mapa estratégico en el tablero de juego. Este Despliegue posee varias Secciones en las que puede haber diferentes terrenos, según también el tipo de terreno que hubiera en la zona en que se desarrolla la batalla.

2. Con el juego se suministran unas solapas de cartón en las que se representan los diferentes tipos de terrenos. Cada una de estas solapas se colocará sobre la Sección de la Línea de Batalla que el jugador escoja, una por Sección- incluyendo la sección de flaqueo. Esta colocación se hará después de que ambos jugadores hayan elegido terreno, primero el defensor, luego el atacante. Los terrenos disponibles para cada batalla están limitados a las solapas que se suministran con el juego.

3. Cada bando elegirá el terreno que formará su línea de batalla. Los tipos de terrenos disponibles son: Pueblos, Bosques y Colinas. En el caso de que una Sección no contenga ninguno de estos tipos de terrenos se considerará que es terreno despejado y se aplicarán las reglas que más adelante se indican sin ningún tipo de modificadores.

4. El bando defensor podrá elegir los siguientes terrenos y lo hará antes que el atacante:

i. Se lanza 1d10 y se compara con la Iniciativa del Comandante en Jefe del bando en cuestión (En caso de Mando no unificado se tira por cada uno de los mandos presentes teniendo que ser exitoso en ambos casos para poder elegir un terreno) si el resultado es igual o inferior al valor de su Iniciativa, podrá elegir 1 terreno de entre los disponibles.

ii. Un defensor se encuentra en una zona de terreno abrupto podrá elegir 1 terreno adicional.

iii. Un defensor en un paso de montaña podrá usar 2 terrenos adicionales de Colinas.

iv. Un defensor que se encuentra en una zona de bosque podrá usar 1 terreno adicional de Bosque.

5. Tras el defensor el atacante lanza 1d10 y realiza el mismo procedimiento que realizó el defensor (regla 9.2.i 4.i). No realices la tirada si el atacante realiza una marcha forzada para entrar en la zona del defensor.

6. Un bando nunca podrá tener más de 4 terrenos en su Línea de Batalla (uno por cada Sección de la Línea y una en una sección de Flaqueo).

7. Los terrenos disponibles y sus efectos son:

i. Bosque: No se pueden usar Opciones de Carga de Caballería para atacar al enemigo situado en un bosque y todos los chequeos (tanto de los atacantes como de los defensores) morales resultantes de un combate en bosque se ven modificados por -1 al dado. La identidad de las unidades no se revela si están dentro del bosque hasta que se enganchen en combate.

ii. Pueblo: El bando defensor combate con un +1 a la tirada de combate y tiene un -1 al dado en los chequeos de moral

iii. Colinas: No se pueden usar Opciones de Carga de Caballería para atacar al enemigo situado en colinas. El bando defensor combate con un +1 a la tirada de combate. Tropas en colinas sufren la mitad de bajas en la tabla de bombardeo (1 baja pasa a ½ baja).

j. Determinación de Flaqueo.

1. Se comparan las Iniciativas de los Comandantes en Jefe de ambos bandos; el que posea la Iniciativa más alta puede tener opción a un ataque de flanco. Un bando sin mando unificado en la batalla carece, automáticamente, de la opción de flaqueo. Si ambos bandos poseen mando sin unificar ninguno puede elegir la carta de flaqueo de su mazo de Opciones de Batalla. En caso de que la Iniciativa de los Comandantes en Jefe sea igual el empate se resuelve por una tirada de dado, si se vuelve a empatar tiene la opción el bando atacante, el que inició el combate.

2. El bando con opción al ataque de flanco deberá tirar en **secreto** 1d10 y compararlo con la Iniciativa de su Comandante en Jefe. Si es igual o inferior a ésta podrá elegir de entre sus opciones de batalla la de Flaqueo. Si es superior no podrá hacerlo. El adversario no debería conocer si el enemigo enviará fuerzas de flaqueo.

- El bando con la opción de ataque de flanco se desplegará en la zona del Despliegue de batalla con opción a flaqueo, el bando que no puede flanquear lo hará en la zona que puede ser flanqueada.

k. Despliegue de tropas.

El jugador que declaró el ataque se considera el atacante y el que recibe el ataque el defensor. Primero el defensor y luego el atacante deben colocar todos sus CG y UC presentes en el campo de batalla en alguna de las 4 secciones principales del despliegue.

1. Las secciones son: Flanco Derecho, Centro, Flanco Izquierdo (que son las Secciones que conforman la Línea de Batalla) y Reserva. Las Secciones de Flaqueo y de defensa del flanco no se usan a no ser que sean "activadas" mediante el juego de una Opción de Flaqueo.

2. En cada una de las Secciones de la Línea de Batalla hay que colocar al menos una UC de infantería o caballería.

3. No hay restricciones respecto a quién o qué se puede colocar en la Reserva.

4. Si en una batalla hay más de un CG (con sus UC asignadas correspondientes) del mismo bando, en la colocación inicial sólo pueden colocarse en la misma Sección de la Línea de Batalla UC pertenecientes a un solo CG. Durante el desarrollo de la batalla esa situación puede cambiar.

5. Si en una batalla hay más de un CG presente del mismo bando, cualquier CG que no sea el del Comandante en Jefe de la batalla tiene la obligación de colocarse en la Sección que contenga al menos 2 UC bajo su mando. Si hay varias Secciones así el jugador que controla el CG elige donde. Esta regla se aplica durante toda la batalla.

6. El CG del Comandante en Jefe se colocará en la Reserva del Despliegue permaneciendo allí toda la batalla. Si durante la batalla se produce la sustitución del Comandante en Jefe, como consecuencia de la llegada de Refuerzos (ver arriba 9.2.h.1.iii), el antiguo Comandante en Jefe queda exento de permanecer toda la batalla en la Reserva.

7. La colocación de los CG y las UC se hace manteniendo secreta, todavía, su identidad, es decir, enseñando al enemigo la cara que muestra el escudo de nacionalidad, no su identificación. Una vez que ambos bandos han colocado es cuando se da la vuelta a todo CG y/o UC que haya en alguna de las 3 Secciones de la línea de batalla que no sea bosque, tampoco en la Reserva. Cuando un CG y/o UC pasen de la Reserva a la línea de batalla se le dará la vuelta mostrando su identidad. De igual manera sólo se desvelará la identidad de las UC que estén en Secciones que contengan terreno de Bosque en el momento de participar en un combate –mientras mantendrán su identidad oculta mostrando su escudo de nacionalidad.

8. Cuando alguno de los dos bandos envueltos en una batalla tenga un marcador de atrincheramiento con él en el mapa estratégico debe colocarlo en una de las tres Secciones de la línea de batalla en el despliegue inicial, sólo esa Sección se beneficiará del +1 por fortificación.

9. Recuerda la regla 9.2.h.2 (Mandos de Sección) para desplegar los líderes acorde a tus deseos.

l. Cálculo de la moral de los contendientes.

Ahora hay que establecer, simultáneamente, la moral de cada ejército en la batalla presente. Esta moral se mide en una cantidad de puntos. A medida que se combata se irán descontando esos puntos, el primer ejército que llegue a 0 perderá la batalla.

1. Se cuentan los puntos de cada bando, independientemente de cuantas nacionalidades lo integren.

2. Los puntos de moral se calculan sumando: +1 por cada UC de infantería o caballería presente en la batalla y -2 para el bando que no posea “Línea de Comunicaciones” al empezar la batalla.

m. Planificación de las operaciones

1. Cada bando, simultáneamente, debe ahora escoger un número determinado de fichas del mazo de Opciones de Batalla de que dispone. El número máximo de ellas que se podrán escoger será equivalente a la Iniciativa de su

Comandante en Jefe para la batalla en curso. Si un bando no posee mando unificado escogerá, como máximo, tantas Opciones como sea la Iniciativa más baja de todas las que posean los líderes sin subordinar y réstale uno.

2. Las Opciones de batalla disponibles para cada bando son las mismas, aunque ya hemos visto que la de Flanqueo sólo podrá elegirla uno de los dos bandos, tal y como más arriba se explicó. Las Opciones disponibles son:

- Reserva (6)
- Flanqueo (1)
- Asalto (5)
- Contención (3)
- Bombardeo (2)
- Carga de Caballería (4)
- Retirada (1)
- Recuperar (4)
- Reforzar (4)

El número entre paréntesis indica la cantidad de cada una de ellas que cada bando dispone para elegir.

3. Estas opciones se aplicarán a lo largo de la batalla a las diversas Secciones de la Línea y serán las acciones que realizarán las tropas.

4. Si, durante la batalla, llega un CG de rango superior se podrán descartar las opciones en tu mano que desees y reemplazarlas por nuevas Opciones de Batalla - tantas como en ese momento quedasen por jugar al anterior Comandante.

n. Tirada de Control Operacional.

1. Cada bando simultáneamente realiza una tirada de 2d10 secreta sumando sus resultados y comparándolo con el Nivel de Control Operacional del Comandante en Jefe. Si no hay mando unificado habrá que tirar por cada Comandante sin subordinar. Si todos la pasan el bando entero la pasa, si uno solo falla es como si fallaran todos. Los Comandantes de UC tienen un Nivel de Control Operacional de 11. Los modificadores a la tirada del dado son los siguientes:

- 1 para el defensor
- +2 para cada tirada en caso de no haber mando unificado (+5 si no hay ningún CG presente)
- +2 si se ha seleccionado la opción de flanqueo
- +1 por cada opción de asalto que se haya seleccionado
- +1 por cada dos opciones de Caballería que se hayan seleccionado. (Si se selecciona sólo una no hay modificador, si se seleccionan 3 sólo habrá un modificador de +1)

3. Las consecuencias de esa tirada son:

a. Si los dados más los modificadores es igual o inferior al Nivel de Control Operacional del Comandante en Jefe – o de todos los líderes no unificados -TODAS las UC de ese bando combatirán con un modificador positivo de +1 durante la batalla.

b. Si la tirada de los dados más los modificadores es superior al Nivel de Control Operacional del Comandante en Jefe – o de cualquier líder no unificado - TODAS las UC de ese bando combatirán con un modificador negativo de -2

o. Resolución del Combate.

Ahora se establece una secuencia que se repite hasta que termine la batalla. En este paso ambas líneas de batalla pueden engancharse en combate al enfrentarse una sección de la línea de batalla con su opuesta en la línea enemiga (es decir Flanco izquierdo con Flanco derecho enemigo, Centro contra Centro)

1. Ambos bandos, alternativamente, juegan sus opciones.
 - a. La primera Opción la juega el atacante indicando quién la realiza (CU, Sección...) y emplazando su opción de batalla en el mapa si es una opción de ataque – Asalto, Contención, Carga de Caballería, Flanqueo. Por ejemplo, puede asignar una opción de asalto a su Centro, para que ataque el Centro enemigo). Inmediatamente se resuelve el efecto de la Opción jugada.
 - b. Luego puede hacer una de estas cuatro cosas:
 - i. Intentar jugar una segunda opción: para ello debe lanzar 1d10 y compararlo con la Iniciativa de su Comandante en Jefe, si el resultado es igual o inferior a ésta **debe** jugar la segunda Opción.
 - ii. Si la primera opción jugada fue una opción de Asalto, Contención, Carga de caballería o Flanqueo, puede intentar que sus tropas continúen el combate. Para ello deberá lanzar 1d10 y compararlo con la Iniciativa del Comandante de la Sección que realizó el ataque, si el resultado es igual o inferior a ésta se vuelve a combatir otra vez. Solo se puede continuar la Opción de Caballería si en el primer combate no se obtuvo la superioridad en caballería.
 - iii. Realizar un intento de Reorganización con su Comandante en Jefe o con uno de los Comandantes de Sección. Este intento sólo puede ser dirigido hacia una UC que tenga PC desechos y se rige por las reglas que gobiernan la Opción de Batalla “Recuperar”. Si se usa el Comandante en Jefe la UC puede estar en cualquier lugar del despliegue. Si se usa un Comandante de Sección la UC debe pertenecer a la Sección que él manda.
 - iv. Dejarle el turno al enemigo.
 - c. Después de que el atacante haya realizado su segunda acción o haya fallado sus tiradas o declinase hacerlas le toca el turno al defensor que podrá hacer lo mismo que el atacante: jugar una opción e intentar continuarla o jugar una opción y luego intentar jugar otra o jugar una opción y luego intentar una reorganización.
 - d. Cuando ambos bandos han jugado sus turnos, se completa una **RONDA DE COMBATE**.
2. Cuando le toca jugar a un bando puede PASAR en vez de jugar una Opción. Para pasar deberá tirar 1d10 y compararlo con la Iniciativa de su Comandante en Jefe. Si no hay mando unificado deberá hacerse con cada líder no subordinado para tener éxito. Si la tirada es menor o igual que la iniciativa el adversario toma el turno e irá ahora. Si el dado es mayor deberá descartarse de una de las Opciones que tenía sin jugarla y sin revelarla a su adversario, pierde y el turno que pasará al otro bando. Si un bando carece de Opciones que jugar, pasa automáticamente.
3. En las sucesivas Rondas no hay límite al número de Opciones que pueda jugar una misma Sección de la Línea de Batalla.

4. Las Rondas continúan hasta que la batalla se de por finalizada. Una batalla termina en los siguientes casos:

- i. Se acaban todas las Opciones: se han jugado y/o descartado todas y ya no hay más que jugar, se considera un empate y nada más ocurre, se devuelven las fuerzas a la zona del mapa estratégico donde estaban y se continua el juego.
 - ii. Ambos bandos pasan uno a continuación del otro. Se hace lo mismo que arriba.
 - iii. Uno de los bandos se queda sin Puntos de Moral. Ha perdido la batalla, se debe realizar la explotación y la retirada. Tras ello se vuelve al juego normalmente. Si ambos bandos se quedan a la vez sin Puntos de Moral es empate y se sigue el procedimiento ya explicado en este caso.
 - iv. Uno de los dos bandos, al final de una ronda, encuentra que todos los PC que tenía en una o varias de las Secciones de la Línea de Batalla han sido eliminados o están desechos. En este caso ha perdido la batalla y se realiza la explotación y retirada. Si ambos bandos cumplen este caso la batalla es empate, resuélvelo como anteriormente. Ahora bien, si el bando en cuestión posee una UC en la Reserva por cada Sección de la Línea a la que le ocurre lo anterior y una Opción de Reserva por cada Sección no pierde la batalla y puede seguir combatiendo. La batalla continua normalmente.
 - v. Uno de los dos bandos juega la Opción de Retirada y abandona el combate. Este bando pierde la batalla y se deben realizar la explotación y la retirada.
5. Se ejecuta la Explotación, Retirada, Recuento de bajas y de Puntos de Victoria, si es el caso, y se sigue el juego.

p. Explotación.

Después de finalizar la batalla el ganador tira en la tabla de Explotación para calcular bajas adicionales del bando perdedor – prisioneros, convalecientes que no regresan...

1. El ganador de una batalla debe lanzar 1d10 y consultar la Tabla de Explotación cruzando el número obtenido en el dado con la cantidad (en %) de Puntos de Moral con los que ha finalizado la batalla. Modifica la columna usada de la siguiente forma:
 - Una columna a la izquierda por cada Ronda por encima de la 2ª que durase la batalla.
 - Dos columnas a la derecha si el vencedor posee el doble de PC de caballería en la Reserva y en alguna Sección no empeñada de la Línea de Batalla que los que posee en su Reserva o en sus Secciones no empeñadas el perdedor.
 - Cuatro columnas a la derecha si el perseguido se retira sin Línea de Comunicaciones.
 - X columnas a la derecha equivalente al Modificador Táctico de uno de los Comandantes de la/s UC/s de caballería (Cuyos PC se hayan contado arriba, es decir que participan en la explotación).
 - Dos columnas a la derecha si el perseguido debe retirarse a través de un río (independientemente del tamaño) en su primera zona de retirada.
2. El resultado será un porcentaje que te permitirá calcular las pérdidas adicionales del bando perdedor.
3. El cálculo se realiza teniendo en cuenta los PC de caballería que el vencedor tuviera en su Reserva y en cualquier Sección no empeñada de la Línea de Batalla. A

este número hay que restar los PC de caballería que el perdedor tuviera en su Reserva y en cualquier Sección no empeñada de la Línea de Batalla. Si el ganador no posee ni un sólo PC de caballería en su Reserva ni en ninguna Sección no empeñada no hay explotación alguna. Tampoco si la operación de resta anterior da como resultado 0 ó un número negativo. Si el resultado es positivo se calcula el porcentaje obtenido de la tabla de explotación sobre la diferencia obtenida anterior de PC de caballería, el número resultante es el número de bajas que sufre el perdedor.

4. Las bajas deben sufrirse de la siguiente manera:

- La primera baja debe ser 1 PC de Caballería. Aparte de esta primera baja el 10% del total deben ser bajas de Caballería (si la hay).

- En segundo lugar debes perder tantas bajas como sea posible de Gd/Vet

- Tras los Gd/Vet deben perderse la infantería Ln.

- Tras la infantería Ln se perderá la infantería Rec, pero cada punto infligirá 2 bajas de Rec.

- Adicionalmente pierde un número de PC de Art equivalente a la mitad de las bajas que ha sufrido en la explotación.

- Si el perdedor poseía un Tren de Asedio lo pierde inmediatamente.

q. Recuento de bajas y Retirada:

1. Las bajas causadas durante un Batalla son de dos tipos: Convalecientes y definitivas:

a) Todas las bajas infligidas en la Explotación son bajas definitivas – excepto PC de artillería que pueden ser reemplazados (ver reglas 8.2.b y 11.2.h).

b) Todas las bajas fruto de una Victoria Automática son bajas definitivas.

c) Las bajas sufridas en combate son definitivas en una cantidad variable:

i. Si no hubo victoria por parte de nadie en la batalla ambos bandos pierden definitivamente el 20% de las bajas sufridas. El resto son bajas temporales.

ii. El vencedor de una batalla también pierde definitivamente el 20% de sus bajas - Excluyendo victorias automáticas. El resto serán convalecientes.

iii. El perdedor de una batalla pierde definitivamente el 40% de sus bajas - Excluyendo victorias automáticas. El resto son convalecientes.

d) Las bajas definitivas son retiradas del mapa. Los convalecientes son colocados en el mapa según la regla 12.2.b.

e) Los marcadores de ½ baja que hubiera se retiran y carecen por completo de efecto alguno.

2. Tras descontar las bajas, si hubo victoria por parte de uno de los dos bandos, el bando perdedor debe desplazar los CG y/o UC implicadas en la batalla con las siguientes restricciones:

a) La primera zona en la que se entre debe ser aquella en la que está la Línea de Comunicaciones del bando derrotado. Si no la tiene en una zona no ocupada ni adyacente a la Línea de Comunicaciones del enemigo. Tampoco puede desplazarse a una zona ocupada por fuerzas militares enemigas. Si no hay una zona a la que se desplazase libre de las restricciones anteriores no puede

retirarse y todos los PC (aunque estén desechos), UC y CG se rinden y son eliminados definitivamente del juego. Los líderes de los CG y UC que se rindan son retirados definitivamente del juego.

b) Toda zona en la que se entre durante la retirada debe cumplir alguna de las siguientes restricciones, en el orden de prioridad que se les asigna (es decir si se puede cumplir la prioridad nº1 aunque se viole la nº2 se hará; si no se puede cumplir la nº1 se pasa a cumplir entonces la nº2)

i. Nº1. Dejar a los CG y/o UC más cerca, en número de zonas, al depósito de su bando que estuviera más cerca del sitio donde tuvo lugar la batalla. Si se entra en la zona ocupada por ese depósito amigo puede continuarse la retirada hacia el depósito de su nacionalidad más cercano a la zona que en ese momento ocupan. Si es que hay alguno en el mapa, si no hay aplica el siguiente punto.

ii. Nº2. Alejar a las fuerza en retirada de la zona en que tuvo lugar la batalla.

c) Por cada zona que se retire debe descontarse 1 PA de cada CG presente, si no les quedan cada PA descontado contará de forma negativa para el siguiente turno.

d) El mínimo número de zonas que debe retirarse un bando derrotado es 1. Una UC sola finaliza su retirada en cuanto se apile con un CG o Depósito amigo.

e) Se consumen suministros y se consulta la Tabla de Desgaste durante la retirada de forma normal. Una vez por cada zona en la que se entre.

- Si un CG es derrotado en batalla antes de ser activado, pierde los PA que apostó, se retira y no se activa en esa ronda.

d) Si un bando ve eliminados todos sus PC presentes los CG que pudiera tener se rinden de forma automática, quedando el HQ y su Comandante fuera del juego permanentemente.

9.3. COMBATE MENOR.

a) Una Fuerza Activa puede declarar que inicia combate solo al acabar una Acción de Marcha (incluyendo cualquier intento de Marcha Forzada) y tendrá lugar en la zona que ocupe en ese momento y en él intervendrán todas los CG y/o UC de ambos bandos que estén en ella.

b) Una Guarnición no puede formar parte nunca de una Fuerza que ataque (ver 9.4 incorporación a asedios y batallas) y sólo participará en un combate si es la única Fuerza Militar de su bando presente en la zona (es decir no hay ni CG ni UC de su bando en ella). Cuando se ataca solo a una guarnición, se considera siempre un combate menor, salvo que la guarnición esté en una ciudad defendible o fortaleza, en cuyo caso habrá que asaltarla o asediarla. Una guarnición que esté en un puente puede ser atacada por una Fuerza enemiga que esté en cualquiera de las dos zonas que conecta dicho puente.

c) El Combate menor es el que se produce cuando no se dan las condiciones para que tenga lugar una Batalla Campal. Consiste en un breve encuentro que ocasiona pocas bajas y que se suele ver seguido de la retirada de una de las dos partes.

d) Un combate menor se resuelve de una sola tirada de dado – como los combates de caballería anteriormente:

1. Primero ambos bandos computan sus modificadores.

Se tendrán en cuenta:

i. Modificador Táctico del Comandante en Jefe de cada bando (si en un bando no hay mando unificado el de cualquiera de los Comandantes superiores presentes)

ii. La ventaja numérica: se divide el número total de PC del bando con más entre el número del bando con menos, se redondea habitualmente y se compara con la siguiente tabla, obteniéndose el modificador indicado:

3:2 = +1, 2:1 = +2, 3:1 = +3, 4:1+ = +4 (Puede tener lugar una Victoria Automática por aplastante superioridad numérica, de 8 a 1 o más).

iii. El mejor Valor Táctico de las tropas presentes.

Si uno de los dos bandos tiene caballería y el otro no +2 para el que la tiene. (Salvo si el combate tiene lugar en un Paso de Montaña, Zona de Bosque o Marisma)

iv. El defensor puede tener la ventaja de defenderse tras un río (mayor o menor), en un paso de montaña y/o estar atrincherado (todo acumulativo), cada una de las cuales confiere un +1.

v. (+3) si el defensor esta en Campo Atrincherado.

v. Si uno de los dos bandos tiene caballería y el otro no +2 para el que la tiene. (Salvo si el combate tiene lugar en un Paso de Montaña, Zona de Bosque o Marisma)

2. Luego ambos bandos lanzan 1d10 y le suman su modificador total.

3. El ganador es el bando con el total más alto; la suma total menor se resta de la mayor y se computa el resultado. La igualdad se considera empate.

e) Resultado de un combate menor.

1. Si ganó el atacante el defensor sufre bajas según la siguiente fórmula: Diferencia entre ganador y perdedor dividiendo el resultado entre 3 (redondeando normalmente). Las bajas deben descontarse, mientras sea posible, de PC con el mismo Valor Táctico usado como modificador en el combate. Después se retira el defensor: Si un CG es parte del perdedor, la retirada es como en la Batalla Campal, si no había CG retira las CU/Guarnición al depósito, guarnición o UC/CG de su bando más cercano, de forma automática y sin consumir suministros ni consultar la tabla de desgaste.

2. Si ganó el defensor, el atacante sufre bajas del mismo modo indicado arriba y además pierde 1 PA (o si no le quedaban se pone un marcador de PA negativos para el siguiente turno) si estaba presente algún CG. El atacante nunca se retira en un combate menor.

3 Además si perdió un bando que no disponía de al menos 3 UC de infantería y/o caballería presentes debe chequear la moral de sus UC presentes. Modifica el dado con el número de bajas recibidas. Los miembros de una Guarnición no tienen que chequear como resultado del combate.

4. Si se dio un empate nadie sufre bajas, el atacante pierde 1 PA (o se coloca un marcador negativo para el siguiente turno) – si tenía un CG presente. No hay chequeo de moral.

5. Si se dio una Victoria Automática el bando con menos PC es eliminado en ese combate y al otro bando no le sucede nada.

6. Todas las bajas ocasionadas son convalecientes, salvo que se haya dado una Victoria Automática, en el que todas las bajas serán definitivas.

9.4. COMBATE EN CIUDADES DEFENDIBLES Y FORTALEZAS.

En el mapa de juego hay impresas poblaciones que son susceptibles de ser defendidas y por lo tanto protegen a los PC que en ellas se encuentren de un combate en campo abierto. Estas poblaciones son las llamadas “Fortalezas” y “Ciudades defendibles”. Las “poblaciones con castillo” cuentan como fortalezas si la fuerza que la ocupa no excede de los 2 PC de potencia, si excede se considerará una población no defendible.

a) Una Fuerza que termine su Acción de Marcha en una zona del terreno en la que haya una ciudad defendible o una fortaleza y declare un ataque contra las Fuerzas Militares enemigas que haya en la zona da la opción al bando defensor de “meterse” dentro de la ciudad -si ésta no está ocupada por Fuerzas del bando atacante. Las guarniciones en una ciudad siempre se consideran que están “dentro” de ella.

b) En una Ciudad Defendible, si el defensor decide que se queda fuera el combate se resuelve de forma normal como batalla campal o combate menor. Si el defensor decide entrar en ella el atacante debe decidir si la asalta o cancela su ataque. Si la asalta se resuelve el combate del mismo modo que un combate menor, con las siguientes adiciones:

i. Los únicos PC que cuentan son los de infantería – ni caballería ni artillería. El defensor puede decidir en ese momento convertir alguno o todos los PC de caballería que posea en PC de infantería Ln. Este cambio es irreversible.

ii. El defensor lucha con un +4 al dado.

iii. El atacante ve duplicada sus bajas.

iv. Tira un dado y si el atacante gana e inflige bajas al defensor puedes tirar de nuevo y aplicar el resultado. Continúa tirando mientras el atacante inflija bajas al defensor. Si en un asalto no le ocasiona bajas el combate cesará.

v. Aunque pierda el defensor sólo se toma la ciudad si queda vacía de PC.

vi. Si pierde el atacante o el combate cesa el atacante permanece en la zona del combate.

c) Otra forma de atacar una ciudad defendida (y la única forma de atacar una Fortaleza) por tropas enemigas es mediante el asedio. Para asediar una ciudad deben darse las siguientes condiciones:

1. La acción de asediar sólo puede realizarla un CG no una UC.

2. Para poder asediar debe haber presente, en el momento de realizar la acción, una ficha de **tren de asedio** con el CG.

3. Para poder realizar la acción de asediar debe haber en la zona un marcador de Bloqueo.

d) En una misma zona sólo puede haber un marcador de asedio.

e) La Secuencia de actividades necesarias para realizar el Asedio se explican en 8.2.f.

f) Un CG que posea un marcador de “Abrir trinchera” y realice otra acción de asedio progresará en el asedio a “Tomar defensas exteriores”. Resuélvelo con la siguiente secuencia de pasos:

1. El asediador se suministra. Suministra la fuerza que asedia y consulta la tabla de desgaste con un modificador adverso de una fila hacia abajo en el tipo de suministro.

2. Tirada de rendición del asediado: el asediado debe lanzar 1d10 y compararlo con la Iniciativa del Comandante de los PC que haya en la ciudad (para este caso la Iniciativa de las fichas de guarnición es de 5). Si la tirada es superior a la Iniciativa del Comandante éste se rinde y el asedio acaba aquí. Si es igual o inferior no pasa nada. Hay un modificador a dicha tirada de -3 al resultado del dado.

g) Un CG que posea un marcador de “Toma de las defensas exteriores” y realice otra acción de asedio comienza el “Bombardeo” que se resolverá siguiendo los siguientes pasos:

1. El asediador se suministra. Suministra la fuerza que asedia y consulta la tabla de desgaste con un modificador adverso de una fila hacia abajo en el tipo de suministro.

2. Desgaste del asediado: el 35% de los PC defensores se retiran como bajas definitivas, con un mínimo de 1 PC. Si hay un depósito en la ciudad -o marcador de requisita- puede ahorrarse 1 baja por cada nivel de suministro que decida gastar. Eso puede hacer que no haya bajas (se puede reducir el número mínimo de 1 PC de baja).

3. Tirada de brecha: el asediador lanza 1d10. Si el resultado final es igual o superior a 5 se habrá abierto brecha y se podrá iniciar el asalto. La mejor fortificación de una ciudad incide negativamente en las tareas de brecha, por eso las fortalezas llevan impreso un número que indica su modificador en forma de número negativo. Si no se abre brecha se deberá continuar el asedio con otra acción de asediar. Las tiradas subsiguientes se harán con un modificador de +2 por cada vez consecutiva que haya realizado la acción de “Bombardeo” contra la misma ciudad. La próxima acción de asedio costará el doble. Si abres brecha continúa con la siguiente secuencia.

4. Tirada de rendición del asediado: una vez abierta brecha el asediado debe lanzar 1d10 y compararlo con la Iniciativa del Comandante de los PC que haya en la ciudad (para este caso la Iniciativa de las fichas de guarnición es de 5). Si la tirada es superior a la Iniciativa del Comandante éste se rinde y el asedio acaba aquí, se eliminan todos los defensores y el CG asediador elimina la ficha de asedio y ocupa la ciudad. Si es igual o inferior se luchará en la brecha.

5 Asalto a las brechas: Se resuelve el combate como si fuera un Asalto entre dos Secciones de la Línea de Batalla en una Batalla campal; con la salvedad de que si en el primer combate no se toma la ciudad el atacante puede decidir volver a atacar de inmediato (sin necesidad de tirada alguna) Si en las dos rondas de combate no se toma la ciudad se termina el combate. Los modificadores a las tiradas de estos combates son:

a. La ventaja numérica: se divide el número total de PC del bando con más entre el número del bando con menos,

se redondea habitualmente y se compara con la siguiente tabla, obteniéndose el modificador indicado:

3:2 = +1, 2:1 = +2, 3:1 = +3, 4:1 = +4

Sólo se tienen en cuenta los PC de infantería, que son los únicos que intervienen en el combate.

(En caso de ser una Ciudad Defendible puede producirse ahora una Victoria Automática por aplastante superioridad numérica de 8:1. En los Asaltos a las Brechas en Fortalezas no hay Victoria Automática).

b. El Valor Táctico de la infantería presente que elija el jugador que lo controla.

c. El asediador tienen un modificador adverso equivalente al valor de fortificación de la ciudad.

6. Si todos los PC de infantería del defensor son eliminados o desechos la ciudad se rinde y se elimina definitivamente cada PC defensor. El atacante toma la ciudad y el asedio finaliza.

7. Si no se toma la ciudad en el asalto, el asediador tendrá que realizar otras acciones de “Bombardeo” para intentarlo de nuevo. Se tendrá que volver a repetir el proceso seguido hasta ahora.

8. Reorganización de las tropas deshechas: Automáticamente, tras la toma de la ciudad o bien al terminarse el combate por agotamiento de las dos rondas, los bandos supervivientes pueden intentar reorganizar sus PC desechos del mismo modo que si estuvieran haciendo una acción de Descanso. Los defensores de la ciudad se rehacen de forma automática.

9. Levantamiento o continuación de las operaciones de asedio: Si en el asalto a las brechas no ha caído la ciudad el bando asediador debe continuar el asedio o levantarlo y eliminar la ficha de asedio (lo cual ocurrirá si en la siguiente activación elige realizar cualquier otra acción que no sea la de asedio).

h) Mientras una ciudad este asediada CG, UC o PC asediados no pueden salir de la misma, ni otros pueden entrar en ella. Si tropas amigas entran en la zona son consideradas fuera de la ciudad mientras haya fuerzas enemigas asediando. Si las tropas entrantes declaran un ataque contra los asediadores pueden hacerlo en conjunción con las que están dentro de la ciudad. Para ello el asediador dividirá sus tropas en dos grupos cuando se anuncie el ataque, uno de los grupos se enfrentará al enemigo que está fuera, otro al asediado.

Se resuelven por separado los dos combates sin realizar explotación ni retirada alguna hasta que ambos finalicen. Si alguno de los dos combates lo pierde el asediador, se levanta el asedio y la totalidad de la fuerza asediador se retirará como en el caso de haber perdido una Batalla Campal (intervendrá en la explotación contra ella toda la caballería no empeñada del vencedor, tanto si está dentro como fuera de la ciudad). Si vence en los dos combates los atacantes desde fuera se retiran normalmente y los asediados se quedan en el interior de la ciudad. Este es el único caso por el que una guarnición puede iniciar combate.

i) Mientras un asedio esta en efecto solo el asediador puede beneficiarse de un puente en la zona con la ciudad asediada.

j) Cada vez que comienzas un Asedia da la vuelta al marcador de Tren de asedio. Si por cualquier motivo se

interrumpe un asedio antes de tomar la ciudad el marcador de asedio se retira del tablero (y con él el tren de asedio que sirvió para realizarlo), de igual modo se elimina la ficha de asedio cuando se toma la ciudad. Esto te fuerza a crear uno nuevo cada vez que vayas a iniciar un nuevo asedio.

k) **TRENES DE ASEDIO:** Están constituidos por la artillería y el equipo pesado necesario para atacar una posición fortificada de esta época. No son unidades de combate normales sino marcadores que reflejan su ubicación física. La dificultad de su formación y transporte es lo que se intenta reflejar con las siguientes reglas.

1. Un tren de asedio puede ser colocado en tablero en el momento en que una UC realice una acción de “Crear depósito” en una zona que pueda trazar comunicaciones con otros dos depósitos afines. El tren de asedio se colocara en la zona en que se coloque el nuevo depósito. Además las reglas especiales de cada juego pueden indicar cambios a esta regla.

2. Una ficha de tren de asedio no puede moverse por sí misma. Debe “arrastrarla” una fuerza que se active en la zona que ella ocupa. Una fuerza que “arrastre” en su marcha una ficha de tren de asedio no puede intentar la Marcha Forzada. Más aun, una UC apilada con un tren de asedio no puede usar la fase de movimiento de unidades destacadas.

3. Todo tren de asedio que se use para comenzar un asedio queda no disponible hasta el final de dicho asedio –ya sea porque se levante el asedio sin que se haya tomado la fortaleza o bien porque esta caiga; y estará disponible para ser devuelto al tablero tal y como se indico más arriba, a partir del turno siguiente a su finalización.

4. Destruye inmediatamente un Tren de Asedio que se encuentre solo en una zona con fuerzas enemigas.

l) **HONORES DE GUERRA.** Es el nombre usado para referirse los términos honrosos de rendición de una guarnición que había resistido un tiempo suficiente pero no extremo y que permitían que dicha guarnición marchara libre aunque sometida a algunas condiciones – como por ejemplo no luchar más en ese teatro de la guerra...

1. Cuando una Fuerza Militar recibe Honores de Guerra se retira de tablero pero no se considera eliminada. Todos los PC, UC y CG que formasen parte de ella se colocaran como refuerzos de su bando dos turnos después de haberse producido su rendición Los colocara el bando al que pertenecen en una zona que contenga una fortaleza y que este a un mínimo de 20 zonas de la que ocupaban inicialmente (en caso de no haberla en la zona más alejada que tenga una fortaleza). Emplázalos durante la fase de refuerzos.

2. Cada vez que los defensores de una fortaleza o ciudad defendible hagan una tirada de rendición – y antes de lanzar el dado- el atacante puede declarar que “concederá Honores de Guerra”, lo cual sumara 1 (+1) a la tirada de los defensores. Si estos se rinden el atacante estará obligado a concederles “Honores de Guerra”. No puede aplicarse esta regla en la primera tirada que realizan los defensores.

10.- ENTRENAMIENTO.

10.1.- Fase de Entrenamiento:

a) Dicha fase sólo ocurre en los turnos indicados por las reglas exclusivas de cada juego.

b) En ella en cada zona donde haya PC de un bando. Infantería tipo Rec puede convertirse en Ln y Ln puede llegar a ser Vet.

1) De entre la cantidad de PC de infantería de Reclutas que haya en la zona, un número máximo igual a la mitad de la suma de los PC de Línea y Veteranos que haya en la misma zona, pasan de ser Reclutas (Rec) a ser Línea (Ln).

2) De entre la cantidad de PC de infantería de Línea que haya en la zona, un número máximo igual a la mitad de los PC Veteranos que haya en la misma zona, pasan de ser Línea (Ln) a ser Veteranos (Vet).

3) Para realizar este cambio simplemente retira la cantidad designada de una calidad de tropa y añade el número de PC correspondientes de la calidad mejorada.

c) Ningún PC puede pasar en un mismo turno de la categoría de Rec a la de Vet.

d) Haz cualquier ajuste necesario para colocar los PC mejorados en UC o Guarniciones presentes en la zona – Incluyendo emplazar en el mapa UC anteriormente eliminadas o sus reemplazos.

e) PC que subieran de calidad y no pudieran ser acomodados en UC o guarniciones no subirán de calidad.

EJEMPLO a)

En una zona con dos UC francesas, la primera con 3 It y 7 Rec franceses, y la segunda con 2 Ln franceses. Y con una guarnición de 1 Al y 1 Rec francés. Tras el entrenamiento podríamos tener la primera UC con 3 It 2 Rec y la segunda UC con 5 Ln franceses. Pudiendo colocar 2 Vet franceses en la guarnición junto a los anteriores 1 Al y 1 Rec francés o en una UC que tuviéramos disponible que colocaríamos en dicha zona.

EJEMPLO b):

En Enero de 1809 en una zona del tablero hay dos UC de infantería española, una es de Rec y la otra de Ln. Entre ambas suman 4 Ln y 6 Rec. En la Fase de Entrenamiento correspondiente a ese turno 2 de los PC de la categoría Rec pasarían a Ln; siendo así el resultado final de 6 Ln y 4 Rec. Se sustituye el marcador de 6 Rec por uno de 4 Rec y el de 4 Ln por uno de 6 Ln.

10.2.- Experiencia de Combate:

Al final de una Batalla Campal, después de la Explotación, el 10% de los PC de tipo Rec que el bando perdedor tuviera -no desechos- en la Línea de Batalla pasa automáticamente a tipo Ln. El bando vencedor en dicha batalla puede mejorar el 20% de sus Rec. [En caso de acabar en empate la batalla ambos bandos mejoran el 20% de sus Rec.](#)

11.- REFUERZOS.

11.1. Recuperación de Convalecientes.

Se realiza al principio de la Fase de Refuerzos de cada turno, en dicho momento cada bando inspecciona las fichas de Convalecientes que posee en el tablero.

De cada nacionalidad que haya en una misma zona se descuenta el 50% de los puntos convalecientes que tuviese (redondeando abajo) y se añaden a los PC de infantería de dicha nacionalidad que se reciban como refuerzo en ese turno (y por lo tanto con calidad Rec). Los demás se quedan donde están.

11.2 Refuerzos.

Durante la Fase Refuerzo colocaremos los refuerzos estipulados en los escenarios.

a) Emplaza las tropas donde indique el escenario, si varias zonas son dadas como alternativa escoge la más apropiada.

b) Los PC de refuerzos que no estén incluidos en una UC deben aplicar las siguientes reglas:

1.- Todos los PC que llegan vendrán con su calidad indicada en el escenario.

2.- Los PC de refuerzos obtenidos en la fase de recuperación de convalecientes son considerados Rec.

3.- Podrán colocarse en:

i. Guarnición ya existente en país natal

ii. Cualquier UC o guarnición que pueda trazar comunicación a un depósito de una cadena de depósito válida.

iii. Cualquier UC que fue eliminada en un turno anterior – o sus reemplazos. Esta UC se coloca como por i y ii arriba.

4.- Una UC ya en tablero sólo puede recibir tantos PC de refuerzo como PC tenga en ese momento.

c) Cualquier refuerzo no colocado en el turno es perdido.

d) Las reglas específicas y escenarios pueden añadir reglas para la colocación de refuerzos.

e) Una vez colocados en el tablero los refuerzos tomarán parte de forma normal y plena en el juego a partir del mismo turno en que son colocados.

g) Simultáneamente en esta fase podremos transferir PC de unas UC a otras UC en la misma zona, e incluso poner en juego alguna UC previamente eliminada – o su reemplazo. Sin embargo por este procedimiento ninguna UC puede quedarse sin PC. No se pueden transferir PC desechos.

h) En este paso cualquier UC de artillería – u otra que pueda contener PC de Artillería - que hubiera perdido PC de Artillería y sea capaz de trazar comunicación a un depósito afín lo recupera de inmediato. Del mismo modo cualquier ficha de artillería que esté fuera de tablero puede ser colocada en la zona ocupada por un CG de su bando que no tenga asignada ya una UC de artillería y que pueda trazar comunicación a un depósito afín. Quedará asignada de inmediato a dicho CG.

i) De igual manera se puede transferir PC entre guarniciones y UC que estén en la misma zona del tablero.

11.3. Retiradas.

En algunos escenarios se especifica la retirada de CG/PC/UC o líderes. Dichas tropas serán retiradas

inmediatamente salvo que se encuentren bajo asedio o bloqueo. En este caso se retirará en la primera fase de refuerzos en el que haya quedado libre del asedio o bloqueo.

a) Cualquier líder, CG/UC/PC retirado queda definitivamente fuera de juego.

b) Si se especifica la retirada de algo que no esté en juego, ignórese.

c) Cuando haya que retirar UC del tablero hay que retirar aquellas que en ese momento estén mandadas por líderes con los mayores modificadores morales o tácticos (en ese orden), a menos que se indique lo contrario. Retiradas de UC suponen una reducción de fuerzas del bando que las posee – Las retiradas implican una reducción en la cantidad máxima de UC de su bando.

d) Los PC que se retiran pueden ser de cualquier parte del tablero de juego.

e) Cuando se retira un líder que no manda una UC se debe sustituir por otro.

12.-PÉRDIDAS:

12.1. Bajas de Líderes:

a) Los Comandantes de las UC y CG puede ser bajas durante los combates. Esto puede suceder en los siguientes casos:

1.- Un Líder que manda una UC es baja si la UC interviene en una Opción de Recuperar durante una batalla y obtiene un resultado en el dado, sin aplicar modificadores, de “10”.

2.- Cuando se bombardea con artillería y se obtiene un “10” antes de aplicar ningún modificador un Líder perteneciente a cualquier UC o CG enemigos presentes en la Sección Bombardeada (si en una Opción de Bombardeo será en una de las Secciones en las que se inflija alguna baja) se considera baja. El líder se elegirá al azar de entre los presentes.

3.- Cuando, en el transcurso de una batalla campal, un líder debe tirar contra su Iniciativa –al ser Comandante de su bando o Jefe de una Sección de la línea de batalla- y obtiene en el dado un “10” debe lanzar el dado otra vez y si obtiene un 9 ó un 10 es baja desde ese mismo instante.

4.- Un líder que es Comandante en Jefe o Comandante de Sección e intenta Reorganizar una UC bajo su mando es baja si en el dado que se debe lanzar a tal efecto se obtiene un “10” antes de aplicar ningún modificador.

b) Los efectos de la baja de un líder son los siguientes:

1.- El líder es retirado permanentemente del tablero.

2.- Si era un líder de una UC dicha UC recibirá un marcador de “Baja de Líder” en ese momento, dejando de contar, a todos los efectos el líder que tuviera impreso. Se queda sin líder.

3.- Si era el líder de un CG se retirará inmediata y permanentemente del juego y el CG en cuestión recibirá un marcador de “Baja de Líder” considerándose que está al mando de un líder 8/0(4)0 hasta que reciba uno nuevo.

4.- Si el líder que es baja es el Comandante de una Sección no se usarán sus valores para ese combate y las

tropas de esa sección lucharán con un modificador negativo de -1.

5.- Si el líder que es baja es el Comandante en Jefe de un bando durante una Batalla Campal aplica el punto 3 arriba. Y descarta una de las Opciones de batalla que le quedasen –la elige, al azar el jugador contrario.

c) Las bajas de líderes deberán suplirse con otro líder elegido de entre los disponibles de su nacionalidad en cuanto la UC o el CG al que pertenecía realice una acción de “Descanso”. Un líder está disponible para ocupar una vacante si no está ya en juego.

12.2. Convalecientes: Son las bajas temporales que se originan a partir de las Marchas y los combates. Están representados en el juego por unos marcadores numéricos. El número que aparece en la ficha es la cantidad de PC que en ellos hay. Estas fichas se suministran en distintos colores para indicar a qué nacionalidad pertenecen los convalecientes.

a) Durante las Marchas y los combates se originan bajas temporales que pasan a ser Puntos de Convalecientes.

b) En el momento de crearse Puntos de Convalecientes se pueden colocar en un marcador ya existente, sustituyéndolo por otro que indique el nuevo número de Puntos que contiene, o se puede colocar un marcador nuevo en tablero si no había ninguno en la zona de la nacionalidad. Los Puntos de Convalecientes o el marcador nuevo pueden situarse en un depósito de su nacionalidad con el que pueda trazar comunicaciones (con un camino libre de la presencia de guarniciones, UC o CG enemigas) o bien en la misma zona en la que se realizó la acción o el combate que les dio lugar.

c) Un marcador de convalecientes puede ser colocado solo en zonas con Población /Ciudad defendible / Fortaleza o UC amiga.

d) Los marcadores de convalecientes sólo pueden desplazarse por el tablero si están apilados con un CG o UC destacada que se activa para marchar. En ese caso acompañan a dicho CG o UC destacada a la zona a la que vaya (eso incluye la retirada después del combate). Sin embargo mientras “arrastra” una ficha de convalecientes ningún CG o UC destacada puede intentar realizar una marcha forzada. Un CG o UC destacada que comienza su activación apilada con una ficha de convalecientes no tiene la obligación de “arrastrarla” si puede dejarla en esa zona. Un marcador de convalecientes puede ser dejado en un depósito de la misma nacionalidad que los PC convalecientes o en un pueblo o ciudad no ocupado por el enemigo (al intentar una Marcha Forzada se deben abandonar los convalecientes y si no hay ni depósito ni población en la zona en cuestión, simplemente se eliminan; los nuevos convalecientes que la Marcha Forzada pueda originar se tratan de forma normal).

e) Los convalecientes que se quede solo en una zona con UC enemigas son eliminados automáticamente.

f) En la fase de Consunción de cada mes se deben revisar todos los marcadores de convalecientes presentes en tablero y descontar como bajas definitivas -y por lo tanto eliminarlas- el 40% de los presentes en cada ficha de

convalecientes que esté en una zona con un depósito de su nacionalidad y el 50% si la ficha de convalecientes está en una zona sin un depósito de su nacionalidad. Las pérdidas se redondean hacia abajo y el resto de convalecientes permanecen en la zona.

12.3. Tropas Desechas: Se considera desechos a los PC que han fallado un chequeo de moral como consecuencia de un combate. Estos Puntos siguen donde estaban y no pueden ser soltados ni traspasados, una UC con PC desechos debe ser marcada con una ficha de “Tropas Desechas”. Si solo una parte de sus PC están desechos se marcara los que lo estén. Si una UC tiene todos su PC desechos debe anunciarlo al enemigo – Simplemente colocándole encima el marcador apropiado.

a) Una UC que tenga todos sus PC desechos no puede realizar más que dos acciones: Descansar y Marchar (siempre que al mover se aleje de las UC o CG enemigos más cercanos).

b) Un CG en el que todas las UC asignadas que con él están apilados tengan todos sus PC desechos se ven restringidos a realizar lo mismo que en a).

c) Tanto a las UC como a los CG el enemigo las ignorarán a todos los efectos del juego con la salvedad de que pueden ser atacadas. Cuando se declare un ataque las UC que tengan todos sus PC desechos no participarán en el combate. Además cuando se declara un ataque el bando defensor sufrirá automáticamente un 35% de bajas definitivas de entre los PC desechos que poseyera no se consideran convalecientes. Si tras declarar un ataque resultase que todos los PC de la fuerza enemiga estaban desechos se descontarían las bajas tal y como se ha dicho antes y el combate terminaría ahí; a continuación el CG o UC activa podría intentar, si lo deseara el jugador que lo controle, realizar Marcha Forzada de modo habitual. Téngase en cuenta que esta regla se aplica al DECLARARSE un combate -sea menor o Batalla Campal. Durante una Batalla, una Sección que sólo contenga PC enemigos desechos no puede ser atacada, se la considera como si estuviese vacía.

d) Una UC desecha que reciba PC nuevos considerará a dichos PC también como desechos.

e) Cualquier UC con algún PC desecho y otros no es considerado una UC normal para todos los propósitos excepto en el caso c) arriba, debes marcar cuales PC están desechos y cuáles no con los marcadores de desechos.

13.- FASE DE MOVIMIENTO DE LAS UNIDADES DE COMBATE DESTACADAS.

a) Cualquier UC destacada que no le sea posible trazar comunicaciones al HQ al cual está asignada puede realizar un movimiento limitado para acercarse a dicho CG.

b) En esta Fase toda UC destacada que se encuentre en la circunstancia anteriormente descrita puede realizar hasta 3 Acciones de Marcha – y un intento de marcha forzada por cada Marcha – de forma libre. Seguirá las siguientes restricciones:

- Cada zona en la que entre debe acercarla al CG al que está asignada.

- Cada UC en esta situación debe completar su movimiento antes de que otra lo inicie.
- Las UC deben consumir suministros y consultar la Tabla de Desgaste normalmente al hacer estos movimientos.
- No se permite que una UC realizando este movimiento entre en una zona que contenga Fuerzas Militares enemigas. (Para cumplir con esta restricción se permite - si no queda más remedio- que la UC quebrante la restricción primera)
- No se permite ningún tipo de combate en esta Fase.
- c) El Bando con la Iniciativa Estratégica realiza esta Fase en segundo lugar.
- d) Una UC apilada con un tren de asedio no puede mover en esta fase.

14.- FASE DE CONSUNCIÓN.

14.1 Desgaste mensual: En este momento ambos bandos deben comprobar si poseen unidades que estén en alguna de las siguientes situaciones: apiladas en una zona que posea un marcador de "Agotada"; apiladas con un marcador de "Asedio" (es decir en medio de la realización de un asedio); en un Paso de Montaña o zona Pantanosa, dentro de una ciudad defendible / fortaleza / Campo atrincherado sometido a Bloqueo, en una zona con una guarnición enemiga que no está bloqueada o lo está por una cantidad de PC inferior a los que posee la guarnición. En dichas zonas se cuenta el total de Puntos de Combate que hay (incluyendo cualquier guarnición que hubiera) y automáticamente el 10% acumulativo por cada una de estos casos son perdidos (es decir, si una fuerza está bloqueada en una fortaleza que tiene su zona agotada y es pantano perderá un 30% de su fuerza.

- a) Las pérdidas son convalécientes.
- b) En el caso de una ciudad defendible / fortaleza bloqueada siempre se sufrirá como mínimo una baja, salvo que sea el último PC que quede bloqueado, en cuyo caso se lanzará 1d10 y con un resultado de 1-5 se eliminará, con un resultado de 6-10 no.
- c) Se pueden disminuir las bajas infligidas por este procedimiento mediante el gasto de niveles de suministro (en la forma de un marcador de "Requisa" que haya en la zona o de depósitos que se encuentren "en comunicación" con ella): por cada nivel (de depósito o de requisa) que se gaste se descuenta una baja a infligir.
- d) La primera baja debe ser caballería en los turnos de Diciembre, Enero y Febrero. El resto se descuentan de los PC presentes por el siguiente orden: no puede retirarse ninguna baja de Artillería mientras haya infantería (de cualquier clase) o caballería en la zona.

14.2 A continuación se eliminan algunos de los convalécientes que están sobre el tablero. Para ello se deben revisar todos los marcadores de convalécientes presentes en tablero y descontar como bajas definitivas -y por lo tanto eliminarlas- el 40% de los PC presentes en cada ficha de convalécientes que esté en una zona con un depósito amigo y el 50% si la ficha de convalécientes está en una zona sin un depósito amigo. Los restantes PC de convalécientes permanecen donde estén.

14.3 Rendición: En este momento todo CG, UC o guarnición que se encuentre rodeado de fuerzas enemigas y terreno prohibido se rinde y se considera a todos sus PC como bajas definitivas y sus líderes son retirados del juego definitivamente.

- a) Se considera rodeado a un CG, UC o guarnición si la zona que ocupa tiene adyacente sólo terreno prohibido y zonas ocupadas por enemigos. Considérese como ocupadas por el enemigo las zonas adyacentes al marcador de "Línea de Comunicaciones" que pertenezca a las tropas enemigas que haya en su misma zona (si es que las hay).
- b) Una Fuerza Militar está exenta de esta regla si ocupa una zona con una Ciudad Defendible, Fortaleza o Puerto.

EXPLICACIÓN DE LAS OPCIONES DE BATALLA:

1) Retirada: Afecta a todo un ejército en batalla. Permite suspender el combate y retirarse al que la ejerce. El Comandante en Jefe deberá lanzar 2d10 sumando sus resultados contra su Nivel de Control Operacional: si saca en los dados lo mismo o menos que dicho Valor el enemigo podrá realizar explotación pero con una penalización de 3 casillas a la izquierda. Si falla el enemigo realizará una explotación normal con un bono de 2 casillas a la derecha. La tirada de 2d10 tiene los siguientes modificadores:

- Añade los Puntos de Moral que le resten al enemigo
- Resta los Puntos de Moral propios.

2) Reserva: Cuando se juega esta opción se permite mover un grupo de UC y/o CG de la Reserva a una Sección de la Línea o de una Sección no "empeñada" a otra o a la Reserva. Cuando una sección de batalla esta enganchada los UC y CG no pueden dejarla

3) Reforzar: Permite mover una fuerza militar amiga que se encuentren adyacentes a la batalla. La fuerza militar puede consistir en una única UC, un CG y sus UC subordinadas y apiladas con él, o un CG y cada UC y CG de inferior tamaño subordinadas y apiladas con él.

a) Lanza 1d10 y se compara con la Iniciativa del Comandante de la fuerza (CG o UC) que se desea mover. Si el resultado es igual o inferior a dicha Iniciativa puedes mover la fuerza a la batalla (gasta 1 PA de cada CG en la fuerza - si no tiene PA lo realizará igualmente, consumiendo 1 PA del turno siguiente -). Las tropas de refuerzo se podrán colocar en cualquiera de las 3 Secciones de la Línea de Batalla o la Reserva.

b) Siempre que no se haya jugado ya una Opción de Flanqueo en la Batalla, Un ataque por el flanco puede ocurrir si entraron desde la zona ocupada por la Línea de Comunicaciones enemiga.

- Retira el marcador de línea de comunicaciones enemigo del mapa.

- Coloca la fuerza de refuerzo en la sección de flanqueo y procede como una opción de flanqueo (Esto es hecho independientemente de quién podía flanquear o no)

c) La llegada de refuerzos puede usarse para reorganizar las tropas en línea de Batalla -sin necesidad de usar Opciones de Reserva: Puedes mover UC asignadas al mismo CG que estuvieran desplegadas en dos Secciones

separadas a una sola, siempre y cuando las tropas que mueven no estuvieran enganchadas.

d) La moral del ejército reforzado sube en 1 punto por cada UC de infantería o caballería que lleguen en el refuerzo. De igual manera si los refuerzos eliminaron la "Línea de Comunicaciones" enemiga éste pierde dos puntos de moral (-2) inmediatamente y antes de resolver el flanco.

4) Recuperar: Permite intentar recuperar los PC desechados en combate. Se aplica a todas las UC del bando que la juegue. Se hace lanzando 1d10 por cada UC que tenga PC desechos y modificándolo con el Modificador Moral del líder de la UC, sumándole 3. Si el total es igual o menor que el Valor Moral de los PC desechos estos se recuperan. Si el dado obtiene, sin modificar, un "10" el líder es baja, se retira del mando y queda fuera del juego definitivamente. En caso de tratarse de la Reorganización que puede intentar un Comandante en Jefe o Comandante de Sección la tirada se verá modificada por el Valor Moral del dicho Jefe y será él la baja en caso de haberla. Además dicho intento de Reorganización sólo se aplica a **una sola** UC de cuantas haya presentes en su bando.

5) Bombardeo: Permite atacar al enemigo con todas las UC de artillería de que se disponga en la línea de batalla. Se contabilizan PC de artillería que el bando tiene en UC de artillería (los PC de artillería que hay dentro de UC de infantería no cuentan) en cada una de las Secciones de la línea de batalla (incluyendo la sección de flanco) y se realiza una tirada de 1d10 en la Tabla de Bombardeo.

a) Los efectos del bombardeo son:

- un guión (-) que indica que no hay efecto;
- un número que indica el número de bajas que se le hace al enemigo;
- puede incluir un asterisco, que indica que hay una pérdida adicional de un PC de artillería enemigo.

b) Las bajas al enemigo se aplican de la siguiente forma: el jugador que ha efectuado el bombardeo debe asignar las bajas a UC enemigas de su elección, puede hacerlo asignando una baja de una UC enemiga en una sección de la línea de batalla opuesta a la que tenga una UC de Artillería. Distribuye las pérdidas entre las UC de Artillería que tiene en la línea de batalla de manera que cada UC de Artillería inflija 1 PC de pérdida antes de que cualquier otra pueda infligir la segunda pérdida. La primera baja en cada Sección debe ser a un PC de infantería presente. Además solo 1 baja puede ser de Caballería en cada sección – A menos que no haya otro tipo de PC presente. Así por ejemplo si posee tres UC de Artillería (Dos en el Centro y una en el Flanco Izquierdo), puedes infligir 2 bajas a UC/s enemigas en el Centro o 1 a una UC en el centro y otra a una UC en su Flanco derecho.

c) Si el resultado original del dado fue, sin modificar, un "10" el enemigo sufrirá la baja de uno de sus líderes. Se elegirá al azar de entre los líderes presentes (da igual que sea de CG o UC) en alguna de las Secciones que sufran bajas como resultado del bombardeo (si más de una sección sufrió bajas el atacante escogerá la sección donde se perderá el líder.

6) Asalto: permite combatir a una Sección de la Línea de Batalla propia con la Sección enemiga directamente enfrentada a ella. Debe por lo tanto ser asignada a una de las Secciones de la Línea de batalla – por ejemplo, tu flanco derecho ataca el flanco izquierdo enemigo. Juega la ficha y emplázala directamente entre ambas secciones de la línea de batalla. Desde este momento ambas secciones son consideradas enganchadas tanto tiempo como la ficha esté colocada entre ellas. El combate se resuelve de la siguiente manera:

a) Elección del comandante de la sección de la línea de batalla: Escoge uno de los líderes presentes para ser el Mando de dicha sección. Si hay un CG presente en la sección el mando debe ser el líder del CG, no el de cualquier UC.

b) Bombardeo artillero: Se resuelve de la misma forma que se ha indicado arriba, con la salvedad de que sólo se tienen en cuenta para su resolución los PC de artillería que hubiera en UC de artillería en las dos Secciones enfrentadas. En este caso no sólo dispara la Artillería del bando que jugó la Opción, sino también la del bando defensor.

c) Combate: Cada bando debe totalizar los modificadores que posee para el combate. Los modificadores a tener en cuenta son:

- Modificador Táctico del Comandante que cada bando tuviera para la Sección en combate. (El modificador será de -1 si el líder que fue elegido como Comandante fue baja en el bombardeo artillero previo)

- La ventaja numérica: se divide el número total de PC del bando con más entre el número del bando con menos, se redondea habitualmente y se compara con la siguiente tabla, obteniéndose el modificador indicado:

3:2 = +1, 2:1 = +2, 3:1 = +3, 4:1 = +4

(Puede producirse ahora una Victoria Automática por aplastante superioridad numérica si uno de los dos bandos posee una proporción de PC sobre el enemigo de 8 a 1 o más).

- El Valor Táctico de las tropas presentes (si hay distintos tipos de tropas y por ello diferentes valores el jugador poseedor decidirá en cada combate qué valor se usará).

- El defensor puede tener la ventaja de defenderse tras un río (independientemente del tamaño), en un paso de montaña y/o con un marcador de atrincherado (todo acumulativo), cada una de las cuales confiere un +1.

- El bando cuyo Comandante en Jefe no pasara la tirada de Control Operacional combate con un modificador de -2.

- El bando cuyo Comandante en Jefe pasara la tirada de Control Operacional combate con un modificador de +1.

- Si la Sección contiene un marcador de Superioridad de Caballería enemiga tendrá para ese combate sólo un modificador de -2 (retira el marcador tras la resolución del combate).

- Si alguna Sección de la propia línea de batalla adyacente a la que está combatiendo carece de PC amigos no desechos -2.

- +1 al defensor de una Sección con un terreno de Pueblo o Colinas.

- +1 para el bando que posea al menos 1 Punto de Artillería en su Sección cuando el enemigo no tenga ninguno presente

Se suman todos los modificadores para obtener un total y se le añade la tirada de 1d10 para obtener un total. El bando del total más alto es el ganador y el otro el perdedor. Si el resultado es igual se produce un empate. Sustrae el valor menor del mayor.

d) Los efectos del combate se aplican por el siguiente orden:

- Si hubo Victoria Automática: el bando en inferioridad se considera el perdedor sin necesidad de lanzar los dados, todos sus PC son eliminados definitivamente, y el bando ganador no sufre bajas.

- Si no hubo victoria automática: El perdedor sufre un número de bajas igual al resultado de dividir la diferencia entre los dos totales arriba señalados por 5 (redondeando abajo). En caso de que el resultado sea inferior a "1" se sufre ½ baja, que se indica colocando un marcador en la Sección afectada. En este momento no se descuentan PC, pero si la Sección vuelve a sufrir ½ baja se sumará a la anterior y habrá que descontar un PC y se retira el marcador.

- Si no hubo victoria automática: El ganador sufre bajas según las sufridas por el perdedor: si el perdedor sufre ½ baja el ganador no sufre ninguna, si el perdedor sufre 1 baja el ganador sufre ½, si el perdedor sufre 2 ó 3 bajas el ganador sufre 1, si el perdedor sufre 4 bajas o más el ganador sufre 2.

- El perdedor pierde 2 Puntos de Moral

- Una de las UC de infantería o caballería que el ganador tuviera en la Sección en combate debe chequear moral. Esto se hace lanzando 1d10 y comparando su valor con el valor moral de las tropas contenidas en la UC. Suma el número de bajas sufridas (si fueron al menos 1) durante el enganche y restándole 2. El resultado final se compara con el Valor Moral de los PC dentro de la UC en cuestión, si lo supera esos PC quedan "desechos" en combate y dejan de contar a todos los efectos de juego hasta que sean reformados (en la batalla o fuera de ella). Si todas las UC de infantería y caballería que hubiera en una Sección vieran todos sus PC eliminados o desechos, todas las UC de artillería que hubiera en dicha Sección serían eliminadas inmediatamente con sus PC correspondientes. Se pierde 1 Punto de Moral por cada UC que vea todos sus PC eliminados o desechos, incluyendo UC de Artillería por el motivo anterior. La única excepción es que el bando ganador no puede perder la batalla como consecuencia de esta regla – Nunca reduzcas los Puntos de Moral del ganador a 0 por ello.

-El perdedor debe chequear moral por cada una de sus UC de infantería o caballería presentes. Tira 1d10 por cada UC y sigue el mismo proceso que hizo el ganador pero no incluyas el modificador de -2 a las tiradas. Se puede perder la batalla como consecuencia de este proceso.

- En estos chequeos de Moral hay que tener en cuenta los modificadores que el terreno puede añadir y que son: -1 para los defensores de un terreno de Pueblos o Bosque, -1 para los atacantes a un terreno de Bosque.

- Si se da la casualidad de que los totales numéricos del combate están igualados y hay un empate ambos sufren ½ baja y ambos deben hacer chequear a una de sus UC de infantería o caballería presentes.

e) Las bajas deben tomarse siempre de PC que poseyeran el Valor Táctico que se usó como modificador, y si estos se acaban los PC del mayor valor de combate.

f) Tras resolver el combate la ficha de Opción queda en el Despliegue entre las dos Secciones que han combatido. Ambas Secciones se consideran "empeñadas o enganchadas", la ficha de Opción será sustituida por otra Ofensiva (Asalto, Contención, Carga de Caballería) que se aplique a cualquiera de las dos Secciones. Mientras una Sección está empeñada no pueden salir de ella ninguna UC ni CG. Una Sección que combate deja de estar empeñada -y se retira la ficha de Opción que hubiera- si la Sección enemiga que se le enfrenta ve todos los PC presentes eliminados o desechos.

g). Una vez que la secuencia de asalto es resuelta el jugador que jugó la Opción puede intentar que sus tropas "continúen" el asalto por medio de una tirada de 1d10 contra la Iniciativa del Comandante de la Sección que asaltó. Si el resultado es igual o inferior a su Iniciativa se puede volver a atacar siguiendo la secuencia paso a paso de nuevo. Si es superior no. Sólo se puede continuar **una vez** cada Opción de asalto jugada.

7) Flanqueo: permite mover uno o más CG y UC desde la Reserva propia a la sección de flanqueo y atacar la sección lateral enemiga. El enemigo automáticamente puede jugar una reserva y enviar CG y UC a la sección opuesta a la de flanqueo para combatir con las tropas que han realizado el flanqueo. La línea de batalla contendrá a partir de entonces 4 Secciones, no sólo 3. El ataque que de inmediato lanzan las tropas de flanqueo se considera y se resuelve como un Asalto. Se puede intentar "continuar" el asalto como ya se indico. También tienes la opción de resolver el ataque como una "Carga de Caballería" si la fuerza que usas para flanquear incluye puntos de caballería.

8) Contención: permite combatir a dos secciones opuestas de la línea de batalla, pero con poca intensidad, de forma que se evitan los chequeos morales. Se resuelve igual que un Asalto, sólo que se ignoran todas las referencias a chequeos morales de las tropas. También se puede intentar "continuar" esta Opción.

9) Carga de Caballería: cuando se elige una Opción de Carga de Caballería el procedimiento a seguir es el mismo que el de antes con los Asaltos, salvo que sólo se tienen en cuenta los PC de caballería presente en ambos bandos (en caso de darse una Victoria Automática, los únicos afectados serían los PC de caballería presente). Esta Opción sólo se puede intentar "continuar" si el bando defensor sí poseía caballería al jugarse. En caso de que el bando defensor no tuviera caballería en la Sección atacada se sigue la siguiente secuencia:

- El defensor debe hacer chequear inmediatamente moral a una de sus UC de infantería, si todos los PC de dicha unidad quedan desechos como resultado de dicho chequeo de moral esa UC debe perder 1 PC (a elección del jugador que la controla). Si no quedan desechos todos

los PC una UC atacante que tuviera PC de caballería debe chequear moral solo por sus PC de caballería.

- Tras los chequeos anteriores debe colocarse un marcador de "Superioridad de caballería" sobre la sección de la línea de batalla implicada. Esto asigna un modificador negativo de -2 para el siguiente combate que tenga que librar, bien sea como atacante o como defensor. Dicho marcador se retira tras el siguiente combate.

- No puede seleccionarse la Opción de Carga de Caballería para atacar una Sección de la Línea de Batalla enemiga que contenga un terreno de Bosque o Colina.

Notas del diseñador

Diseñé este sistema de juego tras jugar a juegos de Guerra desde 1982 –cuando yo tenía 13 años- desde entonces he sido aficionado a la historia militar también, especialmente del período napoleónico. Después pasé a interesarme por el siglo XVIII. Siempre he creído que las batallas ocupaban demasiado espacio y tiempo en los juegos de este período mientras que la gestión de la campaña era un elemento marginal. Juegos como "War and Peace", "Frederick the Great" o "Empires in Arms" de Avalon Hill se centraban mucho sobre el campo de batalla pero muy poco sobre desgaste, suministros, consunción, marchas, contramarchas y sobre todo..., los asedios. De ahí surgió el impulso para designar esta serie de juegos.

Debo agradecer a los buenos historiadores –como Christopher Duffy, David Chandler, Rory Muir, Jim Arnold, Scott Bowden, Martin van Crevel, John A. Lynn, Jeremy Black, Peter Höfschroer, Paddy Griffith, Brent Nosworthy...- que me enseñasen que los comandantes reales estaban más preocupados acerca de las marchas y los suministros que de las batallas. Así, esta serie de juegos ha sido diseñada basándose fundamentalmente en los factores de C3i: El mando es la llave para una campaña exitosa; mantener el control de tus tropas y de la iniciativa es decisivo; mantener las comunicaciones libres de interrupción enemiga y despejadas para poder contactar con tus propias tropas y con la retaguardia es vital para tu supervivencia; la información sobre la presencia enemiga, sus movimientos e intenciones es necesaria para que tus tropas reaccionen convenientemente y no sean sorprendidas y destruidas.

La guerra en el mundo "preindustrial" era un oficio que se aprendía en el lapso de toda una vida. A menudo comandantes de avanzada edad han sido tachados de "obsoletos" e "inefectivos" por aquellos partidarios de la Francia revolucionaria y napoleónica al compararlos con los más jóvenes líderes franceses de la última década del siglo XVIII y primera del XIX. Es innegable que las Guerras Revolucionarias y Napoleónicas cambiaron para siempre la forma de los conflictos armados en Europa ya que introdujeron aspectos como ejércitos más numerosos, la conscripción, el profesionalismo –opuesto al antiguo estilo casi gremial de aprender el oficio- y otros elementos culturales como el nacionalismo. Pero no hubo ninguna cesura respecto a la Guerra tal y como se la practicaba antes, sino más bien una evolución que comienza a desarrollarse a mediados del siglo XVII y

llega hasta los tiempos de Napoleón I. La evolución de la táctica ha sido tratada en numerosas obras pero no así la gestión de las campañas. Se ha llegado a crear un buen grupo de innecesarios prejuicios contra la sociedad aristocrática y su estilo de hacer la guerra –*Ultima Ratio Regum*- a base de acumular demasiados argumentos acerca de "cadenas de depósitos", "movilidad restringida por los almacenes", "conservadurismo", "guerras limitadas", "etiqueta de guerra", "jerarquías aristocráticas", "esclerosis social" y otros asuntos por el estilo. CONTINUIDAD, no revolución, es la palabra clave para describir la manera de gestionar las campañas de la época napoleónica si la comparamos con el siglo y medio inmediatamente anterior. Los ejércitos estaban formados de hombres, caballos y carretas así que las necesidades y las posibilidades continuarían siendo las mismas hasta que la llegada de las máquinas revolucionara la guerra a comienzos del siglo XX.

En este sistema de juego puedes marchar mucho y perder muchas tropas o puedes preservar tu ejército para el bien del Rey y tu país, como intentaron la mayoría de comandantes históricos.

La guerra siempre fue un deporte muy caro para los reyes, por eso los generales tenían en sus manos utensilios muy caros –soldados profesionales, mosquetes, cañones, equipo variado, fortalezas...- para conseguir sus objetivos. Era más importante evitar la derrota que arriesgarse demasiado, por mucho que se pudiera ganar. Normalmente había muchas razones para rehuir una batalla si había modos más seguros de conseguir los objetivos: maniobrar, marchar y contramarchar, fintas y mucha "petit guerre" estaban mucho más al uso que grandes batallas.

En este sistema de juego puedes elegir qué hacer. Los objetivos usualmente están establecidos por las Condiciones de Victoria en cada escenario. Como comandante en jefe de tus tropas deberás alcanzarlos sin ser destruido en el proceso o si no ganará tu adversario. Puedes elegir una aproximación directa, buscando con rapidez una batalla o una indirecta, de maniobra y desgaste. Activación, suministros, marchas, combate y asedios son las principales avenidas por las que deberás caminar. Vamos a echarle un vistazo a cada una de ellas.

ACTIVACIÓN

Es el núcleo del sistema de juego. Permite representar cómo empleaban el tiempo los comandantes históricos. Algunos de ellos eran activos y llenos de iniciativa, otros eran letárgicos y muy lentos al reaccionar. El tiempo es una dimensión plástica –si creemos a Albert Einstein- así que puedes hacer un montón de cosas con un líder de Iniciativa 8 y algunas menos con uno de Iniciativa 4. Este es el pilar central del Sistema de Activación: reflejar el modo en el que los líderes históricos usaban el tiempo. Los mejores líderes reaccionan rápidamente y los peores lo hacían tarde y mal. También hay que tener en cuenta que las circunstancias influyen. El Sistema de Activación suma Iniciativa, Suerte (una tirada de dado) y Apuesta. Incluso el mejor de los generales tiene un mal día y algunos generales usualmente considerados malos

simplemente eran desafortunados –recordemos a Mack en Ulm en 1805. Los mejores planes están en las manos del destino si un correo no entrega su mensaje o si una mala carretera no estaba señalada en el mapa. De todos modos los sistemas de comunicaciones de esta época impedían que se reaccionase rápido en toda ocasión. Un líder con baja Iniciativa puede superar en la maniobra a otro mejor que él si tiene la suerte adecuada. El tercer elemento del que hay que hablar mucho es la “Apuesta”. Es, de los tres, el elemento clave en la activación ya que está en tu mano, a diferencia de la suerte o de la Iniciativa –que ya viene con los líderes- , y puede darte la superioridad que necesitas en un momento determinado. El mando es un continuo ejercicio de toma de decisiones, así que el sistema trata de hacer que tengas que tomar muchas de ellas. Dado el número de Puntos de Actividad que tengas en un turno determinado y dados los diferentes costes que tienen las distintas actividades debes decidir cuidadosamente cuando apostarás más o menos para que tu activación ocurra en el momento idóneo. Hay algunas técnicas que debes tener en cuenta: puedes apostar los Puntos de Actividad uno a uno, esto funciona mejor con líderes con Iniciativa elevada (6-8), e intentar marchar mucho; si tienes un líder con Iniciativa baja esta técnica suele acabar en el desperdicio de Puntos de Actividad puesto que si apuestas uno solo debes ser el Primer Jugador para poder activarte –recuerda que todos los jugadores excepto el Primero pierden Puntos de Actividad de los que apostaron en cada ronda. Debes estar muy seguro de que vas a ser el Primer jugador para apostar un solo Punto de Actividad en una determinada ronda. En partidas con varios jugadores esto es bastante difícil de asegurar si no tienes un líder realmente bueno. Pasar es otra posibilidad que debe ser sopesada adecuadamente y con detenimiento. Los jugadores que estén realizando una ofensiva deberán evitar las pérdidas de Puntos de Actividad por “pase” (recuerda que si todos los jugadores pasan en la misma ronda todos los Cuarteles Generales en mapa pierden 3 Puntos de Actividad de los que tuvieran) ya que tienen objetivos que conseguir. Así, el jugador que está a la defensiva puede “pasar” y retener sus Puntos de Actividad hasta que surja la ocasión de hacer algo útil. El jugador a la defensiva debe estar tranquilo y ser paciente ya que debe estar seguro de las intenciones de sus enemigos antes de empeñar sus fuerzas. In las campañas reales ambos bandos habitualmente realizaban tanteos mutuos antes de iniciar grandes operaciones. Un jugador cuidadoso con un líder de baja Iniciativa puede derrotar a líderes mejores que él; yo he visto a un líder de Iniciativa 4, expulsar de una provincia en disputa a otro de Iniciativa 6 jugando mejor sus Puntos de Actividad y apuestas.

La Iniciativa Estratégica es otro buen instrumento para ser usado por jugadores emprendedores. El bando que tiene la Iniciativa Estratégica tiene mayores posibilidades de activar sus fuerzas antes que el otro. Además la activación gratis de cada turno es una buena oportunidad para ocupar lugares clave, atacar enemigos inadvertidos o concentrar sus fuerzas antes de que llegue el enemigo. **RECUERDA:** las batallas deciden quién tiene la Iniciativa Estratégica así que no plantees una cuando la

tengas si no tienes contigo todas las de ganar o podrías perderla.

El mecanismo de activación es la llave del sistema de juego. Apuesta muchos Puntos de Actividad en el momento adecuado para mover primero, el problema es que harás menos cosas en un mismo turno; también puedes apostar pocos puntos y confiar en tu destino...Es tu elección.

SUMINISTROS

Los ejércitos habitualmente están formados por seres vivos, así que debes alimentarlos o morirán –en el caso de los animales- o enfermarán y/o desertarán –en el caso de las personas. Municiones, repuestos y cosas por el estilo eran de menor importancia en términos de volumen y peso transportado en esta época, salvo en el caso de los asedios. En cualquier caso, el problema era la comida. Los caballos constituían la principal fuerza de trabajo así que un ejército solía tener una enorme cantidad de ellos para la caballería, la artillería, los oficiales, el transporte..., y los caballos consumen muchísima comida. Habitualmente no se podía comenzar una campaña antes de que la hierba estuviese alta. Durante el invierno los caballos eran alimentados con grano y forraje almacenado, mientras estuviesen acuartelados hacían poco trabajo así que necesitaban menos calorías. La actividad en campaña hacía que los animales necesitasen más comida, fresca y variada. La hierba era el principal sustento. Los franceses, durante el reinado de Luis XIV, eran famosos porque eran capaces de comenzar las campañas anuales antes que sus enemigos, debido a que su sistema de depósitos les permitía alimentar a las tropas en el campo antes de que la hierba estuviera lista. El invierno es una terrible estación para la caballería en campaña.

Los hombres son menos frágiles que los caballos pero son seres pensantes y están provistos con el “*liber arbitrium*” (libertad), así que pueden quitarse de en medio cuando las cosas van mal. Como Comandante en jefe debes cuidar de tus soldados o te abandonarán. Si suministras convenientemente a sus tropas estarán más dispuestas a combatir –ya que permanecerán junto a tus banderas. Desgaste es la palabra compañera del suministro. Algunos efectos del desgaste en el juego son inevitables – como en la Fase de Consunción o el mayor nivel de desgaste en las Marchas Forzadas- ya que naturalmente las fuerzas militares tienden a deteriorarse. Algunos efectos –fundamentalmente basados en la Tabla de Desgaste- son consecuencias directas del estado de suministro de las tropas. Intenta no activar fuerzas que no tengan suministro, mantén algunos niveles (bien de depósito o de requisa) disponibles siempre. Cuando el movimiento es rápido y las marchas y los combates abundan el desgaste sube. No puedes permitirte mantener ese ritmo la mayor parte del tiempo. El ritmo de las operaciones está marcado por la disponibilidad de suministros: tiempo para recoger suministros y tiempo de actividad. Esos son los compases de la melodía operacional de la guerra preindustrial.

Además la disponibilidad de suministros restringe las áreas de operaciones: zonas agotadas son malos lugares para hacer campañas. Algunas veces devastar tu propio territorio puede ser útil para negar al invasor suministros. Lo que es realmente efectivo es devastar el territorio enemigo. Las condiciones de suministro empeoran en los asedios así que debes estar seguro de que podrás abastecer a tus tropas durante todo el asedio o perderás muchas de ellas. Los ejércitos de la época no podían llevar consigo una cantidad ilimitada de suministros, por eso existen el límite a los niveles de requisita (1 marcador por zona) y está restringida la distancia a la que pueden usarse los depósitos (para reflejar el alcance de los convoyes que desde ellos se enviaban). Tus fuerzas estarán obligadas a suministrarse del área en el que están de campaña. Los depósitos son útiles pero tiene límites ya que tus tropas acabarán moviéndose fuera de su alcance y hay que tener en cuenta que en el mundo real la mayoría de los objetos que se necesitaban no estaban en esos depósitos; sobre todo considerando que estamos hablando de un tiempo en el que no existían los alimentos conservados, por no hablar del forraje fresco para los caballos. Es útil crear depósitos, aunque conlleve bastante tiempo, en los períodos de pausa en las operaciones y realizar requisitas también. Cuando comience una campaña consume primero los depósitos que tengas cercas y reserva los marcadores de requisita que tengas para después. Úsalos cuando los depósitos hayan quedado lejos o cuando no haya otra cosa que usar.

Es natural sufrir más pérdidas debido al desgaste que al combate, así era cómo funcionaban las cosas entonces. No temas dejarte atrás algunos puntos de tropas cuando estás de campaña, pero procura que no sean demasiados o tu ejército se debilitará de forma considerable.

MARCHAS

Las marchas eran la otra gran preocupación de los comandantes de la época. Había un cargo –en España el Maestre de Campo- encargado de la logística y las marchas, cuya misión era dar diariamente a las unidades sus rutas y destinos así como asegurar el avituallamiento. Conectando esta apartado con el de los suministros debes tener en cuenta que puedes operar de dos modos: puedes mover tu ejército unido y exponiéndote a más desgaste –incluso si está bien suministrado- o puedes moverlo por columnas. Hay que tener en cuenta el tamaño de los ejércitos: un ejército de 20.000-30.000 no es demasiado grande y se puede mover como una sola entidad más fácilmente que otro de 100.000 –esa es una de las razones por la que se acabó popularizando el sistema de Cuerpos de Ejército que puso de moda Napoleón Bonaparte: guerra de masas. Procura marchar siempre evitando perder puntos innecesariamente. Los rezagados que se crean con el desgaste no son fáciles de recuperar y normalmente suelen estar en el lugar equivocado –por ejemplo en el lugar que el enemigo ha elegido para hacer un raid y destruir tus hospitales y depósitos. Muévete por columnas cuando el enemigo esté lejos –aproximadamente a más de 3 zonas de distancia- y concéntrate cuando esperes entablar combate. Algunas

veces concentrarse y pasar –es decir, no hacer nada- es la mejor manera de librar una campaña o parte de ella. Recuerda que mientras tengas tu ejército intacto eres una amenaza para tu enemigo, una derrota en batalla o marchas mal efectuadas pueden hacerte perder muchas tropas y pueden ser devastadoras para tus Condiciones de Victoria.

De todos modos lo hagas como lo hagas los rezagados entrarán en juego –el desgaste es inevitable-, así que cuídalos. Son muy fáciles de destruir. Esto refleja la necesidad de tener lugares seguros –por ejemplo fortalezas- para instalar los hospitales y también la necesidad de tener rutas de comunicación seguras hasta dichos lugares. También debes tener en cuenta que los rezagados retrasan la marcha de un ejército –ya que no puedes hacer marchas forzadas llevándolos, los debes abandonar antes en alguna población. Puedes perder muchos Puntos de Tropas si no eres cuidadoso. Yo he visto a un ejército español marchar a una batalla con los franceses en el Sur de España en julio –a más de 40° C- perdiendo en dos marchas, con sus correspondientes marchas forzadas 10 Puntos de los 40 que tenía originalmente. Debes mantener la seguridad de tus áreas de retaguardia y debes bloquear cualquier avenida que el enemigo pueda tener para realizar incursiones en ella. Una especie de línea de seguridad se vuelve necesaria –aunque en estos juegos la relación fuerzas/espacio no se parece en nada a el Norte de Francia en 1916- aunque no haya línea de frente, porque no te conviene dispersar tus tropas más de la cuenta. Si lo haces te expones a que las derrote por separado un enemigo que esté concentrado. Este es el gran dilema: concentración –con sus problemas de suministros- vs dispersión –cubres terreno pero expones a las tropas. Ten siempre una reserva a mano. Las guarniciones son muy útiles para ocupar el terreno y facilitan lugares en los que reorganizar tus tropas, pero ten cuidado de no dejar demasiados Puntos de Tropa de guarnición o debilitarás demasiado tus fuerzas de campaña.

Los ejércitos de la época normalmente marchaban con una fuerte guardia avanzada –compuesta habitualmente de caballería, tropas ligeras e infantería de buena calidad- que iba por delante del cuerpo principal de tropas. Los flancos cubiertos por sendos destacamentos. Cuando se detectaba al enemigo la guardia avanzada procuraba entretenerlo y ganaba el tiempo suficiente para que la fuerza principal pudiera desplegarse e intervenir o bien tuviera tiempo de retirarse en buen orden. Trata de hacer tú lo mismo: puedes usar una División de Infantería bien provista de caballería y/o tropas ligeras (con 8-12 Puntos) para tantear al enemigo sin arriesgar demasiado. Las patrullas de caballería te darán información que será útil; en terreno montañoso usa tropas ligeras mejor que la caballería.

Si no quieres combatir no pongas tus tropas en una zona adyacente al enemigo, deja algunas zonas entre vosotros como un glacis para permitirte reaccionar a cualquier movimiento que tu enemigo realice. Librar batallas no es la única manera de derrotar al enemigo. Los generales de esta época ganaron más campañas mediante maniobras que con batallas: amenaza sus comunicaciones, finta en

una dirección y luego ataca en otra, marcha y contramarcha para desalojarlo de la posición que ocupe, haz del movimiento un arma útil. Habitualmente las ciudades y las fortalezas serán tus objetivos, no destruir los ejércitos enemigos, así que deberás asediar mucho y las batallas y los combates serán más un modo de ganar espacio para el asedio que un fin en sí mismos.

COMBATE

Hay tres tipos de combates que te permiten recrear las diversas posibilidades de interacción entre los ejércitos que había en la época. La caballería –y en terreno montañoso la infantería- tiene un papel esencial con su capacidad para las patrullas de reconocimiento. Habitualmente los combates de caballería dan mucha información e involucraban unidades muy pequeñas –por debajo del nivel de resolución del juego; de ahí que las bajas fuesen muy pocas como para reflejarlas en el sistema de juego. Así que en los combates de caballería tú darás y recibirás mucha información pero no habrá bajas. Si no ganas los combates de caballería tu ejército estará ciego y en desventaja ya que no podrás reaccionar a las acciones enemigas y tu enemigo sí podrá hacerlo –como le pasó a Napoleón en la primavera de 1813 en Sajonia.

El combate que más abundaba en la época es lo que se refleja en este sistema con los Combates Menores, la mayor parte del tiempo los ejércitos enfrentados se empeñaban en numerosas acciones menores. Estás sí infligen bajas y son capaces de desorganizar las tropas. Además una fuerza grande es capaz de obtener una gran ventaja sobre otra menor, así que procura concentrarte más y más rápido que tu enemigo de modo que le hagas perder mucho y tú pierdas poco. Los combates menores te permiten combatir sin arriesgar mucho de modo que desgastes a tu adversario. No dudes en destacar unidades para atacar guarniciones u otras unidades enemigas que estén en una posición vulnerable. La combinación de movimiento y pequeñas acciones afortunadas pueden colocar a tu adversario en una posición en la que merezca la pena arriesgarse a una batalla campal. Durante el período que refleja este sistema TODOS los tratadistas y grandes capitanes consideraron las batallas campales como un asunto muy arriesgado y peligroso que sólo se libraban cuando no había otra manera de conseguir los propios objetivos –liberar una fortaleza propia bajo asedio, escapar de una situación desesperada...- o cuando la situación estaba muy desequilibrada a favor de uno de los bandos. Las batallas campales permitían a reyes y generales ganar honor, gloria y prestigio pero en ellas arriesgabas tu ejército. La regla de oro era: si tienes un ejército eres una amenaza para tu adversario, si lo pierdes ya no lo eres. Así que los generales preferían conservar su ejército que arriesgarse a una catástrofe.

Las batallas campales son un “subsistema” dentro del juego. Son la sección más extensa de las reglas y en cada juego los primeros escenarios son sólo batallas. Empieza a jugar por ahí. En muchos juegos que he probado las batallas eran sólo cuestión de números y suerte –en cualquier combinación imaginable-, pero no situaciones para la toma de decisiones. Como ya dije más arriba el

mando es un puesto para la toma de decisiones, así que considero que las batallas no eran sólo una cuestión de amasar todas las fuerzas que puedas y luego tener suerte tirando dados o sacando cartas. El sistema premia la concentración de tropas pero también el saber elegir a tus subordinados, saber elegir tus opciones y saber emplear a tus fuerzas durante la batalla. Algunos consejos:

Ya hemos dicho que lo normal era no librar una batalla a no ser que no hubiera más remedio, si tenían que librarla lo generales de la época preferían hacerlo atacando. El ataque es mucho más complicado de organizar y coordinar que la defensa pero te da la iniciativa táctica – en términos de juego tú juegas la primera opción.

No hay ninguna regla de “armas combinadas” ya que ese efecto debes crearlo tú: combinar la concentración de tu artillería –si tienes- con cargas de caballería y ataques generalizados (jugando las opciones de batalla adecuadas en el orden adecuado y con las fuerzas adecuadas en el lugar adecuado).

Tener reservas es lo más importante del mundo. Procura tener reservas siempre disponibles: demasiadas pueden hacer tu línea de batalla muy débil y fácil de romper, si tienes muy pocas puedes perder la batalla (pierdes si tienes un hueco en tu línea de batalla que no puedes cubrir). Dejar al comienzo de una batalla el 50% de tus PC en la Reserva es una buena idea –desde luego es una decisión que debes tomar tú, ya que deberás colocar en la Reserva unidades completas, no puedes colocar simplemente PC’s. El último que se queda sin reservas suele perder. Así que trata de quedarte con alguna hasta el final de la batalla ya que son ellas las que hacen mortífera la explotación tras la batalla o las que pueden dar el “golpe de gracia” que la gane.

Durante el período inaugurado por las Guerras Revolucionarias de Francia el desarrollo de las batallas fue volviéndose más flexible menos “lineal” que en los comienzos del siglo XVIII ya que el uso de las “columnas tácticas” y el despliegue de dispositivos operacionales más flexibles fue ampliando su difusión y uso en todos los ejércitos europeos. La Guerra de los Siete Años fue un punto clave en la evolución de la guerra moderna ya que en ella se fueron desarrollando dichos usos. La mayoría de las batallas del siglo inmediatamente anterior fueron eventos bastante lineales y estereotipados, salvo contadas excepciones. El sistema está diseñado de modo que se reflejará esa evolución con pequeños cambios en las Reglas Especiales de algunos juegos.

La infantería es el núcleo de todo ejército. Es muy numerosa y forma la base de tu fuerza de combate. También serán los que más sufran. Úsala bien, amásala para atacar puntos débiles de la línea enemiga. La artillería se desarrolló durante esta época de ser un arma testimonial hasta llegar a ser la principal arma de destrucción durante las guerras napoleónicas. Siendo siempre, fundamentalmente, un arma de apoyo a la infantería. En el juego las fichas de artillería han sido diseñadas para reflejar el uso concentrado de baterías. La opción de batalla de “Bombardeo” es indicada para aquellos ejércitos que poseen dichas fichas de artillería. Por lo demás, el impacto que la artillería tiene en la batalla está imbuido en el sistema de resolución de los

combates –y se verá reflejado en alguna Regla Especial para los juegos de comienzos del siglo XVIII. La caballería fue durante todo este período el arma de la decisión. Cargas masivas de caballería son una forma bastante útil de comenzar una batalla. Habitualmente se procuraba derrotar a la caballería enemiga primero para que la infantería se quedase sola frente al ataque combinado de caballería, infantería y artillería. La caballería podía ser por sí misma devastadora si el tiempo atmosférico era húmedo o lluvioso, pues la pólvora de los mosquetes dejaba de funcionar. Procura tener siempre una reserva de caballería para poder explotar tu victoria y hacer todos los prisioneros enemigos que puedas.

El sistema de Opciones de Batalla permite a los jugadores preparar su propio plan de batalla. Sé cuidadoso con tu elección: un plan de ataque extremadamente audaz puede arruinar a tu ejército al desorganizarlo y descontrolarlo con una mala Tirada de Control Operacional; uno demasiado tímido puede privarte de los medios necesarios para derrotar a tu adversario. De cualquier modo procura no quedarte sin Opciones de Reserva –te podría hacer perder la batalla.

ASEDIOS

Es necesario dedicar un párrafo aparte a los asedios ya que no eran sólo otro modo de combatir al enemigo, sino la experiencia formativa por excelencia para todo comandante de la época. Los asedios eran situaciones en las que los líderes militares aprendían su oficio –hasta Napoleón lo hizo. La guerra de asedio era la escuela de líderes y soldados en un tiempo en el que no había apenas instituciones para la educación militar. Europa estaba llena de fortalezas y fortificaciones en esta época. Los soberanos no estaban dispuestos a perder con facilidad una rica provincia o ciudad y por ello la fortificaban, para hacer los esfuerzos enemigos por hacerse con ella costosos y prolongados. Así que jugando en esta época debes prepararte para asediar fortalezas enemigas. La guerra de asedio avanzó mucho desde mediados del siglo XVII a la época Napoleónica. Antes de Vauban los asedios eran lentos y muy caros en vidas y recursos para el atacante, pero siempre fueron un tipo de guerra predecible y cierto: casi siempre un asedio terminaba con la conquista de la fortaleza asediada. Muchas batallas de la época se combatieron para liberar ciudades importantes bajo asedio – por ejemplo Turín en 1706, Viena en 1683 o Belgrado en 1717- Debes aprender el arte de concentrar recursos y fuerzas para asediar los lugares que quieres conquistar y debes tener el tesón necesario para mantener el asedio hasta que el enemigo se rinda o tomes el lugar en un furioso asalto. Los trenes de asedio necesitan bastante tiempo para ser reunidos y son lentos moviéndose por el mapa, así que procura no perderlos innecesariamente. Sé cuidadoso acerca del suministro a tus tropas de asedio ya que van a sufrir más bajas de lo normal –la vida en las trincheras no era muy divertida. Si tienes el tiempo suficiente y te has preparado bien para la tarea cualquier lugar fortificado caerá sin remisión en tus manos. Por eso cuando veas que el enemigo va a por una de tus ciudades reúne cuantas tropas puedas y marcha con tu ejército a liberar la ciudad antes de que caiga.

Una última palabra a todos los jugadores: guárdate todas tus fortalezas, castillos y ciudades defendibles. Serán valiosos lugares donde reagruparte después de una derrota y lugares seguros para tus depósitos y hospitales. Si te derrotan en una batalla el enemigo todavía tendrá que conquistarlos para completar su Victoria, y eso le llevará tiempo, puedes estar seguro.