

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 Francisco Ronco

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.

0. INTRODUCCIÓN "Tomb for an Empire" recrea la lucha que tuvo lugar en la Península Ibérica entre 1808 y 1814. Fue una guerra muy compleja que implicó el enfrentamiento entre Gran Bretaña y Francia, en el marco de las grandes coaliciones europeas anti-francesas, y que puso de relieve muchos conflictos internos en España. Un bando, las fuerzas imperiales en el juego, estuvo compuesto por los franceses y sus "aliados": italianos, napolitanos, polacos, alemanes, suizos, holandeses y los españoles conocidos como "Juramentados". El otro bando se divide en dos facciones: españoles y anglo-portugueses, con diferentes metas y objetivos. Un jugador (o equipo) controla las Fuerzas Imperiales y el otro los Aliados. El título del juego es una alusión al efecto que tuvo esta guerra en el Imperio Napoleónico.

Componentes:

- 2 mapas de 70x50 cm (forman un mapa de la Península Ibérica de 70x100 cm)
- 8 Solapas de terreno para las batallas campales
- 2 juegos de Hojas de Ayuda al Jugador (3 Hojas en cada juego)
- 3 Despliegues de Cuarteles Generales
- 2 dados d10
- 1 juego de Hojas de Ejércitos (con permiso para fotocopiarlas).
- 1264 fichas (6 plantillas)
- 1 libretto de Reglas de la Serie "Age of Muskets"
- 1 libretto de Reglas Exclusivas de "Tomb for an Empire", Escenarios y notas históricas y del diseñador.

1. REGLAS EXCLUSIVAS.

Estas reglas estipulan los cambios con respecto a las Reglas de la Serie que reflejan los eventos propios de esta Campaña.

1.1 Bandos y nacionalidades.

- a) Hay tres bandos: Imperial / Anglo-portugués y Español (los dos últimos forman los Aliados)
- b) Los marcadores de Puntos de Fuerza, Unidades de Combate, Cuarteles Generales y Rezagados vienen en varias nacionalidades. Cada nacionalidad tiene su color:
- Amarillo: español
- Rojo: británico (incluyendo las tropas de la King's German Legion)

Tumba para un Imperio

Reglas Exclusivas y Escenarios

Verde: portugués

Azul: francés

Verde claro: italiano

Gris: alemán

Marrón: napolitanos, tanto los del bando imperial como los de lado británico

Violeta: polaco

Rosa: españoles "Juramentados"

Naranja: holandés

Azul claro: suizo

c) Solamente hay depósitos de tres nacionalidades: franceses, españoles y británicos.

- Cualquier depósito francés cuenta como propio para cualquier fuerza imperial.
- Cualquier depósito español cuenta como propio para cualquier fuerza española.
- Cualquier depósito británico cuenta como propio para cualquier fuerza anglo-portuguesa, incluyendo a las fuerzas napolitanas.
- **No obstante, Depósitos españoles pueden usarse para suministrar Fuerzas Militares anglo-portuguesas y viceversa.**

d) Los marcadores de rezagados vienen en cuatro colores:

- Amarillo, español.
- Rojo, británico.
- Verde, portugués.
- Azul, imperial.

Los puntos de fuerza (SP) de cada nacionalidad deben convertirse a su propio tipo de marcador de rezagados. Todos los puntos de fuerza Imperiales se convierten en rezagados franceses. Todos los rezagados napolitanos al servicio de los británicos se convierten en rezagados británicos.

1.2 Territorios nacionales.

- a) Las zonas más allá de la frontera francesa se consideran territorio nacional para todas las fuerzas imperiales, puntos de fuerza (SP) y depósitos.
- b) Las zonas dentro de las fronteras españolas se consideran territorio nacional para todas las fuerzas españolas, puntos de fuerza y depósitos.
- c) Las zonas dentro de la frontera portuguesa se consideran territorio nacional para las fuerzas y puntos de fuerza portugueses, también para los depósitos británicos.
- d) Cada zona que contenga una base naval británica se considera territorio nacional para fuerzas, puntos de fuerza y depósitos británicos.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

1.3 Relación entre CG y UC.

a) Asignación de UC:

- Las UC imperiales se pueden asignar a cualquier CG independientemente de su nacionalidad.
- Las UC españolas se pueden asignar solamente a CG españoles. (Véase regla exclusiva 3.5)
- Las UC portuguesas y británicas solamente pueden asignarse a CG británicos. (Véase regla exclusiva 3.5)

b) Límites de asignación:

- CG Imperiales (tamaño XXX) hasta 7 UC (el CG de Lannes se considera un CG de Cuerpo).
- CG de ejército Imperial (tamaño XXXX): hasta 10 UC – incluyendo el CG de Napoleón.
- CG de ala británico: hasta 7 UC (el Ejército de Levante se considera un CG de Ala).
- CG de ejército británico: hasta 11 UC.
- CG de ejército español: hasta 12 UC.

c) Algunas unidades (UC) anglo-portuguesas no pueden asignarse a ningún CG: la Naval Division británica (véase regla exclusiva 3.5) y Divisiones de Milicias portuguesas.

d) Solamente los CG españoles pueden volver al juego si son destruidos. Entran al turno siguiente de su destrucción y se ponen en juego en cualquier zona que contenga una UC española que pueda asignársele. Pueden permanecer fuera de juego tanto tiempo como desee el jugador español.

e) Cada UC puede contener diferentes números y tipos de puntos de fuerza (SP):

1) UC de artillería:

- Francés: 2 Art SP
 - Reserva de artillería francesa: 4 Art SP
 - Reserva de artillería británica: 3 Art SP.
- 2) Las UC francesas pueden contener puntos de fuerza (SP) de otras nacionalidades del bando imperial.
- 3) Las UC alemanas pueden contener puntos holandeses.
- 4) La DI Italiana puede contener SP napolitanos.
- 5) Las DI británicas pueden contener hasta 3 SP portugueses.
- 6) La Naval Division británica puede contener SP españoles, pero no portugueses.
- 7) Las DI británicas pueden contener SP napolitanos.
- 8) Hasta un máximo de 3 DI españolas pueden contener 1 SP de artillería, son los que se suministran en el juego y no se pueden usar más.

1.4 Nota sobre algunas UC españolas.

Algunas unidades españolas tienen dos versiones: una de infantería y otra de caballería. Sólo una de ellas del mismo nombre puede estar en juego.

1.5 Puntos de actividad (AP)

- a) 8 por turno por cada CG.
- b) El CG de Napoleón tiene una bonificación de +3 AP cada turno.
- c) El CG de Wellesley tiene una bonificación de +2 AP cada turno.

1.6 Tiempo atmosférico.

- a) El mapa está dividido en tres zonas climáticas; Norte, Centro y Sur.
- b) Se deben usar las cuatro filas inferiores de la tabla de desgaste (Attrition Table) en las siguientes ocasiones:
 - Durante el verano (junio, julio y agosto) en las zonas climáticas Centro y Sur.
 - Durante los turnos de invierno (diciembre, enero y febrero) en las zonas climáticas Centro y Norte.
- c) Debe sumarse +3 a la tirada de “**agotamiento**” cuando se realice una acción “Crear Depósito” o “Requisa” durante los meses de diciembre, enero y febrero, independientemente de la zona climática.

1.7 Batallas campales.

Añade los siguientes modificadores al calcular los Puntos de Moral de cada bando:

+1 si el 50% o más de las unidades presentes son Británicas o Francesas.

+3 al Bando Imperial si Napoleón es el Comandante en Jefe de la Batalla.

1.8. Asedios.

a) Modificadores para la rendición del defensor:

- 4 si los defensores son franceses.

- 3 si los defensores son españoles dentro de una ciudad española.

b) Una fuerza bajo mando de un jefe británico sufre el doble de bajas cuando asalte una fortaleza o ciudad defendible.

1.9 Eventos aleatorios.

a) Se lanzan 2d10 en cada Fase de Eventos Aleatorios, se mira la Tabla de Eventos Aleatorios -impresa en el mapa- y se aplica el resultado inmediatamente. El resultado se lee como un número entre 1 y 100.

b) Los resultados posibles son:

1. Jefe francés destituido: se debe seleccionar aleatoriamente un jefe al mando de un CG francés (excepto el rey José I) y se reemplaza por cualquiera de los que estén disponibles. El jefe destituido queda permanentemente fuera del juego.

2. Jefe británico reemplazado: se debe escoger una UC británica y reemplazarla con otra. No puede usarse ninguna UC que tenga prevista su entrada más tarde como refuerzos. La primera vez que esto suceda desde octubre de 1811 no se reemplaza un jefe; se considera que ha estallado la guerra entre Gran Bretaña y Estados Unidos. Las siguientes veces que ocurra este evento se tratará normalmente. La Guerra con los E.E.U.U. significa que la creación de depósitos para el británico costará 1 AP extra hasta el final del juego.

3. Jefe español destituido: debe seleccionarse un CG español y reemplazarse por otro de los disponibles. El jefe destituido se devuelve al grupo de jefes disponibles y puede usarse más tarde. Cuando se nombra un “Generalísimo” aliado puede escogerse (no elegirse al azar) el jefe destituido.

4. Explosión de un polvorín: se selecciona aleatoriamente uno de los asedios existentes, el asedio termina inmediatamente. Los defensores quedan permanentemente eliminados y el Tren de Asedio se retira del mapa. Si no hay asedios no sucede nada.
5. Golpe de mano de la guerrilla: el jugador español elige una guarnición imperial en España o Portugal y la ataca. No son elegibles las guarniciones que contengan puntos de caballería. Los modificadores para este ataque son: el modificador táctico de los imperiales y +3 para los españoles. No se tienen en cuenta más modificadores. Es un Combate Menor, aunque las tropas imperiales son las únicas que pueden sufrir pérdidas. El ataque tiene un modificador de +5 si la guarnición atacada está en Galicia, Cataluña, País Vasco o Navarra.
6. Correo francés capturado. Cualquier jugador aliado puede seleccionar una zona en la que haya fuerzas imperiales y pedir toda la información referente a CG, jefes, UC y SP. El jugador imperial debe responder con precisión.
7. Órdenes confusas de París: cada CG francés tiene - 1 PA este turno. Si Napoleón está en el mapa se ignora este evento.
8. Desorden administrativo español: todos los CG españoles tienen - 2 PA este turno.

1.10 Sequía de verano en el Levante español.

Nota de diseño:

Durante los meses de verano – junio, julio y agosto – todos los ríos al sur del Ebro que desembocan en la costa levantina están en su nivel más bajo.

En consecuencia, los ríos menores en las regiones de Valencia y Murcia no cuentan a efectos de juego, mientras que los ríos mayores se tratan como menores.

1.11 El Ebro es navegable.

Nota de diseño:

El río Ebro es uno de los pocos navegables por caudal, anchura y profundidad.

Cualquier fuerza – no un depósito – adyacente al río puede trazar su línea de comunicaciones a lo largo del río hasta cualquier depósito adyacente al mismo río, independientemente de la distancia, si se dan las siguientes condiciones:

- a) Cada una de las zonas atravesadas por la línea de comunicaciones está adyacente al Ebro y
- b) Tanto la fuerza militar como el depósito se encuentran en alguna de las zonas entre Calahorra y Tortosa- ambas inclusive.

Esta línea de comunicaciones puede bloquearse tal como se indica en las Reglas de la Serie 2.1.b.

1.12 Bases Navales Aliadas.

Nota de diseño:

Dado que éste es un juego enfocado a las operaciones terrestres las operaciones navales se representan de una manera bastante abstracta. Se centran en torno a las Bases Navales Aliadas y sus efectos.

Hay dos bases españolas y dos británicas. Una de las bases británicas está impresa en el mapa, Gibraltar, es permanente y no puede moverse. Normalmente, las bases aliadas pueden estar fuera o dentro del mapa. Cuando están en el mapa, se sitúan en ciudades costeras que tengan impreso el símbolo de PUERTO. Pueden moverse de un lugar a otro durante la Fase de Refuerzos a elección del jugador. Deben retirarse del mapa si su zona es ocupada por el enemigo, en cuyo caso pueden reposicionarse sobre el mapa en la siguiente Fase de Refuerzos. Resumen de los efectos de las Bases Navales:

- a) No hay desgaste en una fortaleza o ciudad defendible que contenga un marcador de base naval durante el Proceso de Resolución de un asedio.

- b) Cualquier unidad militar aliada que se encuentre en un puerto con base naval no está sujeta a la regla 14.c de las Reglas de la Serie (Rendición).

- c) Cualquier fuerza aliada que comienza su activación en una ciudad portuaria puede realizar un “movimiento anfibio”. Debe comenzarse o finalizar el movimiento en una Base Naval, por lo que la Base puede estar en la zona de partida o en la de destino. En ambos casos los suministros necesarios deben consumirse de la zona que contiene la Base y deben proceder de un Depósito. Debe consumirse un nivel de suministro del Depósito por cada UC que realice el movimiento anfibio. El coste de PA para este movimiento se calcula de la siguiente manera: se cuenta el número de zonas costeras que existen entre la zona de partida y la de destino (si hubiera montañas se cuentan como una zona), se divide este número entre 6 y este es el coste en PA (por supuesto, este es el mínimo número de PA que hay que apostar para poder hacer el movimiento anfibio). No puede utilizarse este tipo de movimiento para entrar una zona costera ocupada por el enemigo si no hay unidades propias en dicha zona. Las fuerzas anglo-portuguesas solamente pueden usar la Naval Division y el Ejército de Levante para este tipo de movimiento. El ejército español puede utilizar cualquier unidad.

- d) Lisboa y Setúbal se consideran zonas adyacentes para cualquier fuerza aliada siempre que haya una base naval en Lisboa.

- e) Evacuación naval británica. Cualquier fuerza británica (sin incluir UC o SP portugueses) puede salir del mapa por mar desde una base naval británica. Regresarán después de 1d10 turnos como refuerzos normales.

- f) Se ignoran las Tiradas de Dado para “Agotamiento” del terreno en cualquier zona con una base naval.

1.13 Campamentos atrincherados.

No se utilizan en este juego. Ningún bando puede construirlos.

1.14 Secuencia del turno.

La Fase de Entrenamiento tiene lugar en los turnos de enero y agosto.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

1.15 Tropas ligeras.

En este juego se consideran tropas ligeras: Franceses y españoles: hasta 4 SP en una división de infantería.

Británicos y portugueses: véase Regla Especial 3.3.

1.16 Madrid.

Para todos los propósitos del juego Madrid se considera una ciudad.

2. BANDO ESPAÑOL: REGLAS ESPECIALES.

2.1 La guerrilla.

Se añade una nueva fase a la secuencia de turno, entre la Fase de Refuerzo y la Fase de Eventos Aleatorios: Fase de Guerrilla: tiene los siguientes segmentos:

- 1 Determinación de la actividad guerrillera: cada año tiene un nivel de guerrilla para cada región en España y Portugal que puede suprimirse por la presencia imperial.
- 2 Determinación de los efectos de la guerrilla: una vez determinado el nivel de guerrilla para cada región de España y Portugal, se señala con un Marcador de Nivel de Guerrilla.

Nota histórica:

La guerrilla era una pesadilla para las tropas regulares imperiales. Cada puesto estaba en el “frente” al haber una gran cantidad de “partidas” españolas y unidades regulares vagando por el campo y atacando cada puesto francés a su alcance. Las fuerzas imperiales incluso intentaron la contra insurgencia usando unidades de policía montada procedentes del sur de Francia así como “partidas” propias formadas mayoritariamente por contrabandistas y renegados españoles. Las comunicaciones francesas con Francia y entre las fuerzas diseminadas por la Península eran débiles e inseguras. Las fuerzas imperiales solamente controlaban el terreno que ocupaban físicamente.

a) Cada turno, durante la Fase de Guerrilla, el bando Imperial debe determinar el Nivel de Actividad de la Guerrilla en cada región española y en la totalidad del territorio portugués – no hay actividad guerrillera en Francia. Una región tiene actividad guerrillera si hay SP imperiales en alguna de las zonas pertenecientes a dicha región.

b) Niveles de guerrilla:

1. Dentro de España:

1808 sin actividad guerrillera

1809 nivel 1 en todas las regiones

1810 y 1811 nivel 2

1812, 1813 y 1814 nivel 3.

En Galicia, Cataluña, Navarra y País Vasco siempre hay 1 nivel por encima del resto desde 1809 en adelante. (Véase también Regla Exclusiva 2.4)

2. en Portugal siempre hay un nivel 2 (que se incrementa a 3 después de la Reforma del Ejército Portugués).

c) El nivel de actividad guerrillera tiene ciertos efectos sobre el transcurso del juego en perjuicio del bando imperial:

1. Por cada nivel se suma 1 AP en el coste de las acciones

“Crear Depósito” o “Requisa” que realice el bando imperial dentro de la región.

2. Por cada nivel mueve una columna a la derecha cada consulta de la Tabla de Desgaste dentro de la Región.

3. Por cada nivel suma +1 a la tirada de iniciativa contra una iniciativa de un Jefe imperial en una Marcha Forzada o Refuerzo de una batalla – cuando se juega la opción de refuerzo en la batalla.

4. Por cada nivel resta -1 de los Puntos de Resistencia en Batalla del bando imperial en cualquier batalla dentro de la región.

5. Por cada nivel suma +1 a cualquier intento de recuperación – por medio de una acción de Descanso – tropas desmoralizadas dentro de la región.

6. Por cada nivel resta -1 del total de puntos de actividad (AP) de cualquier CG imperial dentro de la región cada turno.

d) El bando imperial puede intentar suprimir el nivel de guerrilla de cualquier región del mapa si cumple lo siguiente:

1. Si hay un CG imperial en la región resta -1 del nivel de guerrilla.

2a. Si fuerzas militares imperiales ocupan cada una de las ciudades, ciudades defendibles o fortalezas de la región, resta -1 del nivel de guerrilla.

2b. Si no se cumple lo anterior pero las fuerzas imperiales ocupan la mitad de las plazas y tienen al menos 15 SP en la región resta -1 del nivel de guerrilla de la región.

3. Por cada 20 SP dentro de la región se resta -1 del nivel de guerrilla.

e) El nivel de guerrilla debe señalarse utilizando el marcador que se suministra con el juego. Se colocan en cualquier región con un nivel de guerrilla superior a 0 – opcionalmente puede anotarse en una hoja de papel.

2.2 Olivenza.

Nota histórica:

El asedio de Olivenza, en Extremadura, era una tarea fácil dado su estado de abandono.

Se aplica lo siguiente:

a) El primer chequeo de rendición del defensor no se aplica el modificador de -3.

b) Tras concluir con éxito el asedio, el marcador de tren de asedio permanece en el mapa y puede usarse de nuevo. Se coloca en la misma Olivenza.

2.3 Defensas heroicas.

Nota histórica:

El pueblo español se empeñó en defender sus ciudades de las fuerzas imperiales con extrema ferocidad. Zaragoza y Gerona se tomaron tras crueles y sangrientos asedios que costaron la vida a decenas de miles de personas. Sin embargo Sevilla, Cádiz, Valencia, Astorga, Lérida, Tarragona entre otras también contaron con el apoyo popular en su defensa.

De acuerdo con esto:

Cada vez que se coloque un marcador de asedio en una fortaleza o ciudad defendible española debe chequearse el apoyo popular a la defensa:

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

a) Lanza 1d10 y compara el resultado con la Iniciativa del comandante de la guarnición (si un hubiera UC o CG presentes la iniciativa es 5).

b) Si el resultado es igual o menor a la iniciativa se lanza de nuevo 1d10. El resultado será el número de SP de calidad recluta (Rec) que refuerzan inmediatamente a la guarnición. En Zaragoza suma +5 a esta tirada. Desde enero de 1810 se resta -4 a la tirada.

2.4 Unidades de guerrilla.

Nota histórica:

Muchas unidades de guerrilla se formaron a partir de unidades regulares disueltas, desertores y patriotas que no deseaban abandonar su hogar para ingresar en el ejército. Muchas se convirtieron en unidades regulares al final de la guerra.

a) Desde 1811 en adelante, cada vez que el ejército británico bajo el mando de Wellesley entra la región de León, la brigada de caballería española “Julián Sánchez” se coloca en el mapa en la misma zona que el CG británico con 1 SP de caballería (valores (6) + 1). Esta unidad se asigna automáticamente al CG británico – una excepción a la regla de cooperación hispano británica expuesta en la Regla Exclusiva 2.5 – y se retira del mapa en el momento en que el CG británico abandona España.

b) Desde octubre de 1810, el bando español puede colocar la UC de infantería “Mina” con 6 Vet SP en cualquier zona de Navarra que no esté ocupada por fuerzas imperiales. Esta UC se asignará a cualquier CG español y puede activarse a cualquier distancia (es decir, Mina siempre está comunicado con su CG). Cuando Mina está activado puede realizar su acción o ser retirado del mapa.

Recibe 1 Vet SP por cada turno que permanezca fuera del mapa. Puede contener un máximo de 6 SP. Mientras Mina esté en Navarra el nivel de guerrilla de esa región se incrementa en +1. Mina solamente puede moverse por zonas del País Vasco, Navarra, Aragón o Castilla la Vieja.

c) desde septiembre de 1812, si Santander es ocupada por los aliados, se coloca – en cualquier Fase de Refuerzos – la unidad de guerrilla UC “Porlier” con 6 Vet SP – españoles- en el paso de montaña al sur de la ciudad.

d) Desde septiembre de 1812, si Burgos es ocupada por los aliados, el bando español puede situar en el mapa la UC de infantería “Longa” - en cualquier Fase de Refuerzo – con 4 Vet SP – españoles – en el propio Burgos.

2.5 La situación política de España y la dirección de la guerra.

Nota histórica:

La guerra contra Napoleón fue un momento de crisis institucional generalizada en España. Los patriotas que combatían la invasión francesa estaban divididos entre partidos absolutistas y liberales. Además de combatir en la guerra contra los invasores, el bando patriota estaba luchando en su propio conflicto interno político y social. El cuerpo legislativo conocido como las Cortes de 1812, en la asediada ciudad de Cádiz, y la primera Constitución española, fueron signos de la victoria del partido liberal.

Además, el regionalismo, localismo y descontento general con las instituciones del estado crearon una intrincada situación política que afectó enormemente a las operaciones militares.

Cada escenario explica la situación política española. Estos tienen los siguientes efectos:

a) Juntas Provinciales y Juntas Regionales: desde julio de 1808 hasta el primer turno en el que el bando español ocupe Madrid. Para poder apilar dos CG españoles en la misma zona hay que tirar 1d10. Se compara el resultado con la iniciativa del comandante del CG activo. Si el resultado es mayor no se pueden apilar los CG en ese momento. Solamente puede colocarse un máximo de 1 SP como refuerzos por cada región cada turno. Nunca pueden apilarse CG españoles con británicos. Si una UC está asignada a un determinado CG español, para poder asignarlo a otro debe hacerse una tirada de 1d10 por la iniciativa del CG al que está actualmente asignada. Si el resultado es mayor, no es posible reasignar esa unidad este turno. Solamente puede hacerse una tirada por CG por turno.

b) Junta Central: desde la primera Fase de Refuerzo con Madrid y Sevilla ocupados por los españoles hasta la primera Fase de Refuerzo en que ambas ciudades estén ocupadas por los imperiales. Para apilar dos CG españoles se sigue el proceso descrito más arriba. Pueden situarse hasta 2 SP de refuerzo por región. Los CG españoles y británicos pueden apilarse; si no hay CG español presente, hasta 2 UC españolas pueden apilarse con un CG británico. Para reasignar unidades de un CG a otro se sigue el proceso descrito más arriba.

c) Regencia y Cortes Generales: desde la primera fase de refuerzo en la que cae la Junta Central hasta el final del escenario. Los CG españoles pueden apilarse libremente, colocar refuerzos españoles libremente y apilar tropas españolas y británicas. Pueden reemplazarse los CG españoles nominales con los que tienen números como se desee. La “Naval Division” británica puede asignarse a un CG español. La dificultad que permanece es la reasignación de unidades; este obstáculo desaparece cuando se nombra un “Generalísimo”. Cuando la “Regencia y Cortes” es efectiva, el comandante del ejército británico es nombrado “Generalísimo” después de la primera victoria en batalla campal del ejército británico. Cuatro turnos después de esta victoria se reemplaza el CG británico con el tamaño XXXX por el de tamaño XXXX. (Esta ficha no está entre las suministradas en las plantillas, disculpad la omisión. Usad la ficha de Ejército Británico sabiendo que es de tamaño superior). Desde ese momento pueden asignarse libremente unidades entre los CG españoles y también británicos. Los ejércitos españoles (XXXX) pueden subordinarse al CG del Generalísimo. Además, los jefes españoles, que se reemplazaban aleatoriamente hasta el momento del nombramiento del Generalísimo, desde el nombramiento hasta el final del escenario son reemplazados a elección del jugador o jugadores españoles.

3. Bando anglo-portugués: reglas especiales.

3.1 Wellesley al mando.

Nota histórica:

Esta regla refleja las capacidades especiales de Wellesley como comandante y administrador.

Los siguientes efectos se producen si **Wellesley** es el comandante del CG del ejército británico:

a) El coste de la acción “Crear Depósito”, cuando el CG del ejército británico participa, cuesta 2 PA.

b) En cualquier batalla campal en la que **Wellesley** es el comandante en jefe y está en el bando defensor:

1. Durante el Segmento de Despliegue de Tropas el defensor despliega después del atacante (invirtiendo el orden habitual).

2. Puede usar un superponible adicional de terreno en la Sección de Línea de Batalla de su elección.

c) Cuando regresa al mando tras la Convención de Cintra comienza la reforma del ejército portugués. Finaliza seis meses después de su retorno al mando.

d) 18 turnos después de su regreso se terminan las Líneas de Torres Vedras. Éstas tienen los siguientes efectos:

1. Los aliados no pueden atrincherarse en Lisboa cuando las líneas ya están en funcionamiento.

2. Cualquier ataque contra tropas aliadas dentro de Lisboa se modifica con un -5 (incluso en batalla).

3. Los imperiales no pueden “Bloquear” a tropas aliadas en Lisboa.

4. Si se produce una batalla campal en Lisboa nadie puede usar la opción de “Carga de Caballería”.

(Si la Convención de Cintra no sucede, se cuenta desde el primer turno desde que los aliados ocupan Lisboa).

e) **Wellesley** no quería invadir Francia con tropas españolas – por miedo a la venganza española. Si **Wellesley** es nombrado Generalísimo ningún CG español puede entrar en territorio francés y solamente 3 UC asignadas a un CG británico pueden hacerlo.

3.2 Convención de Cintra.

Nota histórica:

Tras su derrota en Vimeiro, el cuerpo de Junot fue evacuado por mar por la Marina Real británica hacia Francia. Este fue el resultado de la controvertida Convención de Cintra. Sir Arthur Wellesley fue llamado junto con los otros comandantes (Burrard y Darlymple) a Gran Bretaña para explicar la evacuación del ejército francés. Esta maniobra política permitió a Sir John Moore tomar el mando del ejército en Portugal y España.

a) En cualquier Fase de Refuerzo, tras perder una batalla campal contra los británicos dentro de Portugal, el bando imperial puede invocar la “Convención de Cintra”.

b) Al hacerlo, se retiran del mapa todas las UC, CG y SP imperiales dentro de Portugal y regresan tres turnos más tarde en Bayonne como refuerzos.

c) El turno posterior a la invocación de la Convención de Cintra el jugador español recibe 3 Vet y 1 Cav como refuerzos.

d) Wellesley y el CG del ejército británico son retirados. El CG, bajo mando de Moore, regresa el siguiente turno.

Se coloca con cualquier UC británica en Portugal. Wellesley regresará 8 turnos más tarde para reemplazar a Moore (si Gran Bretaña continúa en la guerra).

e) El bando anglo-portugués recibe 20 VP en el momento de invocar la Convención de Cintra.

3.3 Compromiso británico en la Península.

Nota histórica:

El gobierno británico se comprometió en la guerra en la Península con el propósito de destruir el poderío francés en Europa, si el coste no resultaba demasiado alto. En ocasiones estuvo rentado de abandonar la Península a su suerte.

a) El jugador británico debe llevar la cuenta del número de SP británicos que son baja definitiva.

b) En el momento en el que el ejército británico pierda una batalla se debe hacer recuento de las bajas acumuladas británicas. Si el número es de 20 ó más, Gran Bretaña decide abandonar la Península. Debe moverse el CG británico y las UC hasta la base naval británica más cercana sin entrar en zonas ocupadas por el enemigo. Una vez allí, se retiran del mapa todas las unidades británicas. Ignórense todos los futuros refuerzos británicos.

c) Si **Wellesley** está al mando del CG del ejército británico, el total debe ser de 30 o más SP.

d) Por cada victoria en batalla en la que el CG británico toma parte se suma +5 al total necesario para provocar el abandono de la Península.

3.3 Light Division

Nota histórica

Era una unidad de élite que se empleaba principalmente como fuerza de cobertura del ejército principal.

a) El jugador británico puede sumar a sus SP de caballería los SP Vet que haya en la Light Division en cualquier Combate de Pantalla de Caballería que tenga lugar en la zona que ésta ocupa.

b) el jugador británico debe contar al menos con 1 SP de caballería para poder usar a la Light Division en este papel.

c) La Light Division puede contener solamente 4 Vet británicos y 2 Vet SP portugueses.

d) Los SP de infantería dentro de la Light Division se consideran tropas ligeras.

3.4 Caballería Británica.

Nota histórica

La actuación de la caballería británica en la Península fue mala. Bien montados, solamente estaba entrenada para la actuación en batalla y sufría las duras condiciones de la Península tanto en la montaña como en las misiones de descubierta. Además, en combate usualmente perdía el control después de la primera carga debido al mal entrenamiento en reformarse y a su excesivo ímpetu.

a) En cualquier combate de Pantalla de Caballería en el que esté presente caballería británica, si el bando aliado es victorioso el británico debe lanzar 1d10+2 y comparar el resultado con el Valor Moral de la caballería británica. Si

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

el resultado del dado es mayor, el jugador aliado no podrá hacer uso de la ventaja de ganar el Combate de Pantalla de Caballería.

b) Cada vez que SP de caballería británica, durante una batalla campal, tomen parte en un combate (independientemente de la opción usada) y el bando aliado gane dicho combate, el británico lanza 1d10+4 para una comprobación de moral adicional para la caballería – con la posibilidad de que queden deshechos y se pierdan puntos de resistencia en el bando aliado. En tales casos la caballería británica no puede usarse como la unidad de comprobación para el combate.

3.5 División Naval Británica

Nota histórica:

Los británicos gozaban de una gran capacidad anfibia y en muchas ocasiones a lo largo de la guerra fueron capaces de mover tropas por mar para amenazar ciertos puntos. Además, durante los últimos años del conflicto la acción de escuadrones navales tropas navales en la costa norte de España fueron vitales para las últimas ofensivas de Wellesley.

a) La British Naval Division es una CU especial que no puede asignarse a ningún CG británico pero sí a un CG español (véase Regla Exclusiva 2.5)

b) Esta unidad puede tener SP españoles o británicos, pero no portugueses.

3.6 Ejército de Levante.

Nota histórica:

En 1812 una fuerza anglo-siciliana desembarcó en la costa este de España para ayudar a las frágiles fuerzas españolas. Desempeñaron un papel de hostigamiento de las fuerzas francesas en Valencia para ayudar en las últimas ofensivas de Wellesley. Tanto sus jefes como sus tropas, a pesar de la victoria de Castalla, estaban lejos de ser satisfactorias.

a) El CG británico de Levante nunca puede apilarse con otros CG británicos o españoles. Además, tampoco puede estar subordinado al CG del Generalísimo.

b) Si no gana una batalla campal en 1812, en enero de 1813 su comandante es reemplazado por Murray – nunca más se reemplaza a no ser que sea baja.

3.7 Alas del Ejército

Nota histórica:

Durante el transcurso de la guerra, Wellesley formó Alas para destacarlas en misiones separadas

a) Estos CG pueden colocarse sobre el mapa según lo indicado en el calendario de refuerzos de cada escenario. Deben colocarse sobre una CU británica asignada al CG del Ejército Británico – no el del Ejército de Levante. Al menos una CU británica debe asignarse inmediatamente al mismo. Debe elegirse un jefe como comandante. Debe ser el jefe de una de las unidades asignadas (dicha unidad no puede separarse del CG, ambos tienen el mismo jefe).

b) Estos CG pueden retirarse del mapa en cualquier Fase de Refuerzo tras su entrada en juego. Pueden volver al

juego según se especifica más arriba. Si su comandante era jefe de una CU regresa a dicha CU.

c) Cada turno, los CG de Ala tienen un modificador a los AP de -2.

3.8 Gibraltar

Nota histórica:

Capturada por los británicos en 1704, fue una importante base naval que permitió a los británicos controlar el Mediterráneo Occidental y su salida al Océano Atlántico.

Tiene los siguientes efectos en el juego:

a) Se considera una Base Naval Británica permanente.

b) Tiene una guarnición intrínseca de 8 Vet británicos. En cada Fase de Refuerzo, cualquier pérdida sufrida es reemplazada y la guarnición vuelve a ser de 8 Vet. Esta guarnición no puede abandonar Gibraltar ni ser absorbida por ninguna CU.

3.9 Suministros británicos.

Nota histórica:

El ejército británico siempre dependió de su flota para los suministros y refuerzos. Además, su logística no fue siempre tan eficiente como era deseable.

Los depósitos británicos están sujetos a ciertas restricciones:

a) Una cadena válida de depósitos (Reglas de la Serie 2.3) se establece:

– Para las fuerzas militares portuguesas si cualquier depósito está en una zona de Portugal.

– Para las fuerzas militares británicas si cualquier depósito está en una zona con una base naval británica.

b) Los británicos pueden colocar un marcador de Tren de Asedio solamente en una zona de territorio nacional.

c) Todo depósito británico debe crearse formando parte de una cadena válida de depósitos para las fuerzas británicas.

3.10 Defensa británica.

Nota histórica:

La infantería británica era dura de pelar cuando estaba a la defensiva.

En consecuencia, cada vez que una fuerza de infantería veterana británica se utiliza para resolver un combate estando en defensa, sus valores tácticos y morales son (8)+3, en lugar del (6)+2.

3.11 Ordenança portuguesa.

Nota histórica:

Wellesley puso en efecto la milicia portuguesa (Ordenança) para oponerse a la invasión de Massena de 1810.

a) Hay 3 CU de Milicia portuguesa.

b) Pueden usarse si se cumplen ciertas condiciones (ambas a la vez):

- Cuando la reforma del ejército portugués ha terminado.

- Cuando hay SP imperiales en Portugal.

c) Pueden colocarse CU de milicia en el mapa en cualquier Fase de Refuerzo en la que se cumplan dichas condiciones. Se coloca cada una en una ciudad / ciudad

Era de los Mosquetes. Vol I. Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

defendible / fortaleza distinta de Portugal, ocupada por cualquier bando.

d) Cada CU de milicia aparece con 8 Rec Pt.

e) no pueden asignarse a ningún CG aliado. En su lugar, cada vez que se activa un CG del ejército británico el jugador británico puede activar una CU de milicia – independientemente del trazado de líneas de comunicaciones al CG. Solamente pueden “Marchar” y “Descansar”.

f) Las unidades de milicias no pueden entrar zonas fuera de Portugal.

g) Estas unidades no pueden incorporar ningún SP.

h) Pueden retirarse del mapa en cualquier Fase de Refuerzo tras su colocación. Pueden regresar en una Fase de Refuerzo posterior a plena potencia – si algún SP estaba deshecho regresa recuperado.

3.12 Defensa portuguesa.

Nota histórica:

El ejército y la administración portugueses se desmoronaron a causa de la invasión franco-española de 1807. La resistencia popular se produjo al no haber tropas regulares disponibles.

a) Antes de que comience la reforma del ejército portugués, cada vez que una CU imperial entre en una zona con ciudad defendible / fortaleza no ocupada por fuerzas imperiales, tiene lugar un levantamiento popular.

b) Se crea una guarnición especial portuguesa si:

- Si es una ciudad se tira 1d10.
- Si es una ciudad defendible o fortaleza, se tiran 2d10, sumando los resultados.
- Si es Lisboa o Porto se suma 10 al resultado.

c) El resultado final es el número de SP de milicia (valores (3)-1) que guarnicionan la ciudad. Nunca pueden incorporarse a una CU aliada.

d) Estas guarniciones especiales siempre combaten en un combate menor. No reciben la ventaja de estar en una ciudad defendible o fortaleza (es decir, siempre combaten en terreno abierto). Si la guarnición pierde un combate menor, es eliminada.

e) En cada Fase de Refuerzo, cada guarnición especial del mapa pierde 6 SP – cuando llegan a 0 se eliminan.

f) Cuando se coloca una guarnición especial, se elimina cualquier depósito imperial o rezagado que esté en esa zona.

3.13 Legión Leal Lusitana.

Nota histórica:

Este cuerpo lo formó Sir Henry Wilson como una fuerza auxiliar del ejército británico. Cuando se reformó el ejército portugués la Legión Leal Lusitana se incorporó al mismo.

a) Esta CU se recibe como refuerzo el turno siguiente a la ocupación aliada de Lisboa. Se coloca en cualquier ciudad defendible o fortaleza no ocupada por fuerzas imperiales.

b) Llega con 3 Vet Pt y 1 Cav Pt. Solamente puede contener SP de calidad Vet.

3.14 Reforma del ejército portugués.

Nota histórica

Tras la derrota de los franceses en Portugal en 1808, la principal tarea británica fue crear un nuevo ejército portugués bajo mando británico para acompañar a sus fuerzas. Sir William Carr Beresford se encargó de la tarea y la llevó a cabo admirablemente.

a) La reforma comienza el turno después del regreso de Wellesley o de la ocupación aliada de Lisboa. Finaliza seis turnos más tarde. Cuando se termina se aplica lo siguiente:

- Los refuerzos portugueses empiezan a llegar (1 Vet y 1 Rec cada turno).
- No hay SP portugueses de calidad Ln. Los Rec Pt se convierten en Vet directamente.
- Se elimina permanentemente la LLL, sus SP van directamente a unidades regulares.
- Se recibe CB Pt Otway con 1 Cav Pt.

b) Cuatro turnos después de la reforma el británico puede comenzar a usar 3 IB y la ID portuguesa.

3.15 El levantamiento de Bourdeaux.

Nota de diseño:

Bourdeaux es una ciudad que se considera en la zona de la flecha que apunta “a Bourdeaux”. Es una zona de terreno despejado sin ciudad, pero se usa para representar la ciudad y el territorio colindante que se unió a la causa de los Borbones a principios de 1814.

Para reflejar esto, cuando el CG de Wellesley esté al norte del río Adour, en cualquier turno de 1814, esta zona es “activada”. A partir de ese momento un CG aliado puede enviarse a esta zona “extra”. Este CG debe contener al menos 2 ID británicas y perderá 3 AP al entrar (incluyendo la posibilidad de recibir un marcador negativo para el siguiente turno). Desde ese momento hasta el final del escenario dicha zona contará como ciudad y debe tener guarnición aliada. Al completar estas acciones el bando aliado recibe 6 VP.

4. BANDO IMPERIAL: REGLAS ESPECIALES.

4.1 El Rey José y su capital.

Nota histórica:

La capital de España es Madrid. El Rey José es el jefe de un CG imperial y además Rey de España. El era un abogado, no un soldado. Más aún, sus deberes reales y cortesanos le obligaban a permanecer en Madrid.

a) Cada turno en el que el Rey José termine fuera de Madrid el bando imperial pierde 2 VP.

b) El Rey José renunciará al trono si se dan todas las siguientes condiciones:

- El bando imperial pierde una batalla campal, y
- Hay nombrado un Generalísimo aliado y
- Los aliados ocupan Madrid.

4.2 Los Juramentados:

Nota histórica:

El Rey José tenía algunas tropas españolas a su servicio, los llamados “Juramentados”.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

a) La Guardia Real es una CU que debe estar asignada y apilada siempre con el Rey José. Si el Rey José abdica se elimina inmediatamente. Esta unidad no puede dejar ni asimilar SP. Solamente SP Guardias – infantería o caballería- pueden estar en esta unidad.

b) Cuando cae la “Junta Central”, el bando imperial recibe los siguientes refuerzos siempre que ocupe las ciudades especificadas:

- En Córdoba, 4 SP de Juramentados.
- En Sevilla, CU española de Casapalacios con 5 SP de Juramentados.

4.3 Tropas Holandesas.

Cada SP de esta nacionalidad es reemplazado por SP franceses en enero de 1810.

4.4 CG del Rey José.

Nota histórica

El Rey José no era un soldado, por lo que Napoleón puso a un mariscal experto a su lado (Jourdan y después Soult).

Si el Rey José es Comandante en Jefe durante una batalla campal, puede elegir 6 opciones de batalla (en lugar de cuatro, según su iniciativa).

4.5 Guardia Imperial.

La legendaria Guardia de Napoleón tiene un uso restringido:

- a) Por cada baja de la Guardia Imperial (tanto rezagados como definitiva) el bando imperial pierde 10 VP.
- b) Por cada SP de Caballería de la Guardia perdida (como rezagados o como baja definitiva) el bando imperial pierde 15 VP.
- c) Si la Guardia Imperial se usa en batalla campal para modificar el encuentro puede ocurrir lo siguiente:
 - Si la Guardia falla la tirada de moral, todos los SP situados en la misma sección de la línea de batalla queda deshecha.
 - Si los imperiales pierden el combate todos los SP en esa sección de la línea quedan deshechos y el bando imperial pierde la batalla inmediatamente. Se continúa con el proceso de explotación.
- d) Los SP de la Guardia con la ficha de la Guardia Imperial no pueden abandonarla. No pueden transferirse a ninguna unidad ni guarnición. Las unidades de Guardias no pueden recibir SP que no sean de tipo Guardia.

4.6 Temores imperiales.

Nota histórica

El primer ejército imperial en España no esperaba una reacción tan violenta. Napoleón creía que sus tropas se enfrentaban solamente a campesinos armados. Las órdenes iniciales de Napoleón no permitían retiradas.

Los CG franceses presentes en el mapa en el despliegue inicial de julio de 1808 tienen restricciones en cuanto a las regiones en las que pueden operar.

X Corps: Andalucía.

II Corps: Castilla la Vieja, País Vasco, Navarra.

VIII Corps: Portugal.

III Corps: Valencia y Murcia.

VII Corps: Cataluña.

Cada vez que uno de estos Corps (o a una CU asignada a ellos) intenta ejecutar una acción de “Marcha” para salir de su región de operaciones se tira 1d10 contra la Iniciativa del comandante. Si el resultado es mayor que la iniciativa, no puede mover.

Cada vez que una CU de uno de estos CG mueve a una zona fuera de la región de operaciones el bando imperial pierde 2 VP. Esta regla deja de tener efecto cuando sucede algo de lo siguiente:

- 1 Se invoca la Convención de Cintra.
- 2 Los aliados ocupan Madrid.
- 3 El bando imperial pierde una batalla campal.
- 4 Un CG imperial se rinde a los aliados.

4.7 Guardia Joven.

Nota histórica

En enero de 1810, dos divisiones de la recién formada Guardia Joven fueron enviadas por Napoleón al norte de España para acciones anti-guerrilla. Se asignaron al Armee du Nord francés y permanecieron en el norte de España hasta que fueron llamados para la campaña de Rusia.

a) Los SP de la Guardia Joven no pueden transferirse a otras CU, aunque pueden dejarse como guarnición – pero solamente pueden asimilarse por CU de la Guardia Joven.

b) Estas CU solamente pueden entrar en zonas de Navarra, País Vasco, Castilla la Vieja, Asturias, Galicia y León.

4.8 Celos Imperiales.

Nota histórica:

Los Mariscales de Napoleón no estaban demasiado acostumbrados a colaborar entre sí. En España la asignación de misiones muy diversas y en frentes muy alejados entre sí hizo que más que prestarse ayuda se dejaran en la estacada en más de una ocasión.

Desde febrero de 1809 en adelante, si Napoleón no está en el mapa. Si una CU se asigna a un determinado CG francés, para poder reasignarlo a otro lanzarse 1d10 contra la Iniciativa del comandante del CG al que esté actualmente asignado. Si el resultado es mayor que la Iniciativa se puede reasignar. Solamente se puede tirar 1 vez por CG y turno.

4.9 Flexibilidad en batalla imperial.

Las tropas imperiales que en una batalla campal se enfrentan a una sección de la Línea de Batalla enemiga vacía de tropas no deshechas, pueden atacar cualquier sección adyacente a la misma, incluyendo un ataque oblicuo sobre el flanco expuesto (es decir, el flanco izquierdo francés puede atacar la casilla del centro o la de flanqueo derecho del enemigo).

ESCENARIOS

A.- Introducción:

Los escenarios de este juego se dividen en dos categorías: Batalla y Campaña.

Los escenarios de batalla no requieren el uso del Mapa Estratégico, pero se resuelven en el Despliegue de Batalla. Están diseñados para poder aprender el subsistema de batalla. Se listan las unidades implicadas en una batalla y deben usarse las reglas de batalla para resolverse y jugar el Escenario hasta su conclusión. **SE RECOMIENDA QUE SE LEA Y USE SOLAMENTE LA SECCIÓN 9.2 DE LAS REGLAS DE LA SERIE PARA JUGAR CADA ESCENARIO ANTES DE PASAR A LOS ESCENARIOS DE CAMPAÑA.** Los Escenarios de Campaña son el núcleo de esas horas y días de emocionante juego que todos amamos. Ambos tipos de escenarios se presentan en una secuencia de complejidad creciente. Debería comenzarse por el primero e ir jugando el resto por orden hasta la campaña completa. Ésta viene en varias versiones para permitir a los jugadores el inicio en diferentes fechas - el despliegue es la única variación entre ellos ya que las Condiciones de Victoria y las reglas son las mismas.

Algunos comentarios sobre los escenarios:

- Cada UC que se lista bajo las instrucciones de despliegue de un CG se coloca asignada a dicho CG.
 - Si una UC no está apilada con un CG, la lista indica el CG al que está asignada.
 - No puede cambiarse la asignación de UC durante el primer turno de un escenario.
 - Cada Escenario muestra toda la información necesaria: despliegue, Condiciones de Victoria, duración del juego, refuerzos, mapa usado y Reglas Especiales.
- Juega limpio y disfruta del juego... no olvides marchar hacia el sonido de los cañones.

B.- Condiciones de Victoria:

Cada escenario tiene sus propias Condiciones de Victoria. La victoria se basa en la acumulación de puntos de victoria (PV). Éstos se otorgan por diversas causas.

Puede haber también puntos de victoria negativos, los cuales se restan a los puntos positivos que se obtengan. Cada escenario especifica la cantidad de puntos de victoria que cada bando debe acumular para ganar: en muchos escenarios los españoles y anglo-portugueses recuentan puntos por separado, por lo que habrá niveles de victoria separados para cada uno de ellos. Cada bando puede acumular puntos por diversas razones:

-Por ganar en una batalla campal: el ganador gana tantos puntos como Puntos de Resistencia y bajas pierda el enemigo menos los Puntos de Resistencia y bajas del ganador multiplicado por dos (nótese que este valor puede ser negativo). En relación a las Condiciones de Victoria separadas para el bando Español y el anglo-portugués, el bando con algún CG en la batalla suma el total de VP obtenidos en la batalla campal. **ADEMÁS:** si cualquier CG del bando perdedor pierde todas sus UC eliminadas como bajas en batalla, se rinde y es eliminado del juego

con su jefe. El bando ganador obtiene 5 PV adicionales por cada CG capturado.

- Por ganar un combate menor: el ganador gana 2 PV más 1 PV por cada baja infligida al enemigo en ese combate.

- Cada turno en que se ocupe -SP propios en la ciudad:

2 Puntos por turno en: Madrid, **Lisboa**, Sevilla.

1 Punto por turno en: Barcelona, Burgos, Valencia, Zaragoza, Porto.

- Al final del escenario, en el que ocupes -con SP propios en la ciudad.

- 2 Puntos por cada fortaleza en el mapa.

- 1 Puntos por cada ciudad defendible ocupada.

- Por cada marcador de Bloqueo en el mapa al final del turno en que UC/CG españoles mantengan contra tropas Imperiales: 2 Puntos por marcador cada turno.

- por cada turno en que exista la Junta Central: 2 VP para el español.

- por cada batalla campal en que los Aliados ganen contra Napoleón: 100 VP (además de los que se otorgan normalmente).

- Si Napoleón pierde una batalla campal: -100 VP para los Imperiales.

- Si el británico abandona la Península: el bando Anglo-Portugués sale del escenario completamente y 200 VP se suman al BANDO IMPERIAL.

- por cada turno en que el Rey José I termina en una zona fuera de Madrid: -2

VP para los Imperiales.

- por cada SP Británico permanentemente perdido: -1 VP para el Anglo-

Portugués.

- por cada 2 SP Imperial permanentemente perdido: -1 VP para los Imperiales.

- por cada 2 españoles SP permanentemente perdido: -1 VP para el Español.

- Si la Convención de Cintra tiene lugar: 20 VP para el Anglo-Portugués.

- Por cada CG o UC enemiga que se rinde: 5 VP por CG/ 2 VP por UC / 1 VP por SP o Rezagado.

Nota: Una ciudad o localización solamente puede **SOLAMENTE** dar o quitar PV si está dentro del mapa usado por un determinado escenario.

Muchos escenarios tienen Condiciones de Victoria Automáticas para uno o más bandos. Si al final del turno se cumplen, el juego termina y ese bando gana una Victoria Absoluta. Si ninguno gana por Victoria Automática, se suman los puntos acumulados al final del último turno y se determina el estado de victoria -o derrota- que cada bando ha alcanzado.

C.- NOTA SOBRE LAS UNIDADES COMBATIENTES Y LA DISPONIBILIDAD DE CG.

Los jugadores pueden usar un número limitado de UC y CG en cada escenario. Este número puede estar o no indicado en las instrucciones del escenario. Usualmente consiste en los UC y CG listados en el despliegue inicial más los que llegan como refuerzos, y nada más. En todos los escenarios el CG español puede volver al juego después de ser destruido. Esto es una excepción a la regla

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

III.1.F.2 de la Serie. Las UC pueden ser destruidas durante el transcurso de la partida. Otras UC se listan en cada escenario para usarse como reemplazos para las unidades perdidas. EL DESPLIEGUE MUESTRA LAS TROPAS SEGÚN LAS REGLAS OPCIONALES DE LA SERIE

III.1.A.4. Si no se está usando esta regla opcional, considere cada UC como de calidad igual a la de los SP más numerosos en ella (Ej. en el Escenario de Batalla 1, la División de infantería Merlé tiene 2Vet y 3Rec y se considera como de calidad REC).

D.- ESCENARIOS DE BATALLA.

1.- Medina de Rioseco. (14 de Julio de 1808, al sur de Palencia).

Es una zona despejada y el atacante es el **BANDO IMPERIAL**. El despliegue Español tiene una Colina en su flanco derecho. Todas las reglas normales de combate se aplican.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

II Corps (Bessieres15/-2(7)+1)
Garde Imperial (Dorsenne -1(6)+1): 3Gd/1Glc.
ID Mouton.0(6)+1: 1Vet/4Ln
ID Merlé.0(5)+0: 2Vet/3Rec
CD Lasalle.-3(8)+3: 1Cav

BANDO ALIADO (Español)

Ejército de Extremadura (Cuesta.13/-1(6)+1)
ID Zayas -1(7)+2: 6Rec/1Cav.
Ejército de Galicia (Blake14/-1(7)+1)
ID Maceda -1(5)+1: 2Vet
ID Cagigal 0(5)0: 5Vet/1Rec
ID Portago.0(5)0: 4Vet/2Rec

Victoria: El vencedor es el que gana la batalla. Si ningún bando gana es un empate.

2.- Medellín (28 de Marzo de 1809, la zona al este de Badajoz).

Es una zona despejada y el atacante es el **BANDO ALIADO** (Españoles). Todas las reglas de combate normales se aplican. Ningún bando tiene terreno que afecte al combate.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

I Corps (Victor14/-1(6)+1)
ID Villatte -1(5)+1: 6Vet
ID Ruffin -1(6)0: 5Vet
ID Ge Leval.0(5)0: 2Ge
CD Latour-Maubourg -2(7)+2: 2Cav.
CD Lasalle -3(8)+3: 2Cav.
CD Digeon 0(6)+1: 1Cav.
Art I: 2Art.

BANDO ALIADO (Español)

XXXX Extremadura (Cuesta13/-1(6)+1)
ID Trias-1(4)0: 2Vet/1Rec
ID Henestrosa -1(5)+1: 2Vet/1Ln/1Rec
ID Del Parque 0(5)+1: 1Vet/2Ln/1Rec
ID Alburquerque-1(6)+1: 1Vet/1Ln/3Rec
ID Portago 0(5)0: 1Vet/1Ln/2Rec
CB Villalba 0(5)0: 2Cav.
CB O'Donjú 0(5)0: 1Cav

Victoria: El vencedor es el que gana la batalla. Si ningún bando gana es un empate.

3.- Sagunto (25 de Octubre de 1811, al norte de Valencia).

Es una zona Escarpada y el atacante es el **BANDO ALIADO** (Españoles). El **BANDO IMPERIAL** tiene una Colina en sus flancos izquierdo y derecho. Todas las reglas normales de combate se aplican, excepto que nadie puede elegir la opción de Flanqueo, ya que la restrictiva naturaleza del terreno (con montañas a un flanco y el mar en el otro) no permite tal maniobra.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL:

Armée du Aragon (Suchet16/-2(8)+2)
ID Musnier 0(5)0: 2Vet.
ID Harispe 0(6)+1: 3Vet/2Leg.
ID Habert -1(5)+1: 3Vet/1Leg
ID 1It Palombini -1(5)+1: 4It.
CD Boussard-1(5)+1: 3Cav.

BANDO ALIADO (Español)

4º Ejército (Blake14/-1(7)+1)
ID Zayas-1(7)+2: 1Vet/1Ln/1Rec
ID Lardizábal -1(6)+1: 2Vet/1Ln
ID Montijo 0(4)0: 2Ln/3Rec
CD Loy -1(5)+1: 1Cav.
3º Ejército (O'Donnell.14/-1(7)+1)
ID Miranda 0(4)0: 1Ln/3Rec
ID Villacampa 0(5)0: 3Rec
ID Obispo 0(4)0: 1Vet/1Ln/1Rec.
ID Velasco 0(5)0: 4Rec.
CD San Juan 0(6)0: 2Cav

Regla Especial:

a) La DC Boussard contenía el único Regimiento de Coraceros que combatió en la Península Ibérica (nº13). Esta unidad tiene un bono de +1 en cualquier combate en el que toma parte.

Victoria: El vencedor es el que gana la batalla. Si ningún bando gana es un empate.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

4.- Ocaña (19 de Noviembre de 1809, Sur de Toledo).

Es una zona Despejada y el atacante es el **BANDO IMPERIAL**. El despliegue español tiene una Colina en su flanco izquierdo. Todas las reglas normales de combate se aplican.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

-Armée d'Espagne (José I.12/+1(4)0)
ID Dessolles -1(6)+1: 4Vet
Guardia Real (Saligny 0(5)0): 4RG/1GC
CD Milhaud -1(7)+1: 2Cav.
IV Corps (Sebastiani -1(6)+1)
ID Pol Werlé-1(6)+1: 4Leg.
ID Ge Leval. 0(5)0: 2Ge.
CB Merlin 0(6)0 : 1HolCav.
Art IV: 2Art.
-V Corps (Mortier -1(6)+1)
ID Gazan -2(7)+1: 6Vet
ID Girard -1(7)+1: 6Vet
CD Beauregard 0(6)0: 2Cav
Art V: 2Art.

BANDO ALIADO (Español)

Ejército de Andalucía (Areizaga 11/0(5)0)
ID Zayas -1(7)+2: 3Vet/2Ln/2Rec.
ID Lacy 0(6)0: 4Vet/2Ln/2Rec.
ID Vigodet 0(5)0: 1Vet/2Ln/3Rec
ID Girón -1(6)+1: 1Vet/3Ln/1Rec.
ID Castejón 0(4)0: 2Vet/3Ln/1Rec.
ID Zeráin 0(4)0: 1Ln/4Rec.
ID Jacomé 0(4)0: 1Ln/5Rec.
ID Copons 0(5)0: 1Ln/3Rec.
CD Freire -1(6)0: 2Cav.
CD Rivas 0(6)0: 1Cav.
CD Marzo 0(5)0: 2Cav.
CD Osorio 0(4)0: 1Cav

Victoria: El vencedor es el que gana la batalla. Si ningún bando gana es un empate.

5.- Arapiles. (22 de Julio de 1812, en Salamanca).

Es una zona Despejada y el atacante es el **BANDO IMPERIAL**. El despliegue Aliado tiene una Colina en su centro, al igual que el Imperial. Todas las reglas normales de combate se aplican. El Imperial tiene que elegir la opción de Flanqueo.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

Armée du Portugal Marmont 15/-1(7)+2
ID Foy -2(8)+2: 4Vet/1Ln.
ID Clausel -1(7)+1: 6Vet/1Ln.
ID Ferey-1(8)+1: 4Vet/1Ln.
ID Sarrut-1(6)+1: 1Vet/3Ln/1Rec.
ID Maucune 0(5)0: 1Vet/3Ln/1Rec.
ID Brennier -2(8)+1: 1Vet/2Ln/1Rec.
ID Thomieres -1(6)0: 1Vet/3Ln/1Rec.
ID Bonnet -1(7)+2: 6Vet/1Ln.
CD Curto 0(5)+1: 2Cav.
CB Boyer 0(6)0: 1Cav.

BANDO ALIADO (Anglo-Portugueses).

Ejército Británico (Wellesley 18/-3(7)+3)
ID Campbell -1(4)+1: 6Vet.
ID Pakenham 0(7)+1: 3Vet/3VetPt.
ID Cole -1(8)+1: 3Vet/2VetPt.
ID Leith 0(6)+1: 5Vet/2VetPt.
ID Clinton 0(5)0: 3Vet/3VetPt.
ID Hope -1(4)+1: 3Vet/2VetPt.
Div.Ligera Alten -1(6)+1: 2Vet/1VetPt.
BI Pt Pack 0(5)+1: 2VetPt/1RecPt.
BI Pt Bradford 0(6)0: 1VetPr/1RecPt.
CD Cotton -2(7)+2: 3Cav.
CB Pt D'Urban 0(6)+1: 1CavPt.

Regla Especial:

a) La Caballería Imperial tiene diferentes valores en este escenario: (5)+1. Tras la campaña de Portugal y el crudo invierno siguiente, la caballería había perdido un gran número de monturas. Dado que muchos regimientos habían recibido sus reemplazos recientemente no estaban realmente operativos.

Victoria: El vencedor es el que gana la batalla. Si ningún bando gana es un empate

6.- Vitoria. (21 de Junio de 1813)

Esta es una zona Escarpada y el atacante es el **BANDO ALIADO**. El **BANDO IMPERIAL** tiene una Colina en su flanco izquierdo y una aldea en el centro. Todas las reglas normales de combate se aplican. El **BANDO ALIADO** tiene que elegir la opción de Flanqueo.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

Armée du Spagne (José I.12/+1(4)0)
- Armée du Midi -xxx size- (Gazan -2(6)+1)
- ID Leval 0(5)0: 1Vet/3Ln/1Rec
- ID Villatte -1(5)+1: 3Vet/1Ln/2Rec
- ID Conroux 0(5)0: 3Vet/2Ln/2Rec

- ID Maransin 0(6)0: 1Vet/1Ln/1Rec
- ID Darricau 0(6)0: 1Vet/3Ln/2Rec
- CD Pierre Soult 0(6)+1: 2Cav
- CD Tilly -1(6)+1: 2Cav
- CD Digeon 0(6)+1: 2Cav
- Art I: 2Art.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

- Armée du Centre –xxx size- (D'Erlon -1(5)+1)
- ID Darmagnac 0(5)0: 2Rec/3Ge
- ID Cassagne 0(4)0: 3Vet/1Ln/1Rec
- Div. Española Casapalacios 0(5)0: 2Sp.
- Guardia Real (Saligny 0(5)0): 2RG/1GC
- CD Treillard -1(7)+1: 1Cav
- Armée du Portugal -xxx size- (Reille -1(5)+1)
- ID Sarrut -1(6)+1: 3Vet/1Ln/1Rec
- ID Lamartiniere -1(4)+1: 5Vet/1Ln/1Rec
- ID Mermet 0(6)+1: 2Cav
- CB Boyer 0(6)0: 2Cav
- Art II: 2Art

BANDO ALIADO

Ejército Británico – xxxxx - ([Wellesley](#) 18/-3(7)+3)
Ala Izquierda xxx (Graham -1(8)+2)
Ala Derecha xxx (Beresford -2(7)+1)
ID Howard 0(5)0: 5Vet

ID Hill -2(8)+2: 8Vet/2VetPt/1RecPt
ID Picton -2(8)+2: 5Vet/1VetPt/1RecPt
ID Cole -1(8)+1: 5Vet/2VetPt/1RecPt
ID Oswald 0(6)0: 5Vet/2VetPt/1RecPt
ID Pakenham 0(7)+1: 5Vet/2VetPt
ID Dalhousie 0(5)+1: 5Vet/1VetPt/1RecPt
Div.Ligera (Alten -1(6)+1): 4Vet/2VetPt
Div.Pt. Silveira.0(5)0: 3VetPt/2RecPt
BI Pack 0(5)+1: 1VetPt/1RecPt.
BI Bradford 0(6)0: 1VetPt/1RecPt.
CB Fane 0(6)0: 2Cav
CB Pt D'Urban 0(6)+1: 1Cav.
ID Sp (Morillo -1(6)+2): 3Vet/1Ln
ID Sp (Longa -1(7)+1): 3Vet/1Ln
Art Británica: 3Art.

Victoria: El vencedor es el que gana la batalla. Si ningún bando gana es un empate.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

E) ESCENARIOS DE CAMPAÑA.

1.- Bailén.

Este es un escenario introductorio ya que dura solamente un turno y puede jugarse sólo en la Fase de Actividad y en la Fase de Acción de la Secuencia de Juego.

Duración: un turno, Julio 1808.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Madrid: ID Gobert: 8FrRec.

CB Briché: 1Cav.

1 Depósito Nivel 3.

En Andujar: X Corps D'Armée (Dupont)

ID Barbou: 2Sz/7Rec

ID Vedel: 1Sz/5Rec

CD Fresia: 2Cav.

En el paso de montaña al norte de Andujar: 1 FrRec

BANDO ALIADO (Español)

En Utrera: Ejército de Andalucía (Castaños)

CB O'Donojú: 1Cav.

ID Venegas: 5Vet/1Cav

ID Coupigny: 4Vet/2Ln/1Art

ID Jones: 4 Vet/2Ln/1Art

ID La Peña: 2Vet/2Ln/2Rec/2Cav

1 Depósito Nivel 3.

En Sevilla: 1Depósito Nivel 3

2Vet / 9Rec / 1Cav

En Granada: 3Vet / 2 Cav

Zona al oeste de Granada: ID Réding: 2Vet/1Ln/8Re

Mapa de Juego: Andalucía. La única excepción es la Div Gobert, que debe dirigirse a Andalucía por el camino más corto disponible tan pronto como se active. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde...

Número de jugadores: 2 uno con el español y uno con los Imperiales.

Reglas Especiales:

a) Ambos bandos pueden tener hasta 2 Depósitos en el mapa.

b) No hay reemplazos para los jefes que caigan. Cualquier jefe que caiga se reemplaza por uno genérico con valores de 10/0(5)0.

c) El **BANDO ALIADO** tiene la Iniciativa Estratégica.

d) Los SP suizos en El BANDO IMPERIAL se eliminan si su UC pierde cualquier tipo de combate. Estas eran las tropas suizas al servicio de España que fueron forzados a unirse a los franceses para suprimir la revuelta española. Al verse enfrentados con sus antiguos camaradas no eran muy de fiar. Desertaron tras la Batalla de Bailén.

e) La Div Gobert, desplegada en Madrid, se trata como un CG – tiene sus propios AP – mientras no pueda trazar comunicaciones hasta Dupont. Y se considera que la CB Briché le está asignada mientras no pueda trazar comunicaciones con el CG de Dupont.

f) Al final del escenario, cada CG/UC/SP o Rezagado que esté dentro de una ciudad defendible y bajo Bloqueo se trata de la siguiente manera –

A efectos de Puntos de Victoria solamente: la mitad de los SP/Rezagados otorga un VP cada uno al bando que bloquea; la mitad de los SP/Rezagados cuenta como bajas definitivas para su propio bando.

Victoria: el **BANDO IMPERIAL** obtiene una Victoria Automática si una de sus UC entra en la zona de Cádiz –no es obligado entrar en la ciudad, sólo en la zona. Dupont intentaba rescatar el Escuadrón Naval de Rosilly que estaba anclado en dicho puerto. Si no se da una Victoria Automática, cada bando cuenta sus VP al final de la partida y consulta la siguiente tabla:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Españoles
Victoria Total	3+	12+
Victoria Parcial	2-1	11-10
Derrota Parcial	0-(-1)	9-6
Derrota Total	-2 o menos	5 o menos

2.- Badajoz 1811.

Soult lanzó una ofensiva hacia Extremadura desde Sevilla en Enero de 1811. Con escasa convicción, Soult intentó cumplir las órdenes de Napoleón y ayudar en la invasión de Portugal por parte de Massena. El objetivo era ocupar las fortalezas de Extremadura y destruir el ejército español que las defendía. La expedición acabó en una dura lucha por Badajoz –la fortaleza que guardaba la carretera a Portugal- mientras los británicos enviaron considerables refuerzos tras el éxito inicial francés contra los españoles: Badajoz cayó en manos francesas en marzo y resistió dos asedios Aliados en los meses siguientes. Este es un escenario más largo pero hay pocas fuerzas implicadas. Todas las reglas se usan excepto “Guerrilla” – Regla Exclusiva 2.1. Este es también el primer escenario con refuerzos.

Duración: 6 turnos. De enero a junio 1811. El último turno puede acabar al azar: (ver Regla Especial a), más abajo)..

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Sevilla: Armée du Midi (Soult)

CD Latour-Maubourg: 4Cav.

-V Corps D'Armée (Mortier)

ID Girard: 7Vet

ID Gazan: 6Vet

CB Briché: 1Cav

Art V: 2Art

Tren de Asedio

3Sp y 2 Fr Ln

1 Depósito Nivel 3

BANDO ALIADO (Español excepto por los SP Portugueses en Elvas)

En Badajoz 1Vet, 2Ln y 2Rec.

En Olivenza: 1Ln

En Zafra: CB Butrón: 2Cav

Zona al este de Badajoz:

ID Mendizábal: 3Ln/4Rec

Zona al sur de Olivenza y dentro de Portugal:

ID Ballesteros: 2Ln/3Rec

En Huelva: 2Ln

En Elvas: 8VetPt/2RecPt

Mapa de Juego: Portugal y todas las zonas de España entre el Guadalquivir y el Guadiana. Además, Sevilla y las tres zonas despejadas en España al norte del río Guadiana pertenecientes a Extremadura. El resto del mapa no existe. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde.

Refuerzos:

Febrero: ESPAÑOL Ejército de Galicia (Mendizábal), se reemplaza su división con la ID García

ID España: 1Ln/2Rec ID Virues: 2Ln/3Rec

PORTUGUÉS: CB Otway: 1Cav. En Elvas, independientemente de la presencia enemiga.

Marzo: FRANCÉS: 1Vet En Sevilla, si hay una guarnición Imperial en esa ciudad; si no, en la UC más cercana a Sevilla.

Abril: FRANCÉS: Se retira el CG Armée du Midi (Soult), ID Gazan, Art V, CG V Corps D'Armée (Mortier), 3Cav, 4Vet.

ANGLO-PORTUGUÉS: CG Ala Derecha (Beresford):

Div Pt. Hamilton: 3VetPt/2RecPt ID Stewart: 5Vet ID Cole: 3Vet/2VetPt/1RecPt

BI Pt Collins: 1VetPt. CB Lumley: 1Cav. En Elvas independientemente de la presencia enemiga.

ESPAÑOL: Reemplaza al comandante español del CG con (Castaños) En Huelva: Ejército de Andalucía (Blake): ID Lardizábal: 2Vet ID Zayas: 2Vet/2Ln/1Rec CD Loy: 1Cav El ejército español se sitúa en Huelva cuando todos los CG en el mapa tienen 4 o menos AP, independientemente de la presencia enemiga. El CG llega con 4 AP.

Mayo: FRANCÉS: para la CD Latour-Maubourg: 2Cav, si no está en juego, puede colocarse inmediatamente en el mapa con este refuerzo.

En Sevilla: Armée du Midi (Soult.): ID Gazan: 4Vet ID Werlé: 5Vet/1Ln ID Godinot: 4Vet/1Ln Art V: 2Art

BRITÁNICO: para cualquier división británica 1 BrVet

En Elvas: Ejército Británico ([Wellesley](#)): ID Picton: 4Vet/2VetPt ID Houston: 2Vet/2VetPt El Ejército Británico llega a Elvas cuando todos los CG en el mapa tienen 2 o menos AP, independientemente de la presencia enemiga. Llega con 2 AP.

Número de jugadores:

-2: Uno en cada bando.

-3: Uno Imperial, uno Español y uno Anglo-Portugués

Reglas Especiales:

a) El último turno puede terminar aleatoriamente: cada vez que un CG acabe su activación, y antes de activar el siguiente, se lanza 1d10. Con un resultado de 1-5 el escenario termina inmediatamente.

b) Dos grupos de refuerzos llegan en medio de un turno, no durante la Fase de Refuerzo. Entran cuando todos los CG en el mapa tienen un cierto número de

AP. El jugador Aliado conoce el total que su propio CG tiene. Puede preguntar al jugador Imperial en esos turnos si su CG cumple las condiciones para la entrada de refuerzos tras cada activación del CG francés. El jugador Imperial debe responder Sí o No solamente. Cuando la respuesta del Imperial es Sí y todos los CG Aliados tienen los PA requeridos, los refuerzos llegan.

c) Recuérdese la Regla Exclusiva 2.2. "Olivenza".

d) Los Imperiales pueden tener un máximo de 2 Depósitos en el mapa, los Anglo-Portugués 1 (en Elvas solamente) y el Español ninguno.

e) El **BANDO IMPERIAL** comienza con la Iniciativa Estratégica.

f) La CB Portuguesa de Otway usarse solamente en una batalla campal si un CG británico está presente. Si no, debe permanecer en la Reserva y no hacer nada durante la batalla – ni siquiera explotación.

g) El Anglo-Portugués puede crear Trenes de Asedio en Elvas. Encontraron viejas piezas de los arsenales de Elvas que eran [inadecuadas para una sedio moderno](#). Un Tren de Asedio británico llegaría desde la flota hacia la mitad del verano. El Tren de Asedio Anglo-Portugués en este escenario tiene un modificador negativo para abrir brecha de -2.

h) Cada turno en que un bando no tiene CG en el mapa todas sus CU se tratan como CG – cuenta con AP y actúa como un CG con una única CU asignada.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

- i) Los SP Portugueses que comienzan como guarnición en Elvas no pueden ser incorporados a ninguna CU y no pueden incrementarse más allá del número inicial.
- j) La **"Regencia"** española está en vigor.

Victoria:

Este escenario se divide en dos: la primera mitad refleja la campaña de Soult para despejar Extremadura de tropas españolas y tomar Badajoz (Enero a Marzo de 1811), La segunda es la primera campaña británica en esa región, durante la cual Badajoz fue asediado dos veces y tuvo lugar la Batalla de la Albuera.

- El **BANDO ALIADO** consigue Victoria Automática si Sevilla es ocupada por los Aliados al final de cualquier turno.
- El **BANDO ALIADO** obtiene una Victoria Decisiva si al final de Marzo de 1811 el **BANDO IMPERIAL** no ocupa Badajoz.
- Si no ocurre nada de lo anterior se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Españoles	PV Anglo-Pt
Victoria Total	18+	10+	14+
Victoria Parcial	17-14	9-4	13
Derrota Parcial	13-12	3-2	12-3
Derrota Total	11-	1-	2-

3.- Talavera.

En Julio de 1809 los ejércitos español y británico lanzaron una ofensiva para recuperar Madrid de manos francesas. Fue la primera lanzada por la Junta Central.

El resultado fue malo, ya que la mala coordinación entre los supuestos Aliados arruinó la superioridad local obtenida sobre los franceses que operaban en el valle del río Tajo. Soult y 50,000 tropas francesas tuvieron que acudir desde Castilla la Vieja hasta el Tajo para detener ofensiva Aliada. Este es un escenario corto con más tropas que el anterior y en un frente distinto, con lo que ofrece mucho espacio para maniobrar. Todas las reglas están en vigor excepto la Regla Exclusiva 2.1. Guerrilla.

Duración: dos turnos, Julio y Agosto de 1809.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL:

Adyacente a Talavera separado de la misma por un río menor

I Corps D'Armée (Victor)

ID Villatte: 6Vet

ID Ruffin: 5Vet

ID Lapisse: 7Vet

CB Beaumont: 1 Cav

Art I: 2Art

CD Latour-Maubourg: 3Cav

En Madriles (Castilla la Nueva).

IV Corps D'Armée (Sebastiani)

ID Rey: 8Vet

ID Ge Leval: 3Hol/2Ge

ID Pol Valence: 2Leg

CB Merlin: 1CavLeg

Art IV: 2Art

CD Milhaud: 2Cav/1CavHol

En Madrid: Armée D'Espagne (José Bonaparte)

ID Dessolles: 7Vet

Guardia Real: 3RG/1GC

1 Depósito Nivel 3

En Toledo: 3Leg

1 Depósito Nivel 3

BANDO ALIADO (Anglo-Portugués):

En Coria (Extremadura)

Ejército Británico (Wellesley)

CD Payne: 3Cav

ID Sherbrooke: 6Vet

ID Hill: 5Vet

ID Mackenzie: 5Vet

ID Campbell: 3Vet

Art Reserve: 3Art

1 Depósito Nivel 3

En Plasencia: LLL Wilson: 3LLL

BANDO ALIADO (Español):

Al sur del Tajo enfrente de Almaraz (Extremadura)

Ejército de Extremadura (Cuesta):

ID Zayas: 3Vet

ID de Zayas: 3Vet/2rec

ID Iglesias: 1Ln/4Rec

ID Portago: 1Vet/1Ln/3Rec/1Art

ID Manglano: 1Vet/2Ln/1Rec

ID Bassecourt: 1Vet/1Ln/3Rec

CD Henestrosa: 3Cav

CD Albuquerque : 4Cav

En Trujillo (Extremadura): 1 Depósito Nivel 3

En Andújar: 1 Depósito Nivel 3

Paso de Montaña al norte de Andújar (Andalucía):

Ejército de Andalucía (Venegas)

ID Lacy: 2Vet/1Ln/1Rec

ID Vigodet: 1Vet/2Ln/2Rec/1Cav

ID Girón: 2Rec/1Cav

ID Castejón: 1Vet/1Ln/4Rec/1Cav

ID Zeraín:

1Vet/1Ln/2Rec

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Mapa de Juego: Zonas entre las montañas al norte de Madrid y las de Andalucía. Ninguna UC o CG puede mover al norte de Béjar (León). Los refuerzos franceses que llegan a Salamanca en Agosto deben mover hacia Extremadura por Béjar. El resto del mapa no existe. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde. El Ejército de Andalucía debe mover hacia Castilla la Nueva pero el Depósito español en Andujar puede usarse normalmente y pueden trazarse comunicaciones hacia el mismo. La zona de juego queda así restringida a Andalucía y Castilla la Nueva.

Número de jugadores:

- 2: Uno Imperial y uno Aliado
- 3: Uno Imperial, uno Español y uno Anglo-Pt.
- 4: Uno Imperial con los cuerpos I y IV y el CG del Armée D'Espagne, uno Imperial con el resto, un tercero con el español, y un cuarto con los Anglo-Pt.
- 5: Tres jugadores serán Imperiales: uno con los I y IV Corps D'Armée, otro con el Armée D'Espagne y el II Corps, un tercero con los VI y V Corps. El cuarto jugador será el español y el quinto Anglo-Pt.
- 6: Tres jugadores serán Imperiales como arriba, dos más serán españoles, cada uno con un CG, y el sexto será Anglo-Pt.

Refuerzos:

Agosto: BRITÁNICO: 3Vet en cualquier CU en mapa.
IMPERIAL: En Salamanca II Corps D'Armée (Soult): ID Merle: 4Vet/1Ln ID Mermet: 4Vet/1Ln ID Delaborde: 4Vet ID Heudelet: 3Vet CD Lahoussaye: 2Cav CD Pierre Soult: 1Cav
VI Corps D'Armée (Ney): ID Marchand: 6Vet ID Mathieu: 6Vet CD Lorge: 2Cav.
V Corps D'Armée (Mortier) ID Girard: 7Vet ID Gazan: 8Vet CB Delagee: 1Cav. Art V: 1Art.

Reglas Especiales:

- a) No se usa la Regla Exclusiva 2.1. (Guerrilla)
- b) El británico no puede crear Depósitos. El español puede tener hasta 3 y los Imperiales hasta 4.
- c) Los Imperiales tienen la Iniciativa Estratégica
- d) La "Junta Central" española está en vigor.
- e) No se tira en la Tabla de Eventos Aleatorios.
- f) Los refuerzos franceses no se activan normalmente. Cada Ronda de Acción se lanza 1d10; con un 8-10 pueden intentar activarse normalmente. Con un 1-7 todos pierden 1 AP.

Victoria:

El **BANDO ALIADO** (ambos) obtienen una Victoria Automática si al final de cualquier turno ocupan Madrid, sin presencia de tropas imperiales. Si esto no ocurre, se comprueba la victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Españoles	PV Anglo-Pt.
Victoria Total	10+	6+	6+
Victoria Parcial	9	5	5
Derrota Parcial	8	4-1	4-1
Derrota Total	7-	0-	0-

4.- La última ofensiva de la Junta Central. Otoño de 1809.

Esta campaña tiene muy pocos turnos pero cubre un área de operaciones más amplia. La Junta Central había diseñado un plan para expulsar a los franceses de Madrid y del centro de España. Dado la dificultad para coordinar tres ejércitos separados, junto con los errores del General Areizaga, comandante del principal ejército español en Castilla la Nueva, la ofensiva terminó en desastre en la batalla de Ocaña – al sur de Toledo. Todas las reglas están en vigor excepto la Regla Exclusiva 2.1. (Guerrilla).

Duración: Tres turnos, desde Octubre a Diciembre de 1809.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL:

En Zamora: 1Vet Fr

En Tordesillas: 1Vet Fr

En Burgos: 2 Vet Fr

En Valladolid: 1Vet Fr

CD Kellermann: 3Cav. (Asig. VI Corps)

En Salamanca: VI Corps D'Armée (Marchand):

ID Mathieu: 6Vet/1Ln

ID Maucune: 5Vet/1Ln

CD Lorge: 1Cav

1 Depósito Nivel 3

En Almaraz: II Corps D'Armée (Heudelet):

ID Merle: 4Vet/1Ln

ID Mermet: 4Vet/1Ln

ID Delaborde: 4Vet

ID Foy: 3Vet

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

CD LaHoussaye: 2Cav
CD Pierre Sault: 1Cav
Art II: 2Art.
En Talavera: V Corps D´Armée (Mortier):
ID Girard: 7Vet
ID Gazan: 8Vet
CD Beauregard: 2Cav
Art V: 2Art.
1 Depósito Nivel 3
En Madrid: Armée D´Espagne (José Bonaparte)
ID Ligier-Belair: 4Vet
ID Dessolles: 7Vet
Guardia Real: 3RG/1GC
1 Depósito Nivel 3
En Ávila: 1Vet Fr
En Segovia: 1Vet Fr
En Guadalajara: 1Vet Fr
En Toledo: IV Corps D´Armée (Sebastiani)
ID Ge Leval: 2Ge
Art IV: 2Art.
1 Depósito Nivel 3
Sur de Toledo: I Corps D´Armée (Victor)
ID Villatte: 6Vet
ID Ruffin: 5Vet
ID Lapisse: 6Vet
CB Beaumont: 1 Cav
Art I: 2Art
CD Latour-Mabourg: 3Cav
En Madrilejos: CB Merlin: 1HolCav. (Asig. IV Corps)
CD Milhaud: 2Cav. (Asig. IV Corps)
En Ocaña:
ID Pol Werle: 4Leg (Asig. IV Corps)
BANDO ALIADO (Español):
En Astorga:

ID Ballesteros: 3Vet/2Ln/5Rec (Asig. Ejército Galicia)
1Ln.
En Ciudad Rodrigo: Ejército de Galicia (Del Parque):
ID La Carrera: 4Vet/2Ln/2Rec
ID Losada: 2Vet/4Ln/2Rec
ID Belveder: 5Vet/2Ln/1Rec
ID Castrofuerte: 6Rec
CD Anglona: 2Cav.
1Ln y 3Rec.
1 Depósito Nivel 3
En Cáceres: Ejército de Extremadura (Albuquerque)
ID Iglesias: 1Ln/3Rec
ID Portago: 4Rec
CB España: 1Cav.
En Badajoz: 1Vet, 1Ln y 2Rec
Paso de Montaña al norte de Andujar:
Ejército de Andalucía (Areizaga):
ID Zayas: 3Vet/2Ln/2Rec
ID Lacy: 2Vet/3Ln/2Rec/1Art
ID Vigodet: 2Ln/3Rec
ID Girón: 1Vet/2Ln/1Rec
ID Castejón: 2Vet/3Ln/1Rec
ID Zeráin: 1Ln/5Rec
ID Jacomé: 1Ln/7Rec
ID Copons: 1Ln/4Rec
CD Freire: 2Cav
CD Rivas: 1Cav
CD Marzo: 2Cav
CD Osorio: 1Cav
En Andújar: 1 Depósito Nivel 3

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de Extremadura, Castilla la Nueva, Castilla la Vieja y León. Las tropas españolas que empiezan en Andalucía deben abandonar esta región y no pueden volver a entrar en ella. El Depósito español en Andujar puede usarse normalmente y pueden trazarse comunicaciones hacia él. El resto del mapa no existe. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde.

Refuerzos:

Noviembre: IMPERIAL: 1Vet a cualquier CU de VI Corps.

Número de jugadores:

-2: Uno en cada bando.

-3: Dos Imperiales: uno con los VI, V y IV Corps, el otro con el resto. Un jugador español.

-4: Imperiales igual que arriba. Dos jugadores españoles: uno con Andalucía el otro con Galicia y Extremadura.

-5: Tres Imperiales: uno con los VI y V Corps, el segundo con los I y II Corps, el tercero con el CG restante. Español igual que arriba.

-6: Cuatro Imperiales: uno con los VI y II Corps, otro con el Armée D´Espagne, otro con los IV y V Corps y el último con el I Corps. Español igual que arriba.

Reglas Especiales:

a) Los Imperiales tienen la Iniciativa Estratégica.

b) Los Imperiales pueden tener hasta 5 Depósitos en el mapa. El español 3.

c) La "Junta Central" española está en vigor.

Victoria:

Los españoles están a la ofensiva, la última. Deben alcanzar sus objetivos o asumir la derrota mientras que los Imperiales están a la defensiva pero intentando encontrar y destruir a los ejércitos españoles. El español alcanza una Victoria Automática si ocupa o Bloquea Salamanca y Madrid al final de cualquier turno. Si no, se comprueba la Victoria al final del último turno.

RESULTADO	PV Imperiales	PV Españoles
Victoria Total	21+	22+
Victoria Parcial	20-15	21-19
Derrota Parcial	14-12	18-15
Derrota Total	11-	14-

5.- La campaña de Sir John Moore.

Este escenario refleja la odisea del ejército británico en su primera ofensiva en suelo español. Avanzaron a través de León intentando alcanzar Burgos y así cortar las comunicaciones francesas pero finalmente casi fueron rodeados por fuerzas superiores y tuvieron que retirarse a toda prisa hacia La Coruña para evacuar por mar. Todas las reglas están en vigor excepto la Regla Exclusiva 2.1. (Guerrilla).

Duración: Tres turnos, Noviembre de 1808 a Enero de 1809.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Bilbao: 1Ln Fr

En Burgos: 3Vet y 1Ln Fr

BANDO ALIADO (Británico):

En La Coruña: ID Baird: 11Vet

Base Naval Española

En Almeida: Ejército Británico (Moore):

ID Fraser: 7Vet

Div Lig Craufurd: 8Vet

1 Depósito Nivel 3

BANDO ALIADO (Español):

En Ciudad Rodrigo: 1Ln y 2Rec

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de Castilla la Vieja, Galicia y León. Los refuerzos que llegan al paso de Montaña adyacente a Madrid (Somosierra) deben abandonar la región en su primera activación y no pueden volver a entrar. El Depósito Imperial en Madrid puede usarse normalmente y pueden trazarse comunicaciones hacia el normalmente. El resto del mapa no existe. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde.

Refuerzos:

Noviembre: IMPERIAL: En el paso de montaña al sur de Santander (Castilla la Vieja): II Corps D'Armée (Soult): ID Mermet: 6Vet/1Cav. ID Merlé: 1Vet/1Ln/4Rec Art II: 2Art.

Estas tropas llegan cuando todos los CG en juego tienen 1 AP o ninguno. El CG del II Corps llega con 1 AP.

Diciembre: IMPERIAL: En el paso de montaña adyacente a Madrid (Castilla la Nueva):

Grand Quartier Général (Napoleón Bonaparte):

Garde Imperiale(Dorsenne): 7Gd/3Glc/2Ghc. Artillerie Reserve: 4 Art. ID Dessolles: 6Vet

VI Corps D'Armée (Ney):

ID Marchand: 7Vet ID Mathieu: 7Vet CD La Houssaye: 2Cav. Art. VI: 2Art.

ID Lapisse: 7Vet

Estas tropas llegan cuando todos los CG en juego tienen 3 AP o menos. Ambos CG llegan con 3 AP.

En Madrid 1 Depósito Imperial Nivel 3.

En Burgos: ID Delaborde: 5Vet/1Sz y DC Lorge: 2Cav.

Se añade la CD Franceschi al juego, se coloca en una zona ya con 1 Cav SP asignado al II Corps.

Este SP se añade a la División de Caballería.

ESPAÑOL: En León: Ejército de Galicia (La Romana): ID Cagigal: 1Vet/1Ln/4Rec

ID Martinengo: 2Vet/1Ln/3Rec ID Riquelme: 1Ln/4Rec

ID Portago: 2Ln/4Rec

Los SP subrayados están deshechos.

BRITÁNICOS: En el paso de montaña adyacente a Madrid: Art: 3Art. CD Paget: 3Cav. ID Hope: 4Vet

Enero: IMPERIAL: Se retira el Grand Quartier Général (Napoleón), ID Dessolles, Garde Imperiale y Artillerie du Reserve con todos los SP que contengan en ese momento.

Número de jugadores:

-2: Uno por cada bando (Imperial / Aliado).

-3: dos Imperiales: uno de ellos con el II Corps D'Armée y el otro con el resto. Un jugador Aliado.

-4: dos Imperiales (igual que arriba), un tercer jugador con el británico y un cuarto con los españoles.

Reglas Especiales:

a) Los Imperiales tienen la Iniciativa Estratégica.

b) El británico puede tener hasta 2 Depósitos en el mapa. Los Imperiales hasta 3 y el español ninguno.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

c) Dos grupos de refuerzos Imperial llegan en medio del turno, no durante la Fase de Refuerzo. Entran cuando todos los CG en el mapa tienen cierto número de AP. El jugador Imperial conoce la cantidad que tiene su propio CG. Puede preguntarle al jugador Aliado en esos turnos si sus CG cumplen con la condición de entrada de refuerzos tras cada activación de un CG Aliado. El jugador aliado debe solamente responder SÍ o NO. Cuando la respuesta del Aliado sea SÍ y los CG imperiales tengan la cantidad requerida de PA, los refuerzos llegan.

d) Cualquier CG o UC británica que comience su activación en La Coruña pueden retirarse del mapa mediante evacuación naval. No pueden volver a entrar en el mapa. Tampoco cuentan como unidades destruidas a la hora del recuento de puntos de victoria.

e) Los Británicos no pueden crear Trenes de Asedio.

f) Hasta 2 SP de la Light Division pueden usar la Regla Exclusiva 3.3. Si Crawford causa baja esta regla no se aplica. Cada vez que los británicos pierdan un Combate de Pantalla de Caballería se lanza 1d10. 9-10 indica que Crawford es baja, además de las formas usuales en las que un jefe causa baja.

g) La "Junta Central" española está en vigor.

h) Al final del escenario, todos los CG/CU/SP o Rezagado dentro de una fortaleza y bajo bloqueo se trata de la siguiente manera --solamente a efectos de Victoria: la mitad de los SP/Rezagados da un VP cada uno al bando que bloquea; la mitad de los SP/ Rezagados cuenta como bajas definitivas para su propio bando.

Victoria:

El **BANDO ALIADO** alcanza Victoria Automática si al final de cualquier turno ocupa Burgos. Si no, se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Aliados
Victoria Total	11+	7+
Victoria Parcial	10	6-5
Derrota Parcial	9-8	4-1
Derrota Total	7-	0-

6.- La última campaña en España. Vitoria y el verano de 1813.

El verano de 1813 marcó la derrota de las fuerzas francesas en España. **Wellesley** obtuvo una victoria decisiva sobre el rey José I en Vitoria. Soult vino desde Alemania para reorganizar los derrotados ejércitos franceses y retomar la iniciativa. Esto produjo violentas batallas por los Pirineos que confirmaron la derrota francesa. El sur de Francia quedó expuesto a la invasión Aliada.

Duración: Tres turnos, Junio a Agosto de 1813.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Tordesillas:

ID Darricau: 1Vet/4Ln/1Rec (Asig. Armee du Midi).

CD Digeon: 2Cav. (Asig. Armee du Midi).

Zona entre Tordesillas y Valladolid:

Armee du Midi xxx (Gazán):

ID Ge Laval: 1Vet/3Ln/1Rec (aquí actúa como francés)

ID Villatte: 3Vet/1Ln/2Rec

ID Conroux: 3Vet/2Ln/2Rec

ID Maransin: 2Vet/3Ln/2Rec

ID Cassagne: 2Vet/1Ln/1Rec

CD Pierre Soult: 2Cav.

CD Tilly: 2Cav.

Art I: 2Art.

Zona al norte de la anterior y al sur de Palencia:

Armee du Portugal xxx (Reille):

ID Maucune: 2Vet/2Ln/3Rec

ID Lamartinière: 5Vet/1Ln/1Rec

CD Curto: 2Cav.

CD Boyer: 2Cav.

Art II: 2Art.

En Valladolid:

Armee D'Espagne (Joseph Bonaparte)

Guardia Real: 2RG/1GC

Armee du Centre xxx (D'Erlon):

Div.Sp Casapalacios: 2Sp.

ID Darmagnac: 2Rec/3Ge

CD Treillard: 1Cav.

1 Depósito Nivel 3.

En Palencia: 1Rec

1 Depósito Nivel 3.

En Burgos: 1Rec.

En Bilbao: Armee du Nord xxx (Clausel):

ID Foy: 3Vet/2Ln

ID It Palombini: 3It

En Miranda: 1Rec.

En Logroño: ID Taupin: 5Vet (Asig. Armee du Nord).

En Vitoria:

ID Sarrut: 3Vet/1Ln/1Rec (Asig. Armee du Nord).

En San Sebastián: 1Rec. 1 Depósito Nivel 3.

En Pamplona: 2Vet y 1Rec. 1 Depósito Nivel 3.

En Calahorra:

ID Abbé: 3Vet/1Ln/2Rec (Asig. Armee du Nord).

En Tudela: ID Vandermaesen: 3Vet/3Ln/4Rec (Asig. Armee du Nord).

En Zaragoza: 2Ln.

BANDO ALIADO

En Astorga 1Rec Español

En Benavente: Español 6º Ejército (Girón):

ID Porlier: 4Vet

ID Bárcena: 1Vet/3Ln/1Rec

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

ID Losada: 2Vet/1Ln/3Rec

ID España: 2Vet/1Ln

CD Villemur: 3Cav.

En Zamora: Ejército Británico xxxxx ([Wellesley](#)):

Div.Lig Alten: 4Vet/2VetPt.

ID Oswald: 5Vet/2VetPt/1RecPt

ID Pakenham: 5Vet/2VetPt

ID Dalhousie: 5Vet/1VetPt/1RecPt

ID Picton: 5Vet/1VetPt/1RecPt

ID Cole: 5Vet/2VetPt/1RecPt

CB Alten: 2Cav

CB Anson: 2Cav.

CB D'Urban: 1CavPt.

Art: 3Art.

CB Julián Sánchez: 1Cav / (5) +1/

En Salamanca: Ala Derecha (Hill):

Div.Pt. Silveira: 3VetPt/2RecPt

ID Howard: 5Vet.

ID Hill: 8Vet/2VetPt/1RecPt

BI Pack: 1VetPt/1RecPt.

BI Bradford: 1VetPt/1RecPt.

ID Morillo: 3Vet/1Ln (Español)

CB Fane: 2Cav

1 Depósito Nivel 3 británico

En Ciudad Rodrigo: 1Ln Español

1 Depósito Nivel 3 británico

En Santander:

Naval Div Popham: 4Vet/4VetSpanish/2LnSpanish.

Base Naval Británica

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de: León, Castilla la Vieja, Castilla la Nueva, País Vasco, Navarra y Aragón; Bayonne (en Francia) y zonas adyacentes. El resto del mapa no existe. Si una UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego se rinde. Los refuerzos españoles que llegan al paso de montaña dos zonas al sur de Aranda de Duero (en Castilla la Vieja) deben usar su primera activación para salir de la región y no pueden volver a entrar.

Refuerzos:

Julio: IMPERIAL. 5 Rec. Se retira UC Caballería, 4Cav SP, 2 Art SP (solo una Art CU queda en mapa)

Agosto: ALIADO. En el paso de montaña dos zonas al sur de Aranda de Duero 4º Ejército (O'Donnell):

ID Echevarri: 4Vet/2Ln/1Rec ID Creagh: 2Vet/1Ln/3Rec

CD Bárcena: 1Cav., reemplazar ID Bárcena con ID Virues.

En la primera Fase de Refuerzo en la que algo de lo siguiente ocurra:

A) CG Armee D'Espagne entra en una zona dentro de Francia O

B) El **BANDO IMPERIAL** ha perdido al menos una batalla campal:

Se ejecuta lo siguiente: Reemplazar al rey José con Soult (el rey José se retira definitivamente). Se dejan en el mapa 10 CU de infantería, 2 CU de caballería y 1 CU de artillería –a elección del propietario. Se dejan solamente 3 CG de XXX (Corps) –retira uno y su comandante.

Número de jugadores:

-2: Uno por bando.

-3: Uno Español, uno Anglo-Portugués y uno Imperial.

-4: Dos por bando: uno Imperial con el Armee D'Espagne, Armee du Midi y Arme du Centre, el otro con el resto. Aliado, igual que arriba.

-5: Tres Imperiales: uno de ellos con el Midi y el Centre, uno con el Portugal y el Nord, el otro con el Armee D'Espagne. Aliado, igual que arriba.

Reglas Especiales:

a) El **BANDO ALIADO** tiene la Iniciativa Estratégica.

b) El español puede tener hasta 3 Depósitos en el mapa, Los Imperiales hasta 6 y los británicos hasta 5 –su única base naval está en Santander.

c) “Regencia y Cortes” está en vigor.

d) [Wellesley](#) es “Generalísimo” de los ejércitos Aliados.

e) Recuérdese la Regla Exclusiva Rule 1.11 Bases Navales, 3.5. Naval Division y 2.4. Mina, Porlier y Julián Sánchez.

f) Al final del escenario cada CG/CU/SP o Rezagado dentro de una ciudad defendible o fortaleza y bajo Bloqueo se trata de la siguiente forma –solamente a efectos de Victoria: la mitad de los SP/Rezagados dan un VP cada uno al bando que asedia; la mitad de los SP/ Rezagados cuentan como bajas definitivas para su propio bando.

g) Las instrucciones de colocación del escenario le dan al Armée du Midi más unidades de las que puede controlar, según la Regla Exclusiva 1.3.b. Esto vale para el primer turno solamente. En el segundo turno debes reasignar unidades de modo que se cumpla la Regla Exclusiva mencionada antes.

Victoria:

Este es el último escenario en España. [Wellesley](#) dirigió magistralmente la campaña, superando en combate y en maniobra a los franceses una y otra vez. Una vez más, fue un asedio (el de San Sebastián) y sus consecuencias para las vidas y posesiones de los españoles el lado más reprochable de estas operaciones...

Se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Aliados
Victoria Total	100+	45+
Victoria Parcial	99-20	44-32
Derrota Parcial	19-1	31-21
Derrota Total	0-	20-

7.- Arapiles.

Esta fue la primera victoria ofensiva del ejército de [Wellesley](#). Tras derrotar a Marmont pudo entrar en Madrid y amenazar la carretera de Francia para aislar al resto de las fuerzas francesas en el sur de España. Los Imperiales tuvieron que evacuar el sur de España y abandonar el bloqueo de Cádiz. Esta victoriosa campaña pudo acabar en desastre ya que [Wellesley](#) se implicó en el asedio de Burgos y permitió una gran dispersión entre sus fuerzas. Los franceses reunieron todos sus ejércitos, lanzaron un gran golpe para alcanzar y destruir los ejércitos de [Wellesley](#) durante el otoño; si consiguió escapar fue debido a su buena suerte y a una frenética retirada hacia el interior de Portugal. El año terminó en las mismas posiciones en las que había comenzado. Al año siguiente las cosas serían muy diferentes.

Duración: Seis turnos, de Junio a Noviembre de 1812.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Salamanca: Armee du Portugal (Marmont)

ID Foy: 4Vet/2Ln

ID Clausel: 6Vet/1Ln

ID Ferey: 4Vet/1Ln

ID Sarrut: 1Vet/3Ln/1Rec

ID Maucune: 1Vet/3Ln/1Rec

ID Brennier: 2Vet/1Ln/1Rec

ID Thomieres: 1Vet/1Ln/3Rec.

CD Curto: 2Cav.

CB 2 Boyer: 1Cav

1Depósito Nivel 3

En Astorga: 1Vet y 1Ln

En Benavente: 1Rec.

En Gijón: ID Bonnet: 6Vet/1Ln (Asig Armee du Portugal)

En Zamora: 1Vet

En Tordesillas: 1Rec

En Valladolid: 3Rec

1 Depósito Nivel 3.

Art II: 2Art.

En Palencia: 1Rec.

En Burgos: 2Vet.

1 Depósito Nivel 3.

En Aranda: 1Rec.

En Santander: 2Ln.

En Bilbao: 1Rec.

En Miranda:

ID Abbé: 4Vet/1Ln/2Rec (asignada a Armee du Nord)

En Vitoria: Armee du Nord (Caffarelli)

ID Vandermaesen: 4Vet/2Ln/3Rec/1Cav

En San Sebastián: 2Rec.

En Pamplona: 1Vet y 2Ln.

En Logroño: 2Rec.

En Calahorra: 1Ln y 1Rec.

En Ávila: 1Ln.

En Segovia: 1Rec.

En Madrid: Armee D'Espagne (José Bonaparte)

ID Darmagnac: 2Vet/3Ge

Div.Sp. Casapalacios: 2Sp

CD Treillard: 2Cav

Guardia Real: 2RG/1GC

1 Depósito Nivel 3.

BANDO ALIADO

En Ciudad Rodrigo: Ejército Británico ([Wellesley](#))

ID Campbell: 6Vet

ID Pakenham: 3Vet/3VetPt

ID Cole: 3Vet/2VetPt

ID Leith: 5Vet/2VetPt

ID Clinton: 3Vet/3VetPt

ID Hope: 3Vet/2VetPt

Div.Ligera Alten: 2Vet/1VetPt

BI Pack: 3VetPt/2RecPt.

CD Cotton: 3Cav.

CB Pt D'Urban: 1CavPt.

Español: CB Julián Sánchez: 1Cav /(6)+1/

ID España: 1Ln/2Rec. (Asig. 6º Ejército)

En Ponferrada: Español 6º Ejército (Santocildes):

ID Bárcena: 2Vet/2Ln/3Rec/1Cav

ID Cabrera: 1Vet/1Ln/3Rec

ID Losada: 2Ln/2Rec.

1 Depósito Español de nivel 3.

En Almeida: 1Ln y 3Rec Pt.

1 Depósito Británico de nivel 3.

En La Coruña: Naval Div. Popham: 4Vet/

Español 2Vet/2Ln/3Rec.

Base Naval Española

1 Depósito Español de nivel 3.

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de: Castilla la Vieja, León, Galicia, Asturias, Extremadura, Castilla la Nueva, País Vasco y Navarra. El resto del mapa no existe. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde... Excepción: CG y CU Imperiales pueden evacuar el mapa vía Madrilejos y zonas adyacentes. Esto puede hacerse solamente antes de la llegada de los refuerzos de Soult. Estas tropas entran con los refuerzos que trae Soult.

Refuerzos:

Julio: IMPERIAL: En Madrid. Div 1It Palombini: 3It

El turno siguiente a la ocupación Aliada de Madrid:

BRITÁNICO: En Almaraz Ala Derecha (Hill):

ID Stewart: 6Vet

Div Pt. Hamilton: 5VetPt/3RecPt

CD Erskine: 2Cav.

ESPAÑOL: En Almaraz ID Morillo: 3Vet/1Cav (Asignado al Ala Derecha Británica)

Dos turnos tras la ocupación Aliada de Madrid:

IMPERIAL: En Madrilejos Armee du Midi (Soult):

ID Conroux: 3Vet/2Ln/2Rec

ID Barrois: 2Vet/2Ln/1Rec

ID Villatte: 3Vet/1Ln/2Rec

ID Leval: 3Vet/1Ln/2Rec (aquí actúa como francés)

ID D'Erlon: 2Vet/2Ln/1Rec

ID Darricau: 2Vet/4Ln/1Rec

CD Perreymond: 2Cav.

CD Digeon: 3Cav.

CD Pierre Soult: 2Cav.

Art I: 2Art.

1 Depósito Nivel 3. .

Número de jugadores:

-2: Uno por bando

-3: Uno jugador Imperial, dos Aliados: uno con el despliegue inicial de las tropas Aliadas, el otro con los refuerzos mandados por Hill.

-4: Dos Imperiales: uno con el despliegue inicial de tropas y el otro con los refuerzos mandados por Soult. El Aliado igual que arriba.

Reglas Especiales:

a) El **BANDO ALIADO** tiene la Iniciativa Estratégica.

b) El **BANDO IMPERIAL** puede tener hasta 5 Depósitos en el mapa. Los Británicos 2 (se considera Almeida con el lugar donde pueden enlazarse estos Depósitos con la Cadena de Depósitos británicos hasta Lisboa). El español puede tener 1.

c) Las tropas Aliadas no pueden entrar en la zona de Madrilejos; el **BANDO ALIADO** no puede impedir que Soult entre en el mapa. Lo mismo sucede con Almaraz en el **BANDO IMPERIAL**.

d) Durante Junio-Julio-Agosto los SP de caballería de la CD Curto y CB Boyer tienen valores de (5)+1 en lugar del normal (7)+2 ya que tenían monturas nuevas casi sin entrenar.

e) Tras la primera victoria en batalla campal de Wellesley en este escenario, se le asciende a "Generalísimo" de todas las fuerzas Aliadas. Se reemplaza el CG del Ejército Británico con el del mismo nombre pero de tamaño xxxxx.

f) "Regencia y Cortes" está en vigor.

g) Deben recordarse las Reglas Exclusivas 1.11 Bases Navales Aliadas, 3.5. Naval Division y 2.4. Mina, Porlier y Julián Sánchez.

h) Al final del escenario cualquier CG/CU/SP o Rezagado dentro de una fortaleza y bajo Bloqueo se trata de la siguiente manera -solamente a efectos de Victoria: la mitad de los SP/Rezagados de un VP cada uno al bando que bloquea; la mitad de los SP/ Rezagados cuenta como bajas definitivas para su propio bando.

Victoria:

- El **BANDO IMPERIAL** alcanza una Victoria Automática si derrota al Ejército Británico de Wellesley en una batalla campal o el británico pierde 10 SP como bajas definitivas.

- El **BANDO ALIADO** obtiene una Victoria Automática si al final de cualquier turno ocupa todas las fortalezas en el mapa. Si ninguno obtiene una Victoria Automática, se comprueba la victoria al final del último turno.

RESULTADO	PV Imperiales	PV Aliados
Victoria Total	40+	50+
Victoria Parcial	39-20	49-30
Derrota Parcial	19-3	29-15
Derrota Total	2-	14-

8.- Desde el Bidasoa a Toulouse. La invasión de Francia.

Tras la victoriosa campaña de 1813, Wellesley dio un respiro a su ejército. También estaba esperando el resultado de los combates en Alemania, ya que Napoleón había ganado algunas batallas que parecían indicar un acuerdo de paz con Austria, Rusia y Prusia. Wellesley no deseaba enfrentarse a una contraofensiva francesa dirigida por el emperador en persona. Cuando las fuerzas Aliadas se decidieron a invadir Francia desde todos los frentes, Wellesley puso su ejército en movimiento. A estas alturas el frente de Cataluña estaba estabilizado y ambos bandos retiraron tropas. En los Pirineos Occidentales tanto el francés como los aliados estaban situados a ambos lados del río Bidasoa.

Duración: 7 turnos, de Octubre 1813 a Abril de 1814.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

Zona entre Bayonne y San Sebastián:

Armee D'Espagne (Soult):

ID Foy: 3Vet/2Ln/1Rec.

ID Darmagnac: 1Vet/1Ln/1Rec.

ID Abbé: 1Vet/1Ln/3Rec.

ID Conroux: 2Ln/3Rec.

ID Maransin: 1Vet/3Ln/1Rec.

ID Darricau: 1Vet/1Ln/2Rec.

ID Maucune: 1Vet/1Ln/2Rec.

ID Taupin: 1Vet/1Ln/3Rec.

ID Lamartiniere: 2Vet/2Ln/3Rec

ID Villatte: 2Vet/1Sp/2It/3Ge.

Art.I: 2 Art.

Un marcador de fortificación.

En Bayonne: 5Rec.

1 Depósito Nivel 3.

En Pamplona: 1Ln y 1Rec.

Zona adyacente a Bayonne y adyacente a la que ocupa el ejército de Soult:

CD Pierre Soult: 4Cav.

En Orthez: CD Treillard: 2Cav.

BANDO ALIADO

En San Sebastián: Ejército Británico xxxxx (Wellesley):

ID Howard: 7Vet

ID Colville: 5Vet/1VetPt/1RecPt

ID Cole: 4Vet/1VetPt/1RecPt.

ID Hay: 5Vet/1VetPt/1RecPt.

ID Le Cor: 4Vet/1VetPt/1RecPt.*

Div.Lig. (Alten.-1(6)+1): 3Vet/2VetPt/ ½ Art

BI 1Pt: 1VetPt/1RecPt

BI 2Pt: 1VetPt/1RecPt.

* Éste es un jefe Portugués, pero mandó la 7ª División al principio de la ofensiva. La ficha se usa como un británico.

En el paso de montaña al norte de Pamplona:

Ala Derecha (Hill):

ID Stewart: 6Vet/2VetPt/1RecPt

ID Clinton: 5Vet/1VetPt/1Rec

Pt Div Pt Hamilton: 3VetPt/2RecPt

En Pamplona: 4º Ejército (Freire):

ID Morillo: 4Vet/1Ln

ID España: 3Vet/1Ln/1Rec

ID Del Barco: 4Vet/1Ln/1Rec

ID Bárcena: 3Vet/1Ln

ID Porlier: 3Vet/1Rec

ID Longa: 2Vet/1Ln/ 1Art.

Marcador de Bloqueo sobre Pamplona

En Vitoria: 6º Ejército (Girón):

ID Virues: 2Vet/1Ln/1Rec

ID La Torre: 2Vet/1Ln/1Rec

En Bilbao: 1 Depósito Británico Nivel 3.

En Santander: 1 Base Naval Británica. 1 Depósito Británico Nivel 3.

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de el País Vasco, Navarra y Francia. El resto del mapa no existe. Si cualquier CU o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde. La Base Naval Británica no puede moverse de Santander y pueden trazarse comunicaciones a la misma.

Refuerzos:

Noviembre: IMPERIAL: se retira 1Art SP y todos los SP Italianos.

Diciembre: IMPERIAL: se retiran todos los SP no franceses y 1 ID francesa con 3 Vet.

ALIADO: En Vitoria: CB D'Urban: 1Cav Pt, CD Somerset: 3Cav, CB Fane: 1Cav.

Enero: IMPERIAL: se retiran 1CD, 4Cav SP, 2 ID, 10 SP Vet y la UC de Art.

Número de jugadores:

-2: Uno por bando. Este escenario está muy limitado y no se recomienda para más jugadores.

Reglas Especiales:

a) Los Aliados tienen la Iniciativa Estratégica.

b) El español puede tener o no un Depósito en el mapa. El británico puede tener hasta 5 y Los Imperiales hasta 3.

c) Los SP no franceses no pueden usarse como modificadores en combate –o sufrir bajas en combate - mientras haya SP franceses presentes para combatir y sufrir bajas.

d) Bourdeaux. Véase Regla Exclusiva 3.15.

e) La situación militar y política en Europa ejercen una influencia importante en el desarrollo de esta campaña. Wellesley fue muy prudente y lento con la invasión. En consecuencia, téngase en cuenta lo siguiente:

- Wellesley no recibe su modificador de AP (+2) en ningún turno.

- SI un CG Aliado se activa más de dos veces en un turno el **BANDO ALIADO** pierde 1 VP por cada activación posterior a la segunda que realice este CG.

f) Soult está al mando del único CG Imperial en este escenario, por ello debe tener asignadas todas las UC Imperiales en juego.

Victoria:

Esta campaña fue una victoria total para la Coalición. Se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Aliados
Victoria Total	3+	35+
Victoria Parcial	2	34-16
Derrota Parcial	1	15-10
Derrota Total	0-	9-

9.- La primera campaña de 1808.

Este escenario no es largo pero usa todo el mapa y las fuerzas disponibles en Julio 1808. Todas las reglas están en vigor y es un buen ensayo para los inicios de escenario de la campaña completa (1808-1814). El primer ejército Imperial enviado a la Península se enfrenta a la insurgencia española, el ejército regular español y la fuerza expedicionaria británica enviada a Portugal. Todo un reto.

Duración: 3 turnos, de Julio a Septiembre de 1808.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Lisboa: VIII Corps D´Armee (Junot):

ID Delaborde: 5Vet/1Sz

ID Travot: 5Vet/1Rec

CD Kellermann: 2Cav

Art VIII: 2Art.

1 Depósito Nivel 3.

En Setúbal: 4Vet.

En Almeida: ID 3 Loison: 4Vet (Asig VIII Corps)

En Elvas: 2Vet.

En Burgos: II Corps D´Armee (Bessiéres):

Garde Imperiale: 3Gd/1Glc

Art II: 2Art.

1 Depósito Nivel 3.

En Palencia: CD Lasalle: 1Cav.(Asig. II Corps)

En Santander: ID Merlé: 2Vet/7Rec. (Asig. II Corps)

En Miranda: 1Rec.

En Vitoria: Armee D´Espagne (Joseph Bonaparte)

ID Mouton: 12Ln/1Cav

Guardia Real: 3RG/1GC

1 Depósito Nivel 3.

En San Sebastián: 2Rec.

En Pamplona: 2Vet.

1 Depósito Nivel 3.

En Zaragoza: con un marcador de “Abrir trincheras”

ID Verdier: 4Leg/6Rec. (Asig. Armee D´Espagne)

ID Lefebvre-Desnôettes: 2Vet/3Rec/1PolCav. (Asig.

Armee D´Espagne)

En Madrid: ID Gobert: 8Rec (Asig. X Corps)

ID Morlot: 6Rec (Asig. III Corps)

CB Wathier: 1Cav. (Asig. III Corps).

CD Grouchy: 1Cav/2Glc. (Asig. III Corps)

1 Depósito Nivel 3.

En Cuenca: ID Frere: 1Ln/3Rec/1Sz (Asig. III Corps)

En la zona despejada al oeste de Albacete, adyacente al río Júcar:

III Corps D´Armee (Moncey):

ID Musnier: 6Rec/1Ge/1Cav.

Art III: 2Art.

En el paso de montaña al norte de Andújar: 1Rec.

En Andújar: X Corps D´Armee (Dupont):

ID Barbou: 7Rec/2Sz

ID Vedel: 5Rec/1Sz

CD Fresia: 2Cav.

En Figueras: 1Vet.

En Barcelona: VII Corps D´Armee (Duhesme):

ID Chabran: 6Vet/1Cav

ID It Lechi: 3It/2Nap/1ItCav.

1 Depósito Nivel 3.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

En Perpignan: ID Reille: 3Vet/2Rec/2It. (Asig. VII Corps)

1 Depósito Nivel 3.

En Bayonne: 1 Depósito Nivel 3.

BANDO ALIADO. (Todos españoles, salvo que se especifique lo contrario)

En Cádiz: 6Rec/1Cav

1 Base Naval española.

En Gibraltar: (Británico). 8Vet (Guarnición intrínseca)

ID Spencer: 5Vet

1 Depósito Nivel 3.

En Málaga: 2Rec.

En Huelva: 3Rec.

En Utrera: Ejército de Andalucía (Castaños):

ID Venegas: 4Vet/1Ln/1Cav.

ID Coupigny: 5Vet/1Ln

ID Jones: 4Vet/2Ln

ID La Peña: 4Vet/2Ln/6Rec/2Cav

En Sevilla: 2Vet/9Rec/1Cav.

1 Depósito Nivel 3.

Zona al oeste de Granada:

ID Réding: 3Vet/8Rec (Asig. Ejército de Andalucía).

En Granada: 2Vet/1Ln/2Cav

En Badajoz: ID Moretti: 2Vet/1Cav (Asig. Ejército Centro).

En Ciudad Rodrigo: 1Vet

1 Depósito Nivel 3.

En Benavente: Ejército del Centro (Cuesta)

ID Zayas: 6Rec/1Cav.

En Astorga: Ejército de Galicia (Blake):

ID Maceda: 2Vet

ID Cagigal: 3Vet/2Ln/1Rec

ID Martinengo: 5Vet/2Ln

ID Riquelme: 3Vet/2Ln

ID Portago: 3Vet/1Ln/2Rec

1 Depósito Nivel 3.

En Ponferrada: 4Rec.

En La Coruña: 8Rec.

1 Base Naval española

En Vigo: 3Rec.

En Oviedo: ID Acevedo: 9Rec. (Asig. Ejército de Galicia)

En Gijón: 2Vet.

En Cartagena: 2Vet y 2Rec.

En Murcia: 2Rec.

En Valencia: Ejército de Valencia (Cervellón):

ID Adorno: 3Vet/2Rec.

ID Saint-Marzo: 1Vet/1Ln/4Rec.

ID Llamas: 4Rec/1Cav

ID Villalva: 6Rec

1 Depósito Español de nivel 3.

En Zaragoza: Ejército de Aragón (Palafox):

ID O'Neill: 2Vet/7Rec.

En Tarragona: Ejército de Cataluña (Palacio):

ID Caldagués: 3Vet/2Ln/2Rec.

En Rosas: 2 Vet.

En Gerona: 3Vet.

Mapa de Juego: todo el mapa.

Refuerzos:

Agosto: IMPERIAL: En Bayonne: 10 Rec y ID Dessolles: 6Vet

ESPAÑOL: 6Vet españoles en cualquiera de las siguientes zonas, si están vacías de SP Imperiales: Barcelona, Rosas, Tarragona, Tortosa. Además, 1Cav.

ANGLO-PORTUGUÉS: Ejército Británico (Wellesley): ID Ferguson: 7Vet ID Ansthurstther : 7Vet/2VetPt. Con cualquier ID británica dentro de Portugal.

Septiembre: ANGLO-PORTUGUÉS: CD Paget: 3Cav, Artillery Reserve: 3Art. 1Vet y 3 Rec británicos en cualquier Base Naval Británica

Cada turno 3 Rec Españoles.

Número de jugadores:

-4: dos por bando: uno Imperial con los II, VII y X Corps, el otro con los III y VIII Corps y Armee D'Espagne CG. Las fuerzas aliadas se reparten como sigue: un jugador controla los ejércitos del Centro, Andalucía y Cataluña, el otro controla Aragón, Galicia y Valencia. Uno de ellos –previo acuerdo- controla además a los británicos.

-5: Igual que arriba pero el quinto jugador controla las fuerzas británicas.

-6: Aliado igual que arriba. El Imperial se reparte entre tres jugadores: uno con el VII Corps y l'Armee D'Espagne, otro con los X y II Corps y el otro con los VIII y III Corps.

Reglas Especiales:

a) El **BANDO ALIADO** tiene la Iniciativa Estratégica.

b) El máximo número de Depósitos que pueden estar en juego son: Imperial: 8; Español: 4; Británico: 5.

c) Los SP suizos en el BANDO IMPERIAL se eliminan si su UC pierde algún combate. Eran suizos a sueldo español que fueron forzados a servir a los franceses para suprimir la revuelta. No eran de fiar ya que no tenían deseos de combatir contra sus antiguos camaradas. Desertaron tras la batalla de Bailén.

d) La CD de Grouchy, desplegada en Madrid, contenía las dos únicas unidades de cuirassiers que participarían en la campaña de la Península (poco después se agruparon para formar el 13eme Regiment). Esta unidad otorga un modificador de +1 a su bando en cualquier combate –excepto de caballería- en el cual participe. Este beneficio se perderá si la CD de Grouchy es destruida.

e) En cualquier turno, si se activa un CG Aliado es posible, solamente una vez por partida, hacer un movimiento anfibio con la ID Spencer, desplegada en Gibraltar.

f) Al final del escenario, todos los CG/CU/SP o Rezagado dentro de una fortaleza y bajo bloqueo se trata de la siguiente manera —solamente a efectos de Victoria: la mitad de los SP/Rezagados da un VP cada uno al bando que bloquea; la mitad de los SP/ Rezagados cuenta como bajas definitivas para su propio bando.

g) En las instrucciones de la colocación inicial Zaragoza aparece bajo asedio pero no hay ningún CG realizando el asedio. Esta situación anómala hace que las UC Imperiales que están asediando Zaragoza no puedan continuar por sí mismas el asedio. Lo único que pueden hacer es “no hacer nada” o levantar el asedio mientras un CG Imperial no llegue para continuar con el proceso de asedio.

Victoria:

Esta campaña fue un fiasco total para las armas Imperiales. El primer ejército imperial era una improvisada mezcla, con un tercio de veteranos, un tercio formado por reclutas sin experiencia y el resto formado por extranjeros de varias calidades. Las fuerzas francesas fueron sorprendidas con la guardia baja por la resistencia española.

Se comprueba la victoria al final del último turno. Solamente se cuentan los VP Españoles e Imperiales, no los británicos. Los anglo-portugués obtienen una victoria total si ocupan Lisboa al final del escenario y/o la Convención de Cintra se ha firmado. Si no, obtienen una Derrota Parcial.

RESULTADO	PV Imperiales	PV Españoles
Victoria Total	--	40+
Victoria Parcial	31+	39-25
Derrota Parcial	30-26	24-21
Derrota Total	25-	20-

10.- La segunda campaña de 1808. Napoleón en España.

Tras un verano de derrotas, Napoleón viene en persona a España con grandes refuerzos desde Alemania. La presencia de un ejército británico en la Península ofrecía una buena oportunidad para castigar a la pérfida Albión y José debía ser restaurado en el trono español. “Situad nuestras águilas en los fuertes de Lisboa”, da una clara idea de sus intenciones para esta campaña. Este escenario es similar a los anteriores: tres turnos, mucho espacio y muchas unidades.

Duración: 3 turnos, de Noviembre 1808 a Enero de 1809

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En zona entre San Sebastián y Bilbao:

IV Corps D´Armee (Lefebvre):

ID Villatte: 7Vet

ID Sebastiani: 8Vet

ID Ge Leval: 3Hol/3Ge

CB Maupetit: 1HolCav

ArtIV: 2 Art.

En San Sebastián: 2Ln

1 Depósito Nivel 3.

En Miranda: I Corps D´Armee (Víctor):

ID Ruffin: 6Vet

ID Lapisse: 8Vet

CB Beaumont: 1Cav

ArtI: 2Art.

II Corps D´Armee (Bessieres):

ID Moutón: 10Ln/1Rec

ID Merlé: 2Vet/6Rec

ID Bonnet: 2Vet/4Rec

CD Lasalle: 2Cav.

Art II: 2Art.

En Vitoria:

Armee D´Espagne (José):

Guardia Real: 3RG/1GC

ID Dessolles: 6Vet

Garde Imperiale (Dorsenne): 3Gd/3Glc/1PolCav.

CD Milhaud: 3Cav.

1 Depósito Nivel 3.

En la zona adyacente a Vitoria, al sur de Pamplona:

III Corps D´Armee (Moncey):

ID Mathieu: 6Rec/3Leg

ID Musnier: 6Rec/1Ge

ID Morlot: 6Rec

ID Grandjean: 2Vet/3Ln/2Rec/1Leg

CB Wathier: 1Cav.

Art III: 2Art.

En Pamplona: 2Rec

1 Depósito Nivel 3.

En Bayonne: 4Rec

1 Depósito Nivel 3.

BANDO ALIADO

En Bilbao: Ejército de Galicia (Blake):

ID Mendizábal: 3Vet

ID Figueroa: 3Vet/1Rec

ID Martinengo: 3Vet/1Ln/1Rec

ID Riquelme: 4Vet/1Ln

ID Carbajal: 2Vet/1Ln

Div. Norte: (San Román): 5Vet.

ID Acevedo: 1Vet/7Rec

ID Mahy: 1Vet/1Ln/1Rec.

En Astorga: 3Vet y 3Ln

En Verín: 3Vet.

Entre Pamplona y División Saint-March:

ID O´Neill: 2Vet/7Rec (Asig. Ejército de Aragón).

En Calahorra: Ejército de Andalucía (Castaños):

ID Villariezo: 7Vet/1Ln/2Rec

ID Grimarest: 2Vet/2Ln/4Rec

ID Rengel: 2Vet/5Ln/3Rec

ID La Peña: 5Vet/1Ln/4Rec

ID Roca: 4Vet/1Ln/5Rec

CB Osorno: 2Cav.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

CB O'Donoghú: 2Cav.

Zona despejada al norte de Tudela:

ID Saint-March: 2Vet/1Ln/5Rec1Cav (Asig. Ejército de Aragón)

En Tudela: 1 Depósito Español de nivel 3.

En Zaragoza: Ejército de Aragón (Palafox):

*ID Lazán: 5Rec

2Ln y 8Rec.

1 Depósito Español de nivel 3.

En el paso de montaña al sur de Aranda:

Ejército de Extremadura (Belvedere):

ID Alos: 3Vet/1Ln

ID Henestrosa: 1Vet/2Rec/1Cav

En la zona al al Norte de Guadalajara y al sur de la anterior:

ID Trías: 1Ln/3Rec (Asig. Ejército de Extremadura).

En Madrid:

ID San Juan: 6Vet/1Ln/4Rec/1Cav (Asig. Ejército de Extremadura).

1 Depósito Español de nivel 3.

En Oviedo: 5Rec.

Anglo-Portugueses: Todas las UC subordinadas a Moore.

En Almeida: Ejército Británico (Moore):

ID Fraser: 7Vet

ID Craufurd: 8Vet

ID Hope: 4Vet

CD Paget: 3Cav.

Art: 3Art.

1 Depósito Británico de nivel 3.

En Coimbra: 2VetPt.

1 Depósito Británico de nivel 3.

En Santarem: 1 Depósito Británico de nivel 3.

En Lisboa: 1 Depósito Británico de nivel 3.

1 Base Naval Británica

1RecPt.

En Abrantes: LLL: 3LLL/1CavPt.

En La Coruña: ID Baird: 11Vet

1 Base Naval Española

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de Castilla la Nueva, Extremadura, Castilla la Vieja, León, Galicia, Asturias, Aragón, País Vasco, Navarra, Francia y Portugal. El resto del mapa no existe. Si una UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinden.

Refuerzos:

Noviembre: IMPERIAL: En Bayonne.

VI Corps D'Armee (Ney):

ID Bisson: 8Vet ID Marchan: 8Vet ID Mermet: 8Vet ArtVI: 2Art

V Corps D'Armee (Mortier):

ID Suchet: 10Vet ID Gazan: 11Vet CB Delaage: 1Cav ArtV: 2Art

Grand Quartier Général (Napoleón Bonaparte) y CG (XXXX) (Lannes):

Se retira la ficha de la Garde Imperial y se sitúa en Bayonne añadiendo: 4Gd/2Ghc Artillerie

Reserve: 4Art. CD LaHoussaye: 2Cav CD Lorge: 3Cav.

CD Latour-Mabourg: 5Cav. ID Leg Valence: 8Leg reemplazar Bessieres by Sault

CB Lorcet: 1Cav.

Diciembre: ALIADO: En Lisboa. ID Craddock: 7Vet

Enero: IMPERIAL: 9 Rec y 1Cav. Se retiran Napoleón y Lannes (con sus respectivos CG), Artillerie Reserve y Garde Imperiale con todos los SP que contengan.

Cada turno: el español recibe 3 Rec

Número de jugadores:

-4: dos por bando: **BANDO ALIADO**: uno lleva el Ejército Británico y los ejércitos españoles de Aragón y Andalucía; el otro jugador Aliado llevará los ejércitos de Galicia y Extremadura. **BANDO IMPERIAL**: un jugador con los I, II, III y IV Corps D'Armee y el otro con el resto de los CG Imperiales.

-5: Imperial igual que arriba. **BANDO ALIADO** con tres jugadores, dos españoles, como arriba, y uno británico.

-6: el **BANDO ALIADO** igual que arriba. El Imperial con tres jugadores: uno llevará el CG del Grand Quartier Général, Lannes y el Armee D'Espagne, el otro los I, II y III Corps D'Armee y el tercero los IV, V y VI Corps D'Armee.

Reglas Especiales:

a) El **BANDO ALIADO** tiene la Iniciativa Estratégica.

b) El español puede tener hasta 3 Depósitos en el mapa, el británico hasta 5 y el Imperial 6.

c) El Británico no puede mover su base naval del despliegue inicial.

d) La ID española Lazán (marcada con un asterisco en el despliegue inicial): la primera vez que se active esta división, se retira permanentemente del juego ya que fue enviada a Cataluña para reforzar al ejército español.

e) Cualquier CG o UC británica que comience su activación en La Coruña puede retirarse del mapa mediante evacuación naval. No pueden regresar al mapa. No cuentan como destruidas a efectos de victoria.

f) Hasta 2 SP de la Light Division pueden usar la Regla Exclusiva 3.3. Si Crawford causa baja esta regla no se aplica. Cada vez que los británicos pierdan un Combate de Pantalla de Caballería se lanza 1d10. 9-10 indica que Crawford es baja, además de las formas usuales en las que un jefe causa baja.

g) La "Junta Central" española está en vigor.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

h) Al final del escenario cada CG/CU/SP o Rezagado dentro de una ciudad defendible o fortaleza y bajo Bloqueo se trata de la siguiente forma –solamente a efectos de Victoria: la mitad de los SP/Rezagados dan un VP cada uno al bando que asedia; la mitad de los SP/ Rezagados cuentan como bajas definitivas para su propio bando.

Victoria:

Esta campaña fue una Victoria Total Imperial excepto por la huida del Ejército Británico, mal parado pero no destruido. Napoleón tenía que regresar a Francia rápidamente ya que había indicios de que Austria renovaba sus preparativos para la guerra. Por tanto, abandonó la Península y nunca regresó. Los jugadores Imperiales afrontan una tremenda tarea pero también disponen de numerosas y excelentes tropas para realizarla.

El BANDO IMPERIAL alcanza una Victoria Automática si ocupan Zaragoza, Madrid y **Lisboa** al final de cualquier turno o si ocupan Madrid y fuerzan a los británicos a retirarse de la Península (según Regla Exclusiva 3.3.).

Si no, se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Españoles	PV Anglo-Portugueses
Victoria Total	81+	6+	31+
Victoria Parcial	80-50	5-1	30-10
Derrota Parcial	49-1	0-(-20)	9-5
Derrota Total	0-	(-21)-	4-

11.- Massena, la invasión de Portugal, 1810-11.

Napoleón quería regresar a la Península Ibérica tras su campaña en el Danubio. Mientras los meses pasaban decidió formar un ejército para invadir Portugal. La tarea se le confió a André Massená, un experto en la guerra de montaña. Sin embargo, las cosas eran muy diferentes en junio de 1810 de cómo eran en enero de 1809 en la Península. Los franceses estaban totalmente empeñados contra la insurgencia española y [Wellesley](#) estaba preparado e informado de lo que se avecinaba. Los portugueses se levantaron contra los invasores franceses y cada destacamento aislado era pronto superado por las milicias y por las tropas portuguesas que operaban en la retaguardia francesa con total libertad. Tras la infructuosa batalla de Bussaco, la invasión de Massená se detuvo frente a las líneas de Torres Vedras, mandadas construir por [Wellesley](#) para bloquear el acceso a **Lisboa**. Massená fue obligado a dispersarse para poder alimentar su ejército y finalmente tuvo que abandonar Portugal, perseguido por el británico, mientras, era imposible encontrar comida y el ejército empezó a pasar hambre. Tras la salida de los franceses de Portugal a principios de 1811 nunca más pusieron en peligro la seguridad de este país.

Duración: 12 turnos, de Junio 1810 a Mayo de 1811.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Salamanca: Armee du Portugal CG (Massená)

CD Montbrun: 3Cav

VIII Corps D'Armee (Junot):

ID Clausel: 2Vet/2Ln/5Rec

ID Langrange: 2Vet/1Ln/5Rec

ID Solignac: 4Vet/1Ln/2Rec

CD St.Croix: 2Cav

Art VIII: 2Art.I

Depósito Nivel 3.

1Rec French.

[1 Siege Train](#)

Zona entre Salamanca y Ciudad Rodrigo:

VI Corps D'Armee (Ney):

ID Marchand: 7Vet

ID Mermet: 7Vet

ID Loison: 5Vet/1Ln/2Rec

CB Lamotte: 1Cav.

Zona abrupta entre Coria y Plasencia:

II Corps D'Armee (Reynier):

ID Merle: 6Vet

ID Heudelet: 7Vet

CD Lahoussaye: 1Cav

CD Pierre Sault: 1Cav.

BANDO ALIADO

En Ciudad Rodrigo: 2Ln y 3Rec Español

En Almeida: 4VetPt.

1 Depósito Británico de nivel 3.

Div. Lig. Craufurd: 3Vet/1VetPt. (Asig al Ejército Británico).

Zona abrupta adyacente a Coimbra:

Ejército Británico ([Wellesley](#)):

ID Spencer: 7Vet

ID Picton: 4Vet/1VetPt

ID Cole: 4Vet/2VetPt/1RecPt

IB Pack: 2VetPt/1RecPt.

IB Campbell: 2VetPt/1RecPt.

Art: 3Art

En Abrantes: CB Pt Otway: 2Cav. (Asig. Ejército Británico)

ID Leith: 2Vet/3VetPt (Asig. Ejército Británico)

2VetPt y 2RecPt.

En Coimbra: 1 Depósito Británico de nivel 3

CD Cotton: 3Cav. (Asig. Ejército Británico)

En Santarem: 1 Depósito Británico de nivel 3

En Lisboa: 1 Depósito Británico de nivel 3

3VetPt y 10RecPt.

1 Base Naval Británica

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Zona abrupta en Portugal adyacente a Coria:
Ala Derecha (Hill):

ID (Hill): 6Vet
Div. Pt. Hamilton: 3VetPt/2RecPt

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de León y Extremadura entre el Tajo y el Duero, además el territorio Portugués entre estos ríos. El resto del mapa no existe. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde.

Refuerzos:

Septiembre 1810: ALIADO: En cualquier ID británica 1Vet Brit

Octubre 1810: ALIADO: En **Lisboa**. ID Campbell: 7Vet

Noviembre 1810: ALIADO: En **Lisboa**. Ejército de Extremadura (La Romana):
ID La Carrera: 1Ln/2Rec
ID O'Donnell: 2Ln/3Rec

Diciembre 1810: IMPERIAL: En Salamanca. IX Corps D'Armee(D'Erlon):
ID Claparede: 1Vet/2Ln/5Rec
ID Conroux: 1Vet/2Ln/5Rec
CB Fournier: 1Cav.

ALIADO: Británico retira ID Hill y Ala Derecha CG, Pt ID Hamilton y Pt CB con todos los SP que contengan.

Febrero 1811: IMPERIAL: En Salamanca 2 Rec.

ALIADO: Se retiran todas las tropas españolas del mapa.

Marzo 1811: ALIADO: En **Lisboa** ID Houston: 7Vet. 1CavPt.

Mayo 1811: IMPERIAL: En Salamanca. CB Wathier: 1Cav/1Glc. Cada turno el portugués recibe 1VetPt y 1RecPt como refuerzos.

Número de jugadores: 2, uno por bando

Reglas Especiales:

a) El BANDO IMPERIAL tiene la Iniciativa Estratégica.

b) El BANDO IMPERIAL pueden tener hasta 2 Depósitos en el mapa. Británico hasta 5.

c) El Británico no puede tener Tren de Asedio en el mapa. El BANDO IMPERIAL puede tener 1.

d) Imperial, el II Corps D'Armee no puede activarse hasta que Almeida sea ocupada por los franceses. Hasta que el II Corps haga su primera activación, el Ala Derecha británica no puede activarse.

e) El primer CG Imperial que entre en Coimbra pierde 1 AP (adquiriendo un marcador -1 AP si no le quedan puntos). En su siguiente activación este CG usará la línea de depósito en la tabla de desgaste. Esto refleja la enorme cantidad de bienes que los franceses saquearon en Coimbra –la segunda ciudad de Portugal-, así como el tiempo necesario para restaurar el orden entre las tropas.

f) El Mariscal Ney era un subordinado problemático. Fue relevado del mando por Massena durante el invierno de 1810-11. Mientras el BANDO IMPERIAL no gane una batalla contra el Ejército Británico téngase en cuenta lo siguiente: cada vez que una unidad francesa perteneciente al VI Corps haga una marcha para alejarse de **Lisboa** se lanza 1d10 y se compara con la Iniciativa de Ney. Si el resultado es mayor entonces Ney es relevado del mando. Esta tirada se modifica con +1 por cada SP que el VI Corps haya perdido desde el inicio del escenario. Si Ney es relevado del mando, Loison toma el mando del VI Corps y la ID Loison se sustituye por la ID Ferey.

g) En el primer turno de 1811 en el que no haya SP Imperiales en Portugal, **Wellesley** realizará una breve gira por el frente del sur cerca de Badajoz. En consecuencia, solamente durante este turno, cada vez que el Ejército Británico se activa se lanza 1d10 y se le suma +2. Si el valor obtenido es mayor que la Iniciativa de **Wellesley** se resta -3 AP de los puntos que queden. Esta operación se realiza en secreto para que el Bando Imperial no conozca el resultado de estas tiradas.

Victoria:

La invasión estuvo destinada al fracaso desde el principio. La estrategia de **Wellesley** funcionó muy bien ya que buscó desgastar a los invasores por agotamiento, acciones de retardo y escasez de comida y forrajes. El invierno fue decisivo en la decisión de Massena de regresar a España. Se combatieron dos batallas – Bussaco y Fuentes de Oñoro- pero ninguna fue decisiva. La campaña se gestionó en el típico estilo del siglo dieciocho mediante maniobra, desgaste y combates menores. Los británicos salieron vencedores. El BANDO IMPERIAL obtiene la Victoria Automática si al final de cualquier turno ocupan **Lisboa**. Si no se da la Victoria Automática se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Anglo-Portugueses
Victoria Total	31+	45+
Victoria Parcial	30-12	44-30
Derrota Parcial	11-5	29-15

Derrota Total	4-	14-
---------------	----	-----

12.-La Guerra en Andalucía. 1810-1812.

La invasión de Andalucía del Rey José en enero de 1810 comenzó con la promesa del final de la resistencia española. El ejército francés ocupó casi la totalidad del territorio andaluz con facilidad y el Rey José fue recibido como señor y rey por las multitudes en las principales ciudades. Solamente Cádiz resistía como bastión rebelde. Sin embargo, dos años y medio más tarde Soult y las tropas francesas nunca consiguieron pacificar completamente Andalucía. Este es un largo escenario lleno de posibilidades.

Duración: 32 turnos, desde enero de 1810 a agosto de 1812.

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Ciudad Real: I Corps D'Armee (Víctor):

ID Ruffin: 5Vet.

ID Darricau: 6Vet.

ID Villatte: 6Vet.

CB Beaumont: 1Cav

CD Latour-Maubourg: 3Cav

Art I: 2Art.

1 Depósito Nivel 3

En Madriles: Armee D'Espagne (José):

ID Dessolles: 9 Vet

Guardia Real: 3RG/1GC

V Corps D'Armee (Mortier):

ID Girard: 7Vet

ID Gazan: 6Vet

CB Marisy: 2Cav.

Art V: 2Art.

1 Depósito Nivel 3.

Zona adyacente al Tajo entre Madriles y la frontera con Murcia:

IV Corps D'Armee (Sebastiani):

ID Ligier-Belair: 2Vet.

ID Leg Werlé: 6Leg.

CD Perreymond: 1PolCav.

CD Milhaud: 2Cav.

Art IV: 2Art.

En Valdepeñas: 1 Depósito Nivel 3

BANDO ALIADO

Zona entre Ciudad Real y el paso de montaña al norte de Córdoba:

ID Zerain: 1Ln/1Rec (Asig. Ejército Andalucía)

ID Copons: 1Ln/3Rec (Asig. Ejército Andalucía)

Paso de montaña al norte de Andujar:

Ejército de Andalucía (Areizaga):

ID Zayas: 1Vet/2Rec/1Art.

ID Lacy: 2Ln/1Rec.

ID Girón: 1Vet/1Ln/1Rec

Zona abrupta al Este de Andujar y adyacente al límite con Castilla la Nueva:

ID Vigodet: 1Ln/2Rec (Asig. Ejército Andalucía)

ID Jacomé: 2Rec (Asig. Ejército Andalucía)

En Andujar: ID Castejón: 1Vet/1Ln/2Rec

(Asig. Ejército Andalucía)

1 Depósito Español de nivel 3.

En Écija: CD Osorio: 2Cav. (Asig. Ejército Andalucía).

Zona adyacente a Badajoz al sur del Tajo:

Ejército de Extremadura (Albuquerque):

ID Contreras: 1Ln/1Rec.

ID Menacho: 2Rec

ID Mahy: 1Vet/1Ln/2Rec/1Cav.

ID Mendizábal: 1Vet/1Ln/2Rec

En Badajoz: 1 Depósito Español de nivel 3.

En Gibraltar: 6Vet Británico.

En Cádiz: 3Rec

Base Naval Española

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de Andalucía, Extremadura (hasta el Tajo) y Castilla la Nueva entre el Guadiana y el Guadalquivir. En aplicación de la Regla Especial d) de este escenario pueden también usarse algunas zonas de Murcia, entre Cartagena, Murcia y Alicante (5 zonas en total). También pueden usarse zonas del sur de Portugal junto al Guadiana –excepto Elvas, que no puede usarse hasta que los primeros refuerzos aliados llegan allí. El resto del mapa no existe. Si una UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego se rinde. Los CG y CU imperiales que empiezan el escenario al norte del Guadiana deben cruzar el río en su primera activación y no pueden regresar. A pesar de esto, el Depósito Imperial situado en Madriles puede usarse normalmente.

Refuerzos:

Cada turno el español recibe 1 Rec para situarlo en cualquier guarnición o CU en el mapa.

1810 Febrero: IMPERIAL: en cualquier guarnición o CU en el mapa: 3Rec y 1Cav.

Marzo: ALIADO: En Badajoz: Ejército de Galicia (La Romana):

ID Losada: 3Vet/1Rec ID Ballesteros: 2Ln/1Rec ID O'Donnell: 1Vet/1Ln/2Rec/1Cav

IMPERIAL: en cualquier guarnición o CU en mapa: 3Rec / ID Ge Leval: 4Ge

Abril: IMPERIAL: en cualquier guarnición o CU en el mapa: 3Rec y 1Cav.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Cuando todos los CG en mapa tiene 2 o menos AP, en Alcántara:

II Corps D'Armee (Reinyer):

ID Merle: 6Vet ID Heudelet: 4Vet

CD Lahoussaye: 1Cav. Art II: 2Art.

Aparece con 2 AP y no puede dejar ningún SP como guarnición ni transferir ningún CU o SP a otro CG o CU.

Mayo: IMPERIAL: en cualquier guarnición o CU en mapa: 8Rec y 1Cav.

Junio: IMPERIAL: Se retira el II Corps (Reinyer) y todas las CU con las que entró en juego en Abril.

Noviembre: ALIADO: en Badajoz ID La Carrera: 2Ln/2Rec/1Art. Se retira el Ejército de Galicia (La Romana.):
ID La Carrera e ID O'Donnell con un mínimo de 8 SP.

La primera Fase de Refuerzo en que los Imperiales controlen Sevilla, Córdoba, Granada y Málaga: se retira el Armee D'Espagne (José I) y la Guardia Real con todos los SP que contengan. Se coloca sobre cualquier CU: Armee du Midi (Soult).

En el mismo momento en que los Imperiales sitúan Cádiz bajo Bloqueo: En Cádiz, la Naval Division británica (Graham) con 2Vet y 2VetPt. Durante los siguientes cuatro turnos 1 Vet (Británico) en esta división.

1811 Enero: IMPERIAL: en cualquier guarnición o CU en mapa: 3Vet, 2Rec y 1Cav.

Febrero: ESPAÑOL: En Elvas Ejército de Galicia (Mendizábal), reemplazar la división Mendizabal –si está en mapa- con ID García. ID España y ID Virues con los mismos SP que se retiraron en noviembre de 1810.

PORTUGUÉS: En Elvas BC Otway: 1Cav.

Abril: ANGLO-PORTUGUÉS: En Elvas, independientemente de la presencia enemiga.

Ala Derecha (Beresford):

Div Pt. Hamilton: 3VetPt/2RecPt ID Stewart: 5Vet. ID Cole: 3Vet/2VetPt/1RecPt.

BI Collins: 1VetPt. CB Lumley: 1Cav.

ESPAÑOL: reemplazar al comandante del Ejército de Galicia con Castaños.

Mayo: BRITÁNICO: En cualquier ID británica: 1Vet.

En Elvas: Ejército Británico (Wellesley): ID Picton: 4Vet/2VetPt. ID Houston: 2Vet/2VetPt.

Estas fuerzas llegan cuando cada CG en mapa tiene 2 o menos AP. El CG del Ejército Británico llega con 2 AP y no puede dejar ningún SP como guarnición ni transferir ningún CU o SP a otro CG o CU.

Junio: IMPERIAL: En Valdepeñas IX Corps D'Armee (D'Erlon):

ID Claparede: 1Vet/1Ln/5Rec ID Conroux: 1Vet/2Ln/5Rec

En Trujillo, cuando todos los CG en mapa tienen 5 o menos AP. Armee du Portugal CG llega con 5 AP: Armee du Portugal (Marmont):

ID Foy: 4Vet/2Rec ID Clausel: 3Vet/1Ln/2Rec ID Ferey: 3Vet/2Rec. IDSarrut: 3Vet/2Rec

ID Maucune: 2Vet/1Rec. ID Brennier: 3Vet/2Rec CB Fournier: 1Cav.

CD Montbrun: 2Cav. Art. II: 2Art.

Durante los turnos en los que fuerza está en el mapa no puede dejar ningún SP como guarnición ni transferir ningún CU o SP a otro CG/CU.

ANGLO-PORTUGUÉS: En Elvas: Lig. Div. Crawford: 3Vet/1VetPt. ID Spencer: 8Vet

ID Leith: 3Vet/1VetPt/1RecPt ID Campbell: 3Vet/1VetPt/1RecPt

Durante los turnos en que esta fuerza está en el mapa no puede dejar ningún SP como guarnición ni transferir ningún CU o SP a otro CG/CU.

Agosto: IMPERIAL: Se retira el CG del Armee du Portugal y todas las CU y SP que quedan en mapa de las que llegaron con él. Se coloca 1 Ge y 1 Rec (francés) en Almaraz

ALIADO: Se retira el Ejército Británico y las siguientes CU: Lig. Div ID 1,3,4,5,6,7 y BCPT con cualquier SP que contengan.

En Elvas.CD Erskine: 2Cav. 2VetPt y 2RecPt.

1812 Febrero: IMPERIAL: Se retiran todos los CU y SP Leges –excepto CavLeg-, también 3Vet, 3Cav y un CB, CG de los I, IV y V Corps D'Armee y Art V.

ALIADO: En Elvas: Ejército Británico (Wellesley) y todos los CU y SP que se retiraron en agosto de 1811. Tren de Asedio británico. Estos refuerzos se retiran en la primera Fase de Refuerzo en la que los aliados ocupen Badajoz.

Número de jugadores:

El despliegue inicial variará enormemente a lo largo del transcurso del juego. La distribución de CG entre los jugadores se especifica para el despliegue inicial. Durante la partida, al principio de cada turno, los jugadores deberían distribuirse los CG entre ellos según estos criterios:

A) Mientras sea posible, cada jugador debe controlar solamente un CG, excepto al jugador que controle el CG Armee D'Espagne y el Armee du Midi, el cual debe además controlar un CG de Armee Corps.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

B) Si un jugador debe controlar más de un CG –excepto los CG mencionados más arriba- esos CG no pueden estar en el mismo sector del mapa, es decir, un jugador puede controlar un CG en una parte del mapa y otro CG que debe estar lo más lejos posible del primer CG. Distribución del despliegue inicial entre los jugadores:

-3: dos Aliados uno Imperial: un Aliado con el Ejército de Andalucía y el otro con el Ejército de Extremadura.

-4: Aliado igual que arriba. Imperial: uno con el Armee D'Espagne –y después con el Armee du Midi- y el V Corps y el otro con los I y IV Corps.

-5: Aliado igual que arriba. Imperial: uno con cada Corps D'Armee (y uno de ellos con el Armee D'Espagne y después el Armee du Midi).

-6: Imperial igual que arriba. Aliado con tres jugadores: dos de ellos llevarán las fuerzas españolas, como arriba, y el tercero las fuerzas Anglo-Portuguesas.

Reglas Especiales:

a) Los Imperiales empiezan con la Iniciativa Estratégica. En julio de 1812, la Iniciativa Estratégica pasa a los Aliados si no lo ha hecho ya.

b) Los Imperiales pueden tener hasta 3 Depósitos en el mapa, el Español 2 y el Británico 1 en Gibraltar y otro en Elvas.

c) Algunos refuerzos llegan en mitad del turno, no durante la Fase de Refuerzo. Entran cuando todos los CG en el mapa tienen cierto número de AP. El jugador propietario conoce la cantidad de puntos de su CG. Puede preguntarle al jugador del otro bando en los turnos correspondientes si sus CG cumplen las condiciones para la entrada de refuerzos tras la activación de cualquier CG. El otro jugador debe responder SÍ o NO solamente. Cuando la respuesta es SÍ y todos los demás CG tienen el número de PA requeridos llegan los refuerzos.

d) Las cinco zonas despejadas que conectan Cartagena con Murcia y Alicante pueden entrar en juego en el momento en que cualquier CG o CU español entre en cualquiera de ellos. Estas zonas no pueden usarse desde Octubre de 1811 en adelante. Cualquier CG, CU o SP que esté situado en cualquiera de estas zonas en octubre de 1811 será destruido –pero no cuenta para la Victoria.

e) La CB portuguesa Otway solamente puede usarse en una batalla campal si un CG británico está presente. Si no, debe permanecer en la Reserva y no puede hacer nada durante la batalla – ni siquiera explotación.

f) El Anglo-Portugués puede crear trenes de asedio en Elvas. Allí se encontraron viejas piezas de los arsenales de Elvas que eran muy poco fiables. Un Tren de Asedio británico llegaría desde la flota a mitad del verano. Los trenes de asedio anglo-portugueses en este escenario tienen un modificador negativo a la apertura de brecha de -2.

g) La invasión francesa de Andalucía tuvo lugar en mitad de enero. En consecuencia, en el primer turno de este escenario, tras calcular el total de PA por cada CG, se dividen a la mitad.

h) Recuérdense las Reglas Exclusivas 1.11 Bases Navales Aliadas. / 4.1. Rey José I y Madrid / 4.2. Los Juramentados.

i) Al principio la "Junta Central" española está en vigor. Considérese Madrid como ocupado por fuerzas Imperiales durante la duración del escenario, véase Regla Exclusiva 2.5. “Situación política española y la conducción de la guerra”.

j) El Británico no puede usar Milicia portuguesa y la reforma del ejército portugués había terminado a estas alturas.

k) El BANDO IMPERIAL no puede tener más de 1 Tren de Asedio en el mapa.

l) Si al final de mayo de 1812 el puente de Almaraz sobre el Tajo está destruido las fuerzas aliadas obtienen 5 VP.

Victoria:

Este es un largo escenario. Los eventos fuera de Andalucía tuvieron gran repercusión en el transcurso de la guerra en la región: por eso hay algunos refuerzos y retiradas. El francés encaraba una difícil tarea al tener que combatir a los españoles, británicos y portugueses que operaban desde Badajoz, Huelva, Cádiz, Gibraltar y Cartagena con sólo 70,000 hombres –y además mantener la seguridad interna contra guerrillas y revueltas. Al final la campaña fue una derrota para los franceses ya que Soult tuvo que abandonar y evacuar la región definitivamente tras la derrota de Marmont en Los Arapiles. Los franceses nunca regresaron a Andalucía. Los Imperiales alcanzan la Victoria Automática si al final de cualquier turno ocupan todas las fortalezas y ciudades defendibles en el mapa excepto Gibraltar. Si no se gana por Victoria Automática, se comprueba la Victoria al finalizar el último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Aliados
Victoria Total	70+	50+
Victoria Parcial	69-55	49-30
Derrota Parcial	54-40	29-11
Derrota Total	39-	10-

13.- La Guerra en el Levante. 1809-1813.

La costa este de España fue un teatro de operaciones separado durante todo el conflicto. Aragón, Cataluña y Valencia fueron el escenario de una guerra aparte. La resistencia española no fue nunca completamente destruida y una y otra vez se enfrentaron a los invasores con creciente ferocidad. Suchet estableció su reputación y ganó su bastón de mariscal en estas provincias españolas. Este escenario es muy largo y requiere bastante tiempo.

Duración: 53 turnos, de mayo de 1809 a septiembre de 1813.

Despliegue

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

BANDO IMPERIAL

En Zaragoza: III Corps D´Armee (Suchet):

ID Haber: 2Vet/3Leg

ID Musnier: 3Rec/2Leg

ID Morlot: 2Vet/1Rec

CB Wathier: 1Cav.

Art III: 2Art. 1 Depósito Nivel 3.

En Perpignan: 4Rec.

En Rosas: 2Rec.

En Figueras: 2Vet.

En Gerona: ID Reille: 1Vet/1Ln/2Rec/6Ge (Asig VII).

Tren de Asedio.

En Vich: VII Corps D´Armee (St.Cyr):

ID Souham: 4Vet/1Ln/1Rec

ID Nap Chabot: 2Nap

ID It Lecchi: 4It/2ItCav

ID It Pino: 8It.

En Barcelona:

ID Chabran: 1Ln/3Rec/2Cav (Asig VII Corps):

Ejército Depósito Nivel 3

BANDO ALIADO

Zona despejada entre Zaragoza y Belchite:

Ejército de Aragón (Blake):

ID Creagh: 1Vet/2Rec

ID Lazán: 3Vet/1Art.

ID Areizaga: 1Ln/3Rec.

En Caspe: 1 Depósito Español de nivel 3.

En Gerona: 2Vet y 3Rec.

Zona abrupta adyacente a Gerona y Figueras:

ID Milans: 4Rec. (Asig Ejército de Cataluña)

En Tarragona: Ejército de Cataluña (Coupigny)*:

ID Laguna: 3Vet/1Rec

ID La Serna: 3Vet/1Rec.

1Ln y 1Rec

Base Naval Española

En Lérida: 1Ln y 1Rec

En Hostalrich: 2Vet.

En Requena: ID Roca: 7Vet/6Rec/1Cav (Asig Ejército de Aragón).

**(Lo sentimos pero la ficha del líder falta, usa la ID Coupigny en vez de ella)*

Mapa de Juego: Todas las zonas dentro de Aragón, Cataluña, Valencia y Murcia, además la zona de Tudela (en Navarra) y Perpignan (en estas zona solamente pueden entrar fuerzas imperiales, UC y CG). El resto del mapa no existe. Si cualquier UC o CG son obligados a retirarse fuera del área de juego, se rinde.

Refuerzos:

1809	Junio	<u>IMPERIAL:</u> Reemplazar ID Reille con ID Verdier. Añadir 1Ln y 2Rec a cualquier CU o guarnición Imperial en Aragón.
	Julio:	<u>IMPERIAL:</u> Reemplazar ID Morlot con ID Habert
	Agosto:	<u>ALIADOS:</u> Reemplazar Blake con Caro, J. Blake reemplaza a Coupigny como comandante del Ejército de Cataluña.
	Octubre:	<u>IMPERIAL:</u> Reemplazar St.Cyr con Augereau.
	Diciembre:	<u>ALIADOS:</u> Reemplazar Blake con Portago. <i>(Lo sentimos pero la ficha del líder falta, usa la ID Portago en vez de ella)</i>

Cada turno los españoles obtienen 2 Rec como refuerzos, se colocan en cualquier ciudad, fortaleza o ciudad defendible no ocupada por el BANDO IMPERIAL, incluso para crear nuevas guarniciones.

1810	Enero:	<u>IMPERIAL:</u> 1Ln, 3Rec y 1Cav en cualquier CU o guarnición en Aragón. 4Rec en Perpignan.
		<u>ALIADOS:</u> O'Donnell reemplaza a Portago como comandante del Ejército de Cataluña.
	Marzo:	<u>IMPERIAL:</u> en Perpignan: ID Ge Rouyer: 6Ge.2Nap y 6Rec.
	Junio:	<u>IMPERIAL:</u> Reemplazar a Augereau con MacDonald y ID Souham con ID Frere. 6Rec en Perpignan.
	Agosto:	<u>IMPERIAL:</u> Reemplazar la ID Nap Chabot con ID Nap Pignatelli y ID Verdier con ID D´Hilliers.
	Septiembre:	<u>IMPERIAL:</u> Reemplazar ID <u>Ge Rouyer</u> con ID Harispe

Cada turno los españoles obtienen 1 Rec como refuerzos, se colocan en cualquier ciudad, fortaleza o ciudad defendible no ocupada por el BANDO IMPERIAL, incluso para crear nuevas guarniciones.

Además, desde Julio de 1810 hasta el final del escenario, si cualquier CG Imperial mueve a Castellón y/o Oropesa, automáticamente se coloca en Valencia con 1 PA: Ejército de Andalucía (Blake):

ID Zayas: 1Vet/1Ln/1Rec ID Lardizábal: 2Vet/1Ln CD Loy: 1Cav.

Y en Murcia: ID Montijo: 2Ln/4Rec y CD San Juan: 2Cav (Asignado a Ejército de Andalucía).

1811	Enero:	<u>ALIADOS:</u> Reemplazar O'Donnell con Campoverde. O'Donnell reemplaza Caro, J como comandante del Ejército de Aragón.
		<u>IMPERIAL:</u> 6Rec at Perpignan.
	Marzo:	<u>IMPERIAL:</u> <u>Retira los CG de los III y VII Corps.</u> Coloca el CG Armee D´Aragón en la zona ocupada por el CG del III Corps con Suchet como comandante. Coloca el CG del Armee du Cataluña en la zona ocupada por el VII Corps con McDonald como comandante. Reemplazar CB Wathier con CD Boussard.
	Abril:	<u>IMPERIAL:</u> Reemplazar ID Nap Pignatelli con ID Nap Compere
	Julio:	<u>IMPERIAL:</u> 8Rec at Perpignan. Reemplazar ID It Lecchi con ID It Peyri.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Septiembre: IMPERIAL: Reemplazar ID It Peyri con ID It Palombini.
Octubre: IMPERIAL: ID It Severoly: 7It.
Noviembre: IMPERIAL: ID Reille: 8Vet en Tudela.

Cada turno los españoles obtienen 1 Rec como refuerzos, para colocarse en cualquier ciudad, fortaleza o ciudad defendible no ocupada por el **BANDO IMPERIAL**, incluso para crear nuevas guarniciones.

Desde enero de 1811, si las fuerzas Aliadas retoman una fortaleza o ciudad defendible Imperial en Cataluña, se coloca en Perpignan: ID Plauzonne: 2Ln/8Rec en la siguiente Fase de Refuerzo.

1812 Febrero: IMPERIAL: Se retiran todos los SP Polacos, 5It (o Vet franceses si no quedan italianos) 3Vet franceses y uno ID It.
Marzo: ALIADOS: ID Roche: 2Ln en Alicante.
Julio: ALIADOS: En cualquier zona costera no ocupada por tropas Imperiales en Valencia, Murcia o Cataluña: Ejército de Levante (Maitland): ID Adam: 1Nap/1Cav ID Clinton: 4Vet/1Nap ID Mackenzie: 4 Vet/1Nap. (Español) ID Wittingham: 2Vet/2Ln
Diciembre: IMPERIAL: Se retiran 4Vet franceses.

Cada turno los españoles obtienen 1 Rec como refuerzos, para colocarse en cualquier ciudad, fortaleza o ciudad defendible no ocupada por el **BANDO IMPERIAL**, incluso para crear nuevas guarniciones.

1813 Junio: ALIADOS: Si los Imperiales ocupan Valencia colocar en Cartagena: Ejército de Valencia (Del Parque): ID Anglona: 2Vet/2Ln/1Rec ID Cuevas: 1Vet/1Ln/1Rec
ID Cruz Murgeon: 1Vet/2Ln/1Rec/1Cav.

Número de jugadores:

El despliegue inicial variará enormemente a lo largo del transcurso del juego. La distribución de CG entre los jugadores se especifica para el despliegue inicial. Durante la partida, al principio de cada turno, los jugadores deberían distribuirse los CG entre ellos según estos criterios:

A) Mientras sea posible, cada jugador debe controlar solamente un CG, excepto los jugadores que lleven el CG Armee D'Espagne o el Armee du Midi, que deben controlar además un CG de cuerpo de ejército.

B) Si un jugador debe controlar más de un CG –exceptuando lo mencionado más arriba- estos CG no pueden estar en el mismo sector del mapa, es decir, un jugador puede controlar un CG en una parte del mapa y otro CG que debe estar lo más lejos posible del primero.

Distribución del despliegue inicial entre los jugadores:

-3: Dos Aliados, cada uno con un CG y un jugador como Imperial.

Este escenario no se recomienda para más de 3 jugadores, ya que hay pocos CG y el frente es muy estrecho y con poca actividad la mayor parte del tiempo.

Reglas Especiales:

a) Los Imperiales empiezan con la Iniciativa Estratégica. Al final de julio de 1812, la Iniciativa Estratégica pasa al **BANDO ALIADO** si esto no ha ocurrido ya.

b) El **BANDO IMPERIAL** pueden tener hasta 2 Depósitos en el mapa. El Español 1. Británico ninguno.

c) La CB Wathier contenía el único regimiento de “cuirassiers” que sirvió en la Península (el 13). Esta unidad da un +1 adicional en cada combate - excepto de Pantalla de Caballería - en el que tome parte. Cuando esta CB se convierte en CD Boussard, esa unidad gana el beneficio.

d) Los Imperiales pueden tener 1 Tren de Asedio en el mapa. El Tren de Asedio se crea cuando una fuerza Imperial realice una acción de “Crear Depósito” en una de las siguientes zonas: Zaragoza, Tudela, Perpignan o Figueras.

e) Al inicio, la "Junta Central" española está en vigor. Desde febrero de 1810 en adelante “Regencia y Cortes”, con Wellesley como “Generalísimo” desde agosto de 1812. No se suman VP para los españoles a efectos de la Junta Central.

f) Tras la derrota de José I en Vitoria en junio de 1813, Suchet tuvo que abandonar casi la totalidad de su conquista. Cualquier CG Imperial, CU o SP que finalice al sur del Ebro en julio de 1813 es destruido, y cuenta para VP.

g) Cada vez que un jefe es baja no se reemplaza como normalmente se hace. Su puesto lo toma un jefe desconocido 11/0(4)0. Si el que se va a reemplazar no está en el mapa su reemplazo ocupa su lugar de todos modos.

Victoria:

Se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	PV Imperiales	PV Aliados
Victoria Total	120+	100+
Victoria Parcial	119-105	99-75

Derrota Parcial	104-95	74-50
Derrota Total	94-	49-

14.- La Guerra de Independencia. Península Ibérica, 1808-1814.

Este escenario refleja la guerra en España, Portugal y el sur de Francia al completo desde el verano de 1808 a abril de 1814. Es un largo y complejo escenario adecuado para el juego por equipos, ya que hay gran cantidad de tropas, CG y turnos.

Duración: 70 turnos, Julio 1808 a Abril 1814.

Despliegue: Igual que el Escenario nº 9. “La primera campaña de 1808”.

Mapa de Juego: Completo.

Refuerzos:

REFUERZOS IMPERIALES:

Los hay de dos tipos: fijos y variables. Los fijos se reciben en el turno y lugar establecido en las páginas siguientes. Los variables dependen de los contratiempos sufridos por las fuerzas Imperiales en los inicios de la campaña. La situación general europea también influye en su disponibilidad. Por tanto, debe tenerse en cuenta cuando sucede lo siguiente:

- El BANDO IMPERIAL pierde su primera batalla campal, O
- Un CG Imperial se rinde a las fuerzas aliadas, O
- Las bajas permanentes imperiales llegan a los 30 SP y las fuerzas aliadas controlan Madrid y **Lisboa**.

En este turno se reciben los refuerzos variables.

Refuerzos fijos (si no se dice lo contrario empiezan en Bayonne)

1808 Agosto: 10 Rec, ID Dessolles: 6Vet.

1809 Enero: 9 Rec, 1Cav, se retiran Napoleón y Lannes con sus CG. Todos los SP y UC de la Garde Imperiale y la Artillerie Reserve

Febrero: Se retiran 4Vet.

Marzo: En Perpignan 6 Ge

Junio: Se retira 1CD con 1 Cav SP. Sustituye ID Reille por ID Verdier.

Julio: 9Rec, 1Cav.

1810 Enero: 10 Rec.

Marzo: En Perpignan, 2Nap. DI Ge Rouyer: 6Ge. 2Cav.

Mayo: (Si Napoleón no está en mapa) Armee du Portugal (Massená), en la zona más cercana a Salamanca, Región de León, con un CG Imperial.

Julio: 9Rec, 1Cav.

En cualquier Fase de Refuerzo desde enero de 1810 en adelante con tropas imperiales ocupando Sevilla, Córdoba, Granada y Málaga, en Andalucía: se coloca el CG del Armee du Midi (Soult) con cualquier CG Imperial en Andalucía (debe reemplazarse a Soult como comandante del II Corps D´Armee).

1811 Enero: Armee du Nord (comandante a elegir) con cualquier CU en cualquier zona de Navarra, País Vasco, León, Castilla la Vieja, si no hubiera CU se pierde este refuerzo.

Febrero: 10 Rec.

Marzo: reemplazar los CG de los III y VII Corps con el Armee D´Aragon (Suchet) y el Armee du Cataluña (McDonald) respectivamente.

Junio: Se retiran los CG (y sus comandantes) de los II, VI y VIII Corps, y Art CU VI y VIII.

Julio: 10 Rec.

1812 Enero: 6 Rec.

Febrero: Se retiran los CG (y sus comandantes) de los I, IV y V Corps. 1CD con 2Cav SP, 5 DI, 15 Vet, Art CU IV y V, todos los SP y CU polacos –excepto PolCav.

Mayo: se retira la Guardia Joven ID, 10 Vet.

Julio: 6 Rec.

Diciembre: reemplazar todos los CG de tamaño xxxx por su equivalente de tamaño xxx. Se retiran 3Cav, 12 Vet, 8It (o Vet franceses), 1 DI It, 2 DI francesas, Soult. Se coloca el Armee du Centre (xxx) en la zona con el Armee d´Espagne, se elige al jefe de este nuevo CG.

1813 Enero: 5 Rec. Se retira CavLeg.

Julio: 5 Rec. Se retiran CD, 6 Cav. SP, todas las Art CU excepto una.

Noviembre: Se retiran 4 DI, 18 Vet, todos los SP y CU It.

Diciembre: Se retiran todos los SP y CU no franceses.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

1814 Enero: Se retiran 2 CD, 3 DI, 4Cav SP y 10 Vet SP.

Refuerzos Variables:

* Si los contratiempos imperiales ocurren en julio o agosto de 1808:

-A) 3 turnos después:

IV Corps D'Armee (Lefebvre):

ID Sebastiani: 8Vet. ID Ge Leval: 3Hol/3Ge CB Maupetit: 1CavHol Art IV: 2Art.

I Corps D'Armee (Víctor):

ID Villatte: 7Vet ID Ruffin: 6Vet ID Lapisse: 8Vet CB Beaumont: 1Cav Art I: 2Art.

CD Milhaud: 3Cav.

-B) 4 turnos después:

VI Corps D'Armee (Ney):

ID Bisson: 8Vet. ID Marchan: 8Vet ID Mermet: 8Vet CB Colbert: 1Cav. Art VI: 2Art.

V Corps D'Armee (Mortier):

ID Suchet: 10Vet ID Gazan: 11Vet CB Delaage: 1Cav. Art V: 2Art.

Grand Quartier Général (Napoleón Bonaparte) y CG (XXXX) (Lannes):

Retírese la ficha de la Garde Imperial y colóquese en Bayonne con la adición de: 4Gd/2Ghc. Cualquier Garde SP va a la ficha de la Garde Imperiale.

Artillerie Reserve: 4Art. CD LaHoussaye: 2Cav CD Lorge: 3Cav.

CD Latour-Mabourg: 5Cav. ID Leg Valence: 8Leg

Sustituir Bessieres por Soult

Se retira el CG del VII Corps D'Armee y se pone en Perpignan, al mando de Saint-Cyr; además en Perpignan:

ID It Pino: 7It/1CavIt ID Nap Chabot: 2Nap. ID Souham: 7Vet.

-C) En las Fases de Refuerzo de enero, marzo, julio, octubre de 1809 y 1810: 15 Rec y 1Cav.

-D) En Enero 1810: ID Guardia Joven Roguet: 7YG/1Glc; ID Guardia Joven Dumoustier: 8YG/1Glc

-E) En Marzo 1810: 5Vet; CD Montbrun: 4Cav.

-F) En Julio 1810: ID Clausel: 7Vet; ID Solignac: 6Vet

-G) En Octubre 1810: ID Lagrange: 7Vet

-H) En Noviembre 1810: IX Corps D'Armee (D'Erlon): ID Claparede: 1Vet/1Ln/5Rec; ID Conroux: 1Vet/2Ln/5Rec.
CB Fournier: 1Cav.

-I) Julio 1811 En Bayonne: ID Reille: 9Vet/1Cav ID Caffarelli: 8Vet/1Cav ID Souham: 9Vet ID Severoli: 7It.

* Si los contratiempos imperiales ocurren entre septiembre de 1808 y octubre de 1809:

- Tres turnos más tarde llega el grupo A de refuerzos.

- Seis turnos más tarde llega el grupo B de refuerzos. (Napoleón se retira del mapa en octubre de 1811. Lannes no llega como el CG que mandaba).

- Grupos C) , D), **E), F), G), H) e I)** llegan en sus fechas.

*Si los contratiempos imperiales ocurren entre noviembre de 1809 y diciembre de 1810:

Tres turnos después los grupos de refuerzos A) y B) llegan. (Napoleón se retira del mapa en octubre de 1811. Lannes no llega como el CG que mandaba).

- Grupos C), D), **E), F), G) e I)** llegan en los mismos meses de 1811.

* Si los contratiempos imperiales ocurren entre enero de 1811 y agosto de 1812:

- Tres turnos después los I, IV, V, VI y IX Corps D'Armee llegan con sus CU subordinadas. Napoleón y Lannes no llegan como sus respectivos CG.

* Si los contratiempos imperiales ocurren después de agosto de 1812 no hay refuerzos variables.

REFUERZOS ALIADOS

Cada nacionalidad aliada (británico, portugués y español) obtiene refuerzos separadamente. El español y el portugués siguen las reglas normales de la seria para la colocación de refuerzos en el mapa, a no ser que se especifique lo contrario.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Refuerzos especiales:

-Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.
-El turno siguiente a la firma de la Convención de Cintra, el español recibe 3Vet y 1Cav.
-Cada turno tras la finalización de la reforma del ejército portugués, el portugués recibe 1Vet y 1Rec de refuerzo. En el mismo turno recibe CB Otway con 1CavPt.
-El primer turno tras la ocupación aliada de **Lisboa** se coloca la Legión Leal Lusitana (con 3LLL y 1CavPt) en cualquier ciudad, fortaleza o ciudad defendible portuguesa no ocupada por el BANDO IMPERIAL.

1808 -Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.

Agosto: ESPAÑÓLES: 6Vet españoles en cualquiera de las siguientes zonas: Barcelona, Rosas, Tarragona o Tortosa.
BRITÁNICOS: En cualquier zona costera de Portugal no ocupada por fuerzas imperial:
Ejército Británico (Wellesley): ID Ferguson: 7Vet. ID Ansthurster: 7Vet/ 2VetPt.
Septiembre: BRITÁNICOS: CD Paget: 3Cav. 1Vet, 2Ln y 1Rec. Artillery Reserve: 3Art en cualquier Base Naval Británica.
Octubre: ESPAÑÓLES: Div del Norte (La Romana): 9Vet. En cualquier Base Naval Española.
BRITÁNICOS: ID Baird: 11Vet. En cualquier Base Naval Aliada.
Diciembre: BRITÁNICOS: ID Craddock: 7Vet. En cualquier Base Naval Británica.

1809 -Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.

Mayo: BRITÁNICOS: CD Cotton: 3Cav. 2Ln. En cualquier Base Naval Británica.
Julio: BRITÁNICOS: Light Div (Crawford): 4Vet. En cualquier Base Naval Británica. El británico puede usar al CG del Ala Derecha en el mapa.

1810 -Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.

Enero: BRITÁNICOS: 2Ln, 1Rec y 2Cav. En cualquier Base Naval Británica.
Febrero: BRITÁNICOS: Naval Div. (Graham): 4 Vet. En cualquier Base Naval Británica.
Marzo: BRITÁNICOS: 1Vet, 1Ln y 1Rec. En cualquier Base Naval Británica. El británico puede usar el CG Ala Izquierda.
Octubre: BRITÁNICOS: ID Campbell: 7Vet. En cualquier Base Naval Británica.

1811 -Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.

Enero: BRITÁNICOS: 1Vet, 1Ln, 1Rec y 1Cav. En cualquier Base Naval Británica
Marzo: BRITÁNICOS: ID Houston: 7Vet. CB Anson: 2Cav. En cualquier Base Naval Británica.
Julio: BRITÁNICOS: CB Fane: 1 Cav. 2Ln y 1Rec. En cualquier Base Naval Británica. El Tren de Asedio británico pierde su penalización.

1812 -Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.

Enero: BRITÁNICOS: 2Vet, 2Ln y 1Cav. En cualquier Base Naval Británica.
Mayo: BRITÁNICOS: 1Vet, 1Ln y 1Rec. En cualquier Base Naval Británica.
Julio: BRITÁNICOS: En cualquier zona costera no ocupada por el BANDO IMPERIAL de Valencia, Murcia o Cataluña: Ejército de Levante (Maitland):
ID Adam: 1Nap/1Cav. ID Clinton: 1Nap/4Vet ID Mackenzie: 1Nap/4Vet
ESPAÑOL: ID Wittingham: 2Vet/2Ln.

1813 -Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.

1814 -Cada turno el español recibe 3Rec. Además, en abril, agosto y octubre, 1Cav.

Número de jugadores:

Este escenario es la campaña al completo y es el más complejo. El despliegue inicial variará enormemente a lo largo del transcurso del juego. La distribución de CG entre los jugadores se especifica para el despliegue inicial. Durante la partida, al principio de cada turno, los jugadores deberían distribuirse los CG entre ellos según estos criterios:

A) Mientras sea posible, cada jugador debe controlar el mismo número de CG, excepto si hay más de 4 jugadores; en este caso tres jugadores serán aliados: dos españoles y uno anglo-portugués.

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

B) Si un jugador debe controlar más de un CG –exceptuando lo mencionado más arriba- esas unidades no pueden estar en el mismo sector del mapa, es decir, un jugador controla un CG en una parte del mapa y otro CG debe estar lo más lejos posible del primero.

Distribución del despliegue inicial entre los jugadores:

-4: dos jugadores por bando: **BANDO IMPERIAL**: un jugador controla los II, VII y X Corps D'Armee y el otro con el Armee D'Espagne y los III y VIII Corps D'Armee. **BANDO ALIADO**: uno con los ejércitos de Extremadura, Andalucía y Cataluña, el otro con los de Aragón, Galicia y Valencia.

-5: Igual que arriba excepto que el quinto jugador controla las fuerzas anglo-portuguesas.

-6: Igual que arriba excepto que el sexto jugador será Imperial: uno jugador imperial llevará el Armee D'Espagne y VII Corps, otro los X y II Corps, y el tercero los VIII y III Corps. Este es el mayor escenario y se juega mejor por equipos. Con 6 jugadores es la mejor forma de que el juego vaya bien.

Reglas Especiales:

a) El **BANDO ALIADO** empieza con la Iniciativa Estratégica.

b) El límite al número de Depósitos por nacionalidad es: Imperial: 8; Español: 4; Británico: 5.

c) Las tropas suizas del X Corps en el despliegue inicial se eliminan si su CU pierde un combate (eran suizos a sueldo del ejército español que no eran partidarios de combatir a sus anteriores camaradas) o la primera vez que una CU aliada entre en Madrid.

d) La CD Grouchy contenía el único regimiento de “cuirassiers” que sirvió en la Península (el 13). Esta unidad suma un +1 adicional en cada combate – excepto combate de Pantalla de Caballería- en el que tome parte. Cuando esa CD se retira del mapa esta propiedad especial se transfiere a la CU de caballería más cercana. Este beneficio se pierde si la CU es eliminada.

e) Los Imperiales pueden tener hasta 3 Trenes de Asedio en el mapa. El británico puede tener 1; antes de julio de 1811 el anglo-portugués puede usar Trenes de Asedio creándolos en una fortaleza portuguesa; tendrán un modificador negativo a abrir brecha de -2. El español no tiene.

f) El Español puede tener hasta 22 ID, 4 CB y 4 CD en el mapa. Éste es el límite, no el total dado en el despliegue inicial más los refuerzos.

g) En las instrucciones de la colocación inicial Zaragoza aparece bajo asedio pero no hay ningún CG realizando el asedio. Esta situación anómala hace que las UC Imperiales que están asediando Zaragoza no puedan continuar por sí mismas el asedio. Lo único que pueden hacer es “no hacer nada” o levantar el asedio mientras un CG Imperial no llegue para continuar con el proceso de asedio.

Victoria:

Este es un escenario muy, muy largo lleno de retos y problemas para ambos bandos. El español debe expulsar a los invasores de su país sin ser destruido en el proceso. El anglo-portugués debe mantener su principal ejército intacto y defender Portugal para alcanzar cualquier nivel de Victoria, por lo que tienen la tarea más sencilla. Los Imperiales deben ganar rápidamente o el desgaste acabará perjudicándoles. Cuanto más tiempo permanezcan en la Península más tienen que perder. Deben suprimir la revuelta y expulsar al Ejército Británico de Portugal tan rápido como puedan, o serán derrotados. Los eventos europeos harán muy difícil la Victoria a partir de 1812 en adelante.

-El BANDO IMPERIAL alcanza una Victoria Automática si al final de cualquier turno, antes de enero de 1813, ocupas todas las fortalezas y ciudades defendibles en el mapa – excepto Gibraltar- y fuerza al británico a evacuar la Península.

Si no se alcanza la Victoria Automática, se comprueba la Victoria al final del último turno:

RESULTADO	Victoria Total	Victoria Parcial	Derrota Parcial	Derrota Total
PV Imperiales	500+	499-451	450-411	410-
PV Españoles	301+	300-211	210-150	149-
PV Anglo-portugueses	250+	249-201	200-2	1-

15- La Guerra de Independencia. Península Ibérica, 1809-1814.

El despliegue de este escenario ofrece un punto de partida diferente para los escenarios de Gran Campaña para poder jugar la guerra con una fecha de comienzo diferente. Todo es igual que en el escenario 14, excepto para el despliegue inicial, los refuerzos variables y los VP acumulados por cada bando.

Duración: 60 turnos, de mayo de 1809 a abril de 1814

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Vigo: 1Vet Fr

En Santiago: 1Vet Fr. 1 Depósito Nivel 3

En Astorga: 1Vet Fr.

En Ponferrada: CD Kellerman: 2Cav (Asig V Corps)

ID Girard: 8Vet (Asig V Corps)

En Lugo: con un marcador de Requisa 2

ID Mathieu: 7Vet/1Cav (Assign VI Corps)

1 Depósito Nivel 3.

En La Coruña: VI Corps D'Armee (Ney) con un marcador de Requisa 2

CB Lorcet: 1Cav

ID Marchand: 5Vet
Art VI: 2 Art.
En Santander: ID Bonnet: 4Ln (Asig V Corps)
En Valladolid: V Corps D´Armee (Mortier)
ID Gazan: 9Vet 1 Depósito Nivel 3
CB Delaage: 1Cav Art V: 2Art
En Zamora: 1Vet
En Salamanca: 1Vet
En Chaves: 1Vet
En Braga: CD Lorge: 1Cav
ID Merle: 4Vet
En Porto: II Corps D´Armee (Sout): con un marcador de Requisa 2
1 Depósito Nivel 3.
ID Mermet: 4Vet
ID Delaborde: 5Vet
Art II: 2Art.
En paso de montaña a dos zonas de Braga y Chaves:
ID Heudelet: 5Vet ([Asig. II Corps](#))
CD Lahoussaye: 1Cav ([Asig. II Corps](#))
Zona al sur de Porto: CD Franceschi: 1Cav ([Asig. II Corps](#))
En Ávila: 1Rec
En Segovia: 1Rec
En Madrid: Armee D´Espagne (Joseph I)
Guardia Real: 3RG/1GC
ID Dessolles: 7Vet
En Perpignan: 4Rec.
En Rosas: 2Rec.
En Figueras: 2Vet.
En Gerona: ID Reille: 1Vet/1Ln/2Rec/6Ge (Asig VII).
Tren de Asedio.
En Vich: VII Corps D´Armee (St.Cyr):
[ID Souham: 4Vet/1Ln/1Rec](#)
[ID \(Nap\) Chabot: 2Nap](#)
[ID \(It\) Lechi: 4It/2It Cav](#)
[ID \(It\) Pino: 8It](#)
En Barcelona: ID Chabran: 1Ln/3Rec/2Cav (Asig VII Corps)
1 Depósito Nivel 3
En Toledo: 3Leg
En Ciudad Real: IV Corps D´Armee (Sebastiani):
ID Rey: 8Vet
ID Pol Valence: 2Leg
CB Maupetit: 1PolCav
Art IV: 2Art
CD Milhaud: 3Cav
En Almaraz: 3Ge.
En Trujillo: 1Hol
En Cáceres: I Corps D´Armee (Victor): con un marcador de Requisa 2
ID Lapisse: 7Vet
ID Ruffin: 5Vet
ID Villatte: 6Vet
ID Ge Leval: 1Ge/2Hol
CD Latour-Maubourg: 2Cav
CD Lasalle: 2Cav
CB Beaumont: 1Cav
Art I: 2 Art
Tren de Asedio
En Bayonne: 2Rec / 1 Depósito Nivel 3
En San Sebastián: 3Rec

En Pamplona: 3Rec
En Vitoria: 2Rec
En Bilbao: 2Rec
En Miranda: 1Rec
En Burgos: 1Rec
En Aranda: 1Rec
En Logroño: 1 Rec
En Calahorra: 1Rec
En Tudela: 1Rec
En Palencia: 1Rec
En Zaragoza: III Corps D´Armee (Suchet):
ID Habert: 2Vet/3Leg
ID Musnier: 3Rec/2Leg
ID Morlot: 2Vet/1Rec
CB Wathier: 1Cav.
Art III: 2Art.
BANDO ALIADO (Español si no se especifica lo contrario)
En Requena: ID Roca: 7Vet/6Rec/1Cav (Asig Ejército de Aragón)
En Valencia: 3Rec
En Tarragona: Ejército de Cataluña (Coupigny):
ID Laguna: 3Vet/1Rec
ID La Serna: 3Vet/1Rec
1Ln y 1Rec
Base Naval Española
En Lérida: 1Ln y 1Rec
En Hostalrich: 2Vet
Zona abrupta adyacente a Gerona y Figueras:
ID Milans: 4Rec. (Asig Ejército de Cataluña)
En Gerona: 2Vet y 3Rec.
En Caspe: 1 Depósito Nivel 3.
Zona despejada entre Zaragoza y Belchite:
Ejército de Aragón (Blake):
ID Creagh: 1Vet/2Rec
ID Lazán: 3Vet/1Art.
ID Areizaga: 1Ln/3Rec.
En Cádiz: 2Rec
En Gibraltar: 8 Vet (Británicos)
En Sevilla: CB Osorno: 2Cav 4 Rec
En Andújar: 1 Depósito Nivel 3
En el paso de montaña al norte de Andújar: Ejército de Andalucía (Venegas):
ID Bassecourt: 6Ln/1Cav
ID Lacy: 6Rec/1Cav
ID Vigodet: 6Rec/1Cav
ID Girón: 4Vet/1Cav
En Zafra: ID Manglano: 7Rec / 1 Depósito Nivel 3
[\(Asig. Ejército de Extremadura\)](#)
Zona al este de Badajoz y al sur del Guadiana: Ejército de Extremadura (Cuesta):
ID Portago: 5Rec
ID Zayas: 3Vet
ID DeZayas: 5Ln
CD Henestrosa: 2Cav
CD Alburquerque: 2Cav
En Badajoz: 3Rec
En Ciudad Rodrigo: 3Rec
En la zona adyacente a Almeida y al paso de montaña a dos zonas de Porto: ID Pt Silveria: 3VetPt ([Asig. Ejército Británico](#))

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

LLL Wilson: 3LLL/1CavPt ([Asig. Ejército Británico](#))
En Lisboa: (Británico) 1Vet / 1 Naval Base / 1 Depósito Nivel 3
En Abrantes: 3RecPt
ID Mackenzie: 3Vet/3VetPt/1Cav ([Asig. Ejército Británico](#))
IB Pt Collins: 3RecPt ([Asig. Ejército Británico](#))
CB [Pt](#) Otway: 1CavPt ([Asig. Ejército Británico](#))
En Coimbra: Ejército Británico (Wellesley):
ID Campbell: 5Vet/1VetPt
ID Hill: 4Vet/1VetPt
ID Stewart: 5Vet
IB Pt Ashworth: 3RecPt
CD Cotton: 2Cav
En Almeida: 2RecPt

Zona abrupta al oeste de Coria: IB Pt Bradford: 2RecPt ([Asig. Ejército Británico](#))
Paso de montaña entre León y Gijón: ID Manglano: 3Rec ([Asig. Ejército de Galicia](#))
Zona entre Gijón y Santander: ID Ballesteros: 10 Rec ([Asig. Ejército de Galicia](#))
Zona al oeste de Oviedo: ID Woster: 6Ln ([Asig. Ejército de Galicia](#))
En Oviedo: ID Acevedo: 2Rec ([Asig. Ejército de Galicia](#))
En Tuy: ID La Carrera: 9Ln ([Asig. Ejército de Galicia](#))
Zona abrupta al norte de Lugo y adyacente al límite con Asturias: Ejército de Galicia (Mahy):
ID Mendizábal: 1Vet
ID Martinengo: 4Ln

Refuerzos:

Para los refuerzos variables imperiales, los contratiempos imperiales tuvieron lugar en julio de 1808. El resto según Escenario 14. El Ejército de Valencia español está fuera del juego pero puede entrar según Regla Exclusiva 1.3.d.

Número de jugadores:

Este escenario es la campaña al completo y es el más complejo. El despliegue inicial variará enormemente a lo largo del transcurso del juego. La distribución de CG entre los jugadores se especifica para el despliegue inicial. Durante la partida, al principio de cada turno, los jugadores deberían distribuirse los CG entre ellos según estos criterios:

A) Mientras sea posible, cada jugador debe controlar el mismo número de CG, excepto si hay más de 4 jugadores; en este caso tres jugadores serán aliados: dos españoles y uno anglo-portugués.

B) Si un jugador debe controlar más de un CG –exceptuando lo mencionado más arriba– éstos no pueden estar en el mismo sector del mapa, es decir, un jugador controla un CG en una parte del mapa y otro CG que debe estar lo más lejos posible del primero.

Distribución del despliegue inicial entre los jugadores:

-4: dos jugadores por bando: **BANDO IMPERIAL:** un jugador controla los III, VI, IV, V Corps D'Armee y el otro con el Armee D'Espagne, VII, I y II Corps D'Armee. **BANDO ALIADO:** uno con los ejércitos de Extremadura, Andalucía y Cataluña, el otro con Aragón, Galicia y Ejército Británico.

-5: Igual que arriba excepto que el quinto jugador controlará las fuerzas anglo-portuguesas solamente.

-6: Igual que arriba excepto que el sexto jugador será Imperial: un jugador imperial llevará el Armee D'Espagne, II y VII Corps, otro los VI, I y III Corps, y el tercero los V y IV Corps. Este es el mayor escenario y se juega mejor por equipos. Con 6 jugadores es la mejor forma de que el juego vaya bien.

Reglas Especiales: Igual que el Escenario 14. Excepciones:

Regla Especial a), El BANDO IMPERIAL tiene la Iniciativa Estratégica.

Regla Especial d), el "13eme Cuirassiers Regiment" está en la CB Wathier.

Victoria:

Igual que el Escenario 14.

Cada bando tiene acumulados VP.

Imperial: 20 VP

Español: 68 VP

Anglo-Portugués: 30 VP

16- La Guerra de Independencia. Península Ibérica, 1810-1814.

El despliegue de este escenario ofrece un punto de partida diferente para la los escenarios de Gran Campaña para poder jugar la guerra con una fecha de comienzo diferente. Todo es igual que en el escenario 14, excepto para el despliegue inicial, los refuerzos variables y los VP acumulados por cada bando.

Duración: 52 turnos, Enero 1810 a Abril 1814

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Bayonne: 6Rec

En San Sebastián: 5Rec

En Pamplona: 8Rec

En Vitoria: 5Rec

En Bilbao: 10Rec

En Santander: ID Bonnet: 7Ln (Assign VI Corps)

En Burgos: 1Rec

En Tudela: 2Rec

En Zaragoza: 2Rec III Corps D'Armee (Suchet):

CD Bousard: 1Cav

Art II: 2Art

En Teruel: ID Harispe: 4Vet/2Leg (Assign. III Corps)

En Caspe: ID Musnier: 4Rec/2Leg (Assign. III Corps)

Zona despejada al norte del Ebro y adyacente a Caspe y Mequinenza: ID Habert: 6Ln (Assign. III Corps)
En Perpignan: 2Rec
En Rosas: 1Vet
En Figueras: 1Vet
En Gerona: VII Corps D´Armee (Augereau):
ID Verdier: 4Ln/4Ge
ID Souham: 4Vet/1Cav
ID Nap Chabot: 2Nap
ID It Pino: 6It/1ItCav
En Hostalrich:
ID It Lecchi: 4It. Con un marcador de Bloqueo. (Asig VII Corps)
En Barcelona: ID Chabran: 5Rec/1Cav (Asig. VII Corps)
En Aranda: 1Rec
En Palencia: 2Rec
En Valladolid: CD Kellerman: 3Cav (Asig. VI Corps)
En Avila: 1Rec
En Segovia: 1Rec / ID Ge Laval: 4Ge (Asig IV Corps)
En Salamanca: VI Corps D´Armee (Ney)
ID Marchand: 7Vet
ID Mermet: 7Vet
CD Lorge: 1Cav
Art VI: 2Art En Madrid: 5Rec.
En Talavera: II Corps D´Armee (Soult):
ID Heudelet: 7Vet
CD: Lahoussaye: 1Cav
Art II: 2Art
En Almaraz: ID Merlé: 6Vet (Asig II Corps)
CD P.Soult: 1Cav (Asig II Corps)
En Ciudad Real: I Corps D´Armee (Víctor):
ID Ruffin: 5Vet.
ID Darricau: 6Vet.
ID Villatte: 6Vet.
CB Beaumont: 1Cav
CD Latour-Maubourg: 3Cav
Art I: 2Art.
1 Depósito Nivel 3
En Madrilejos: Armee D´Espagne (José):
ID Dessolles: 9 Vet
Guardia Real: 2RG/1GC
V Corps D´Armee (Mortier):
ID Girard: 7Vet
ID Gazan: 6Vet
CB Marisy: 2Cav.
Art V: 2Art.
1 Depósito Nivel 3.
Zona adyacente al Tajo entre Madrilejos y el límite con Murcia:
IV Corps D´Armee (Sebastiani):
ID Ligier-Belair: 2Vet. ID Pol Werlé: 6Leg. CD Perreymond: 1PolCav. CD Milhaud: 2Cav. Art IV: 2Art.
En Valdepeñas: 1 Depósito Nivel 3

BANDO ALIADO
Zona entre Ciudad Real y el paso de montaña al norte de Córdoba:
ID Zerain: 1Ln/1Rec (Asig. Ejército Andalucía)
ID Copons: 1Ln/3Rec (Asig. Ejército Andalucía)
Paso de montaña al norte de Andujar:
Ejército de Andalucía (Areizaga):

ID Zayas: 1Vet/2Rec/1Art.
ID Lacy: 2Ln/1Rec.
ID Girón: 1Vet/1Ln/1Rec
Zona abrupta al Este de Andújar y adyacente al límite con Castilla la Nueva:
ID Vigodet: 1Ln/2Rec (Asig. Ejército Andalucía)
ID Jacomé: 2Rec (Asig. Ejército Andalucía)
En Andújar: ID Castejón: 1Vet/1Ln/2Rec (Asig. Ejército Andalucía)
1 Depósito Español de nivel 3.
En Écija: CD Osorio: 2Cav. (Asig. Ejército Andalucía).
Zona adyacente a Badajoz al sur del Tajo:
Ejército de Extremadura (Alburquerque):
ID Contreras: 1Ln/1Rec.
ID Menacho: 2Rec
ID Mahy: 1Vet/1Ln/2Rec/1Cav.
ID Mendizábal: 1Vet/1Ln/2Rec
En Badajoz: 1 Depósito Español de nivel 3.
En Gibraltar: 8Vet Británico.
En Cádiz: 3Rec
Base Naval Española.
En Elvas: 8Rec Pt
Zona a dos zonas al Este de Abrantes y al Norte del río Tajo: Ala Derecha (Hill):
ID Hill: 5Vet
ID Pt Hamilton: 5VetPt
En Lisboa: (Británico) 1Vet. 1 Naval Base 1 Depósito Nivel 3.
En Abrantes: 2Rec Pt.
En Santarem: 1 Depósito británico Nivel 3
En Coimbra: 1 Depósito británico Nivel 3
En Almeida: 5Rec Pt
Zona al oeste de Almeida: Ejército Británico ([Wellesley](#)):
Light Div. Crawford: 3Vet/1VetPt
ID Leith: 2Vet/3VetPt.
ID Picton: 3Vet/2VetPt.
ID Spencer: 7Vet
ID Cole: 4Vet/3VetPt
IB Pt Pack: 2Rec Pt
IB Pt Bradford: 1RecPt
CD Payne: 3Cav
En Ciudad Rodrigo: 2 Rec / Ejército de Galicia (La Romana):
ID La Carrera: 5Rec
ID O´Donnell C: 4Ln/1Cav
ID Losada: 4Vet
ID Ballesteros: 4Rec
En Chaves: 1RecPt
En Lugo: ID Mahy: 5Ln (Asig Ejército Galicia)
En Ponferrada: 1Rec
En Astorga: 3Rec
En Oviedo: 2Rec
En Lérída: 3Ln
Zona al oeste de Santander: ID Arce: 4Rec ([Asig. Ejército Galicia](#))
En Tarragona: 4Ln
Paso de montaña entre Cuenca y Teruel: ID Villacampa: 3Ln ([Asig. Ejército Valencia](#))
En Vich: HQ Ejército de Cataluña (Portago):
[ID O´Donnell: 4 Vet/2Ln/2Rec](#)
En Valencia: Ejército de Valencia (Caro, J.):
ID Rovira: 4Vet

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

ID Miranda: 12Rec
En Figueras: ID Milans: 6Rec (Asig Ejército Cataluña)
En Sagunto: 2Rec

En Hostalrich: bajo Bloqueo, ID Porta: 5Vet.
En Tortosa: 2Rec
En Mequinenza: 1Vet

Refuerzos:

Para los refuerzos variables imperiales, los contratiempos imperiales tuvieron lugar en julio de 1808. El resto según escenario 14. El Ejército de Aragón está fuera del juego pero puede entrar según Regla Exclusiva Rule 1.3.d.

Número de jugadores:

El despliegue inicial variará enormemente a lo largo del transcurso del juego. La distribución de CG entre los jugadores se especifica para el despliegue inicial. Durante la partida, al principio de cada turno, los jugadores deberían distribuirse los CG entre ellos según estos criterios:

A) Mientras sea posible, cada jugador debe controlar el mismo número de CG., excepto si hay más de 4 jugadores; en este caso tres jugadores serán aliados: dos españoles y un anglo-portugués.

B) Si un jugador debe controlar más de un CG –exceptuando lo mencionado más arriba- esos CG no pueden estar en el mismo sector del mapa, es decir, un jugador puede controlar un CG en una parte del mapa y otro CG que debe estar lo más lejos posible del primer CG.

Distribución del despliegue inicial entre los jugadores:

-4: dos jugadores por bando: **BANDO IMPERIAL:** un jugador controla los I, II, V y VII Corps D'Armee y el otro el Armee D'Espagne, III, IV y VI Corps D'Armee. **BANDO ALIADO:** uno con los ejércitos de Galicia, Andalucía y Cataluña, el otro con, Valencia, Extremadura y Ejército Británico.

-5: Igual que arriba excepto que el quinto jugador controla las fuerzas Anglo-Portuguesas.

-6: Igual que arriba excepto que el sexto jugador será Imperial: un jugador imperial llevará el Armee D'Espagne, II y III Corps, otro los V, I y VII Corps, y el tercero los VI y IV Corps. Este es el mayor escenario y se juega mejor por equipos. Con 6 jugadores es la mejor forma de que el juego vaya bien.

Reglas Especiales: Igual que el Escenario 14. Excepciones:

Regla Especial a), El BANDO IMPERIAL tiene Iniciativa Estratégica.

Regla Especial d), el "13eme Cuirassiers Regiment" está en la CD Boussard.

Victoria:

Igual que el Escenario 14. Cada bando tiene VP acumulados. Imperial: 110 VP Español: 73 VP Anglo-Portugués: 50 VP

17- La Guerra de Independencia. La Península 1811-1814.

El despliegue de este escenario ofrece un punto de partida diferente para la los escenarios de Gran Campaña para poder jugar la guerra con una fecha de comienzo diferente. Todo es igual que en el escenario 14, excepto para el despliegue inicial, los refuerzos variables y los VP acumulados por cada bando.

Duración: 39 turnos, Febrero 1811 a Abril 1814

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En Cádiz: I Corps D'Armee (Victor):

ID Villatte: 6Vet

ID Darricau: 5Vet

ID Ruffin: 5Vet

Art I: 2Art

Con a Bloqueo marcador

En Sevilla: Armée du Midi (Soult)

CD Latour-Maubourg: 4Cav.

-V Corps D'Armée (Mortier)

ID Girard: 7Vet

ID Gazan: 6Vet

CB Briché: 1Cav

Art V: 2Art

- Tren de Asedio 3Sp y 2 Fr Ln 1 Depósito Nivel 3

En Córdoba: ID Godinot: 4Vet (Asig IV Corps)

En Andújar: 1Vet

En Granada: IV Corps D'Armee (Sebastiani): ID Pol Werlé: 6Leg

ID Ligier-Belair: 4Vet

CD Milhau: 3Cav

Art IV: 2Art

En Málaga: 2Vet

En Ciudad Real: 1Rec

En Toledo: 1Rec

En Madrid: Armee D'Espagne (Joseph I):

Guardia Real: 3RG/1GC

ID 1 Hugo: 5Sp

ID Dessolles: 3Vet

ID Ge Laval: 4Ge

CD Lahoussaye: 3Cav

1 Depósito Nivel 3.

En Guadalajara: 1Rec

En Avila: 1Rec

En Segovia: 1Rec

En Zamora: 1Rec

En Salamanca: 2Rec

En Ciudad Rodrigo: 4Vet

En Almeida: 2Vet / CB Fournier: 2Cav (Asig IX Corps)

Zona al oeste de Almeida no adyacente a Coimbra:

ID Claparede: 7Rec (Asig IX Corps)

Zona costera al norte de Santarem: IX Corps D´Armee (D´Erlon):

ID Conroux: 8Rec

En Santarem: Armee du Portugal (Massena):

CD Montbrun: 3Cav

II Corps D´Armee (Reynier):

ID Merlé: 4Vet

ID Heudelet: 6Vet

CD Soult, P: 1Cav

Art: 1Art

VIII Corps D´Armee (Junot):

ID Solignac: 4Vet

ID Clausel: 2Vet/2Ln

CD St Croix: 1Cav

Art VIII: 1Art

En Abrantes: VI Corps D´Armee (Ney):

ID Marchand: 5Vet

ID Mermet: 6Vet

ID Loison: 4Rec

CB Lamotte: 1Cav

Art VI: 1Art

En Astorga: 1Rec

En León: Armee du Nord (Bessières):

CB Wathier: 1Cav

ID Bonnet: 8Vet

En Benavente: ID Serras: 6Vet (Asig. Armée du Nord)

En Palencia: 1Ln

En Valladolid: 2Ln / 1Depósito Nivel 3

En Burgos: 1Ln

En Santander: 3Rec

En Bilbao: 1Rec / Ygd ID Roguet: 7YGd/1Glc (Asig. Armée du Nord)

En Logroño: 1Rec

En Vitoria: 1Rec /YGd ID Dumostier: 8YGd/1Glc (Asig. Armée du Nord)

En Calahorra: 1Rec

En Tudela: 4Rec

En Pamplona: 4Rec

En San Sebastián: 3Rec

En Bayonne: 2Rec

En Zaragoza: 3Rec

En Mequinenza: 1Rec

En Lérida: 2Rec

En Barcelona: 2Rec

En Hostalrich: 1Rec

En Gerona: 2Ln

En Figueras: 1Rec

En Rosas: 2Rec

En Perpignan: 2Rec

En Tortosa: VII Corps D´Armee (McDonald):

ID D´Hilliers: 4Vet/2Ge

ID Frere: 4Ln/1Cav

ID It Lecchi: 4It

ID It Severoli: 5It

ID Nap Pignatelli: 2Nap

III Corps D´Armee (Suchet):

ID Habert: 3Vet/4Ln

ID Harispe: 5Vet/2Leg

ID Musnier: 4Ln/2Leg

CD Boussard: 1Cav

BANDO ALIADO (Español si no se especifica lo contrario)

En Tarragona: 7Rec / 1º Ejército (Campoverde):

ID Sarsfield: 3Vet/1Cav

ID Courten: 5Rec

ID Eroles: 3Ln

En Valencia: 2Rec / 2º Ejército (O´Donnell):

ID Miranda: 10 Rec

En Alicante: 1Rec

En Cartagena: 2Rec / 3º Ejército (Freire):

ID Creagh: 7Rec/1Cav

ID Cuadra: 3Ln

En Gibraltar: 8Vet (Británico)

En Cádiz: Base Naval Española

4º Ejército (La Peña):

ID Lardizábal: 3Vet

ID Zayas: 2Vet

ID Anglona: 4Ln

ID Copons: 5Rec

CB Wittingham: 1Cav

Británico Naval Div (Graham): 6VetBr

En Badajoz: 1Vet/2Ln y 2Rec.

En Olivenza: 1Ln

En Zafra: CB Butrón: 2Cav (Asig 5º Ejército)

Zona Este de Badajoz: ID Mendizábal: 3Ln/4Rec (Asig 5º Ejército)

Zona al sur de Olivenza y en Portugal:

ID Ballesteros: 2Ln/3Rec (Asig 5º Ejército)

En Huelva: 2Ln

En Elvas: 8VetPt/2RecPt

En Lisboa: 1Vet / Ejército Británico (Wellesley):

Light Div (Crawford): 3Vet

ID Spencer: 7Vet

ID Picton: 3Vet/2VetPt

ID Cole: 5Vet/3VetPt

ID Leith: 3Vet/1Rec/2VetPt

ID Campbell: 2Vet/1Ln/2VetPt

IB Pt Pack: 2VetPt

Reserve Artillery: 3Art

7 RecPt

En Setúbal: 5º Ejército (La Romana):

ID España: 3Rec

ID Virues: 5Ln

Con un marcador de Fortificación de campaña.

Zona al sur del Tajo y adyacente a Setúbal:

Británico Ala Derecha (Beresford):

ID Hill: 5Vet

ID Pt Hamilton: 3VetPt/2RecPt

CD Cotton: 3Cav

CB Otway: 1CavPt

Con un Marcador de Fortificación de campaña

En Lugo: 6º Ejército (Santocildes):

ID Cabrera 3Ln/1Cav

ID Bárcena: 7Rec

ID Longa: 5Rec

ID Losada: 5Rec

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Refuerzos:

Para los refuerzos variables del Imperial, los contratiempos imperiales tuvieron lugar en julio de 1808. El resto según escenario 14.

Número de jugadores:

Este escenario es la campaña al completo y es el más complejo. El despliegue inicial variará enormemente a lo largo del transcurso del juego. La distribución de CG entre los jugadores se especifica para el despliegue inicial. Durante la partida, al principio de cada turno, los jugadores deberían distribuirse los CG entre ellos según estos criterios:

A) Mientras sea posible, cada jugador debe controlar el mismo número de CG, excepto si hay más de 4 jugadores; en este caso tres jugadores serán Aliados, dos Españoles y un Anglo-Portugués.

B) Si un jugador debe controlar más de un CG –exceptuando lo mencionado más arriba- esas unidades no pueden estar en el mismo sector del mapa, es decir, si un jugador controla un CG en un sector del mapa, debe controlar el otro lo más lejos posible del primero.

Distribución del despliegue inicial entre los jugadores:

-4: dos jugadores por bando: **BANDO IMPERIAL:** un jugador controla los I, V, VII, Armee du Nord y Armee D'Espagne; el otro los III y IV Corps D'Armee, Armee du Midi y Armee du Portugal. **BANDO ALIADO:** uno con los ejércitos nº 5º, 4º, 3º y Británico, el otro con los 1º, 2º y 6º.

-5: Igual que arriba excepto que el quinto jugador controla las fuerzas Anglo-Portuguesas.

-6: Igual que arriba excepto que el sexto jugador será Imperial: un jugador Imperial llevará los Armee D'Espagne, Armee du Midi y III Corps D'Armee, el segundo llevará los Armee du Nord, I y VII Corps, el otro los Armee du Portugal, V, y IV Corps. Este es el mayor escenario y se juega mejor por equipos. Jugarlo con 6 jugadores es la mejor manera de hacer que la partida transcurra bien.

Refuerzos:

Para los refuerzos variables del Imperial, los contratiempos imperiales tuvieron lugar en julio de 1808. El resto según escenario 14.

Reglas Especiales: Igual que el Escenario 14. Excepciones:

Regla Especial a), El BANDO IMPERIAL tiene la Iniciativa Estratégica.

Regla Especial d), El "13eme Cuirassiers Regiment" está en CD Boussard.

Victoria:

Igual que el Escenario 14.

Cada bando tiene VP acumulados.

Imperial: 220 VP

Español: 66 VP

Anglo-Portugués: 73 VP

18- La Guerra de Independencia. La Península 1812-1814.

El despliegue de este escenario ofrece un punto de partida diferente para la los escenarios de Gran Campaña para poder jugar la guerra con una fecha de comienzo diferente. Todo es igual que en el escenario 14, excepto para el despliegue inicial, los refuerzos variables y los VP acumulados por cada bando.

Duración: 28 turnos, de Enero de 1812 a Abril de 1814

Despliegue:

BANDO IMPERIAL

En **Perpignan:** 3Rec

En **Rosas:** 2Rec

En **Figueras:** 3Rec

En **Gerona:** 2Ln

En **Hostalrich:** 1Ln

En **Lérida:** 2Rec

En **Barcelona:** Armee du Cataluña (Decaen)

ID Mathieu: 4Vet/2Ln

En **Tarragona:** ID Lamarque: 2Vet/3Ln (Asig Armee du Cataluña)

En **Tortosa:** 2Rec

En **Mequinenza:** 1Rec

En **Zaragoza:** ID Caffarelli: 8Vet/1Cav (Asig Armee du Nord)

En **Castellón:** 1Nap / 1 Depósito Nivel 3

En **Sagunto:** 1Vet

En **Valencia:** Armee du Aragon (Suchet):

ID Musnier: 2Vet/2Leg

ID Harispe: 4Vet/1Leg

ID Habert: 3Vet

ID Reille: 9Vet

ID It Palombini: 4It

ID Nap Compere: 1Nap

ID It Severoli: 6It

CD Boussard: 2Cav

Art III: 2Art

Con un marcador de asedio con +2 [de bonificación](#)

En **Tudela:** 2Vet

En **Pamplona:** 6Rec

En **San Sebastián:** 3Rec

En **Bayonne:** 2Rec

En **Bilbao:** 2Ln

En **Vitoria:** 2Rec

En **Miranda:** 1Rec

En **Logroño:** 1Rec

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

En Burgos: 3Rec
En Santander: 3Rec
En Aranda: 1Rec
En Palencia: 1Rec
En Valladolid: 4Ln / YGd ID Dumostier: 8 YGd/1Glc
(Asig. Armée du Nord)
En Zamora: 1Rec
En Astorga: 2Rec
En Oviedo: ID Bonnet: 6Vet/1Ln (Asig Armee du Nord)
En León: Armee du Nord (Dorsenne):
YGd ID Roguet: 7YGd/1Glc
En Salamanca: ID Souham: 8Vet (Asig Armee du Portugal)
1 Depósito Nivel 3.
En Ciudad Rodrigo: 2Vet
En Ávila: ID Clausel: 4Vet/2Ln (Asig Armee du Portugal)
En Segovia: 1Vet
En Madrid: Armee D'Espagne (Joseph I):
Guardia Real: 3RG/1GC
CD Treillard: 2Cav
1 Depósito Nivel 3
En Guadalajara: ID Sp Hugo: 3Sp (Asig. Armée d'Espagne)
En Toledo: 3Ge / ID Foy: 6Vet (Asig a Armee du Portugal)
ID Sarrut: 4Vet/2Ln (Asig a Armee du Portugal)
ID Cassagne: 5Vet (Asig a Armee du Portugal)
CD Monthbrun: 2Cav (Asig a Armee du Portugal)
En Talavera: Armee du Portugal (Marmont):
ID Maucune: 5Vet/2Ln
En Almaraz: ID Ferey: 4Vet/2Ln (Asig a Armee du Portugal)
En Plasencia: ID Brennier: 4Vet/2Ln (Asig a Armee du Portugal)
CD Curto: 2Cav (Asig a Armee du Portugal)
En Badajoz: 5Vet
En la zona despejada al este de Badajoz y al sur del rio Guadiana: V Corps D'Armee (D'Erlon):
ID Semellé: 4Vet
ID Darricau: 6Vet
CB Briché: 2Cav
En Sevilla: 4Sp / Armee du Midi (Soult):
CD Latour –Maubourg: 2Cav
1 Depósito Nivel 3
En Cádiz: I Corps D'Armee (Victor):
ID Villatte: 12Vet
CD Perreymond: 1Cav
Art I: 2Art
Un marcador de bloqueo sobre Cádiz
En Arcos: ID Conroux: 8Vet (Asig a I Corps)
1 Depósito Nivel 3
En Tarifa: IV Corps D'Armee (Leval):
ID Barrois: 6Vet
ID Pecheaux: 3Vet/2Leg
Un marcador de “Abrir trincheras” sobre Tarifa
En Córdoba: 2Rec / CD Digeon: 2Cav
En Jaen: 2Rec
En Granada: 2Rec / CD Soult, P: 2Cav/1PolCav
En Málaga: 1Rec

Refuerzos:

BANDO ALIADO (Español si no se especifica lo contrario):
En Vich: 1º Ejército (Lacy):
ID Sarsfield: 1Vet/4Ln
ID Eroles: 2Ln/6Rec
En Valencia: 4º Ejército (Blake): bajo asedio
ID Zayas: 2Vet
ID Lardizábal: 3Vet
ID Miranda: 5Rec
ID Velasco: 3Ln
CD Loy: 1Cav
Bajo asedio en Alicante: 3º Ejército (Mahy):
ID Villacampa: 3Rec/1Cav
ID Obispo: 1Vet/1Ln/1Rec
En Requena: 2º Ejército (Freire):
ID La Carrera: 1Cav
ID Creagh: 2Rec
ID Bassecourt: 2Rec
En Gibraltar: 8Vet (Británico)
ID Ballesteros: 2Ln/8Rec (Asig 5º Ejército)
En Tarifa: 2Vet (Británico) y 1Rec
En Cádiz: 6Ln y 4Rec
En Cáceres: 5º Ejército (Castaños):
ID Morillo: 3Rec
CD Villemur: 1Cav
En Elvas: Ala Derecha (Hill):
ID Hill: 6Vet
ID Pt Hamilton: 5VetPt
8 Rec Pt
En Abrantes: 1RecPt
En Lisboa: 1RecPt / Base Naval Británica / Depósito Británico Nivel 1
En Santarem: 1 Depósito Británico Nivel 1
En Coimbra: 1RecPt / 1 Depósito Británico Nivel 3
En Porto: 1RecPt
En Chaves: 1RecPt
En Almeida: 3RecPt
Ejército Británico (Wellesley):
ID Campbell: 6Vet.
ID Pakenham: 3Vet/3VetPt.
ID Cole: 3Vet/2VetPt.
ID Leith: 5Vet/2VetPt.
ID Clinton: 3Vet/3VetPt.
ID Hope: 3Vet/2VetPt.
Light Div Alten: 2Vet/1VetPt.
BI Pt Pack: 2VetPt/1RecPt.
BI Pt Bradford: 1VetPr/1RecPt.
CD Cotton: 3Cav.
CB Pt D'Urban: 1CavPt
Tren de Asedio
1 Depósito Nivel 3
En Lugo: 6º Ejército (Santocildes):
ID Cabrera: 1Vet/1Ln/2Rec
ID Belvedere: 2Ln/5Rec/1Cav
ID España: 3Rec
Zona al oeste de Oviedo: ID Losada: 1Vet/4Rec (Asig a 6º Ejército)

Era de los Mosquetes. Vol I .Tumba para un Imperio _ Reglas Exclusivas y Escenarios

Para los refuerzos variables del Imperial, los contratiempos imperiales tuvieron lugar en julio de 1808. El resto según escenario 14.

Número de jugadores:

Este escenario es la campaña al completo y es el más complejo. El despliegue inicial variará enormemente a lo largo del transcurso del juego. La distribución de CG entre los jugadores se especifica para el despliegue inicial. Durante la partida, al principio de cada turno, los jugadores deberían distribuirse los CG entre ellos según estos criterios:

A) Mientras sea posible, cada jugador debe controlar el mismo número de CG, excepto si hay más de 4 jugadores; en este caso tres jugadores serán Aliados, dos Españoles y un Anglo-Portugués.

B) Si un jugador debe controlar más de un CG —exceptuando lo mencionado más arriba— esas unidades no pueden estar en el mismo sector del mapa, es decir, si un jugador controla un CG en un sector del mapa, debe controlar el otro lo más lejos posible del primero.

Distribución del despliegue inicial entre los jugadores:

-4: dos jugadores por bando: **BANDO IMPERIAL:** un jugador controla los I, V, VII, Armee du Nord y Armee D'Espagne; el otro los III y IV Corps D'Armee, Armee du Midi y Armee du Portugal. **BANDO ALIADO:** uno con los ejércitos nº 5º, 4º, 3º y Británico, el otro con los 1º, 2º y 6º.

-5: Igual que arriba excepto que el quinto jugador controla las fuerzas Anglo-Portuguesas.

-6: Igual que arriba excepto que el sexto jugador será Imperial: un jugador Imperial llevará los Armee D'Espagne, Armee du Midi y III Corps D'Armee, el segundo llevará los Armee du Nord, I y VII Corps, el otro los Armee du Portugal, V, y IV Corps. Este es el mayor escenario y se juega mejor por equipos. Jugarlo con 6 jugadores es la mejor manera de hacer que la partida transcurra bien.

Reglas Especiales: Igual que el escenario 14. Excepciones:

Regla Especial a), El BANDO IMPERIAL tiene la Iniciativa Estratégica.

Regla Especial d), El "13eme Cuirassiers Regiment" está en la CD Boussard.

Victoria:

Igual que en el escenario 14.

Cada bando tiene VP acumulados.

Imperial: 300 VP

Español: 70 VP

Anglo-Portugués: 115 VP

NOTAS DEL JUGADOR

IMPERIAL

Tienes el mejor ejército, los mejores generales y los objetivos más cuidadosamente planificados. Conquistar la Península entera es casi imposible contra un buen jugador Aliado. Tus armas principales son: caballería, mando superior, numerosa infantería veterana y superioridad numérica. Juega para mantener la Iniciativa.

La mayor parte del tiempo tendrás la Iniciativa Estratégica, escoge y gana las batallas - sobre todo contra los españoles. Crea fuerzas con numerosa caballería así podrás maniobrar libremente y acosar al enemigo. Busca la batalla y usa la caballería para golpear a la caballería enemiga - sobre todo contra los españoles - y siempre mantén una reserva para explotar la victoria. Tu mando superior combinado con la Iniciativa Estratégica te permite hacer más cosas que la mayor parte de los comandantes Aliados. Usa tu infantería de calidad para marchar todo lo necesario y pon al enemigo en dilemas para reaccionar a tus movimientos: una batalla perdida y una retirada sin suministros seguidas de una vigorosa persecución puede destruir cualquier fuerza Aliada. Ten cuidado en establecer las guarniciones necesarias, pero no dispersar tu fuerza demasiado, concentrarse y golpear al enemigo es tu modo mejor de ganar campañas. Puedes obtener la superioridad local - al menos después de que Bonaparte traiga refuerzos a España

- con facilidad en cualquier teatro de la Península, Usa la superioridad numérica para añadir otra arma a tu arsenal.

El juego de campaña en verano 1808 es duro para el francés por la calidad, número y posición de los ejércitos españoles. Intenta salvar a Moncey tan rápido como puedas y trata de salvar tantos hombres como puedas de Dupont - él será aplastado de todos modos. Cataluña está fuera de alcance sin refuerzos y Zaragoza no caerá sin ayuda. Usa a Bessiéres para parar al Ejército de Galicia y mantener un eslabón entre Madrid y Francia. Espera hasta que los refuerzos lleguen para montar una contraofensiva.

Permanece con tus tropas lo más al Sur que puedas. Mientras más terreno controles menos tendrás que conquistar cuando Bonaparte llegue. Usa a Bonaparte contra los Británicos si puedes. Envíalo contra Portugal tan rápidamente como puedas. Si se marcha antes de alcanzar Portugal, los británicos estarán tranquilos. Toma el curso histórico: deja a una fuerza poderosa empeñada con Aragón - Cataluña - Valencia y concéntrate en la toma de Andalucía - para quitarle Puntos de Victoria al español con la caída de la Junta Central y Extremadura. Entonces concentra dos ejércitos poderosos: uno en Ciudad Rodrigo y otro en Badajoz; e invade Portugal, expulsando fuera a los británicos y ganando la guerra. Esto es más fácil de decir que de hacer. Cuando entras en España tienes que mantener guarniciones fuertes en la retaguardia para permitir a refuerzos y reemplazos alcanzar el frente y evitar que sean

destruidos por los guerrilleros. Guarnece un pasillo desde Francia a tus áreas de concentración principal con regiones con nivel Guerrillero 0 en todo momento.

Esto atará un gran número de tropas, pero te permitirá recibir refuerzos, una tarea que es de otra manera imposible. Ten cuidado con los Británicos en la batalla, sobre todo si ellos están en defensiva. Intenta destruirlos maniobrando y por concentración numérica.

Portugal es un lugar peligroso, sobre todo después de 1810. Trata cada amenaza enemiga una por una, concentra tus fuerzas para obtener la superioridad local y la victoria estará dentro de tu alcance.

ESPAÑOL

Tienes un ejército bueno al principio y muchos reclutas.

Generales malos y direcciones políticas cambiantes - los cambios inesperados de mando debido a tiradas de Evento - molestan tu causa. Por lo tanto tienes un trabajo duro evitando la debacle histórica. La caballería es tu peor arma y debes evitar la batalla en zonas llanas. Trata de luchar defensivamente y emplea el terreno en consecuencia. España es muy grande y puedes cambiar terreno por tiempo, pero necesitas coordinarte con los británicos para realmente reconquistar terreno y obtener la victoria. El número es tu arma mejor ya que tienes mucha infantería y puedes usarla en consecuencia para atacar fuerzas aisladas enemigas. Un juego apropiado puede hacer mucho daño al francés dado que no puede ser fuerte en todo momento en todos los sitios. Si tus líderes están pobremente capacitados úsalos para hacer pocas cosas en cada turno, pero haz lo que necesites: puja algunos Puntos de Actividad para una Acción sola para asegurar su realización. Si pujas uno a uno perderás muchos puntos para nada. Los suministros serán un problema la mayor parte del tiempo. En el juego de campaña si manejas tu ejército correctamente desde el principio de las operaciones puedes evitar la debacle histórica siendo capaz de conservar un núcleo de Veteranos para entrenar a los reclutas. No pierdas el tiempo en los primeros turnos de la guerra: destruye a Dupont y Moncey y marcha hacia Madrid con todas tus fuerzas - a saber los ejércitos de Andalucía, Galicia y Valencia. Cataluña es capaz de defenderse por sí misma. Persigue al francés hasta la frontera francesa y destruye tantos como puedas en la primera campaña. Cuando los refuerzos franceses llegan - y Bonaparte con ellos - las cosas cambiarán de mal a peor. No dejes que te sorprendan. Deja un número de PC de infantería Veterana (4 es un número bueno) en Cádiz u otro puerto Atlántico para servir como un depósito y usarlos para entrenar PC Reclutas en Veteranos - un año completo es necesario. Retírate despacio del Norte e intenta no ser destruido en el proceso. Una vez que Bonaparte se marche las cosas mejoran para el resto de la guerra. Si sufres demasiadas pérdidas serás incapaz de sustituirlos en términos de números y calidad así que sé prudente. Guarnición cada castillo - con 2 PC-, ciudades defendibles y fortalezas, 8 PC, haz de cada uno de ellos un hueso duro de roer. Intenta sobrevivir hasta que el ejército británico crezca y comience contraofensivas. Concentra número contra enemigos débiles y corre ante los más fuertes. Las batallas por lo general te perjudican a no ser que obtengas una superioridad marcada.

BRITÁNICO - y portugués

Tus líderes son buenos, tu ejército es fuerte, sobre todo en la defensiva, pero es débil numéricamente. Puedes luchar con el francés en igualdad de condiciones, pero si ellos vienen con superioridad numérica serás abrumado. La misión del Ejército británico es sobrevivir durante la guerra. Su infantería es diestra para la defensiva y [Wellesley](#) sabe muy bien cómo usar el terreno. Lucha batallas en defensiva y en zonas que no sean llanas, la caballería británica no es fiable dado que son más peligrosos en la victoria que en la derrota. Tienes muy poca artillería así que lucha en terreno abrupto con mucha colina en las batallas. Tus líderes están bastante bien para maniobrar correctamente, pero recuerda que eres el único ejército de tu país así que no tomes demasiados riesgos. Tus objetivos son por lo general fáciles de obtener, tomate tú tiempo.

En el Juego de Campaña la primera cosa que hacer es reconquistar Portugal. Ataca y derrota al ejército de Junot - o bloquéalo en Lisboa -. A partir de entonces recuerda: el gobierno británico retiraría sus tropas de España/Portugal si sufrieran una gran derrota así que debes estar tranquilo y ser paciente. Los primeros años (1808-1810) sólo puedes actuar como una fuerza auxiliar de los ejércitos españoles. Mantén las relaciones previstas y no les dejes implicarte en una campaña que puede costarte tu precioso ejército. Cueste lo que cueste, debes mantener Portugal seguro para tus fuerzas y expulsar fuera cualquier fuerza francesa que entrara en el país. Torres Vedras es tu zona de seguridad en caso de necesidad extrema a partir de 1810.

El francés tendrá como objetivo la destrucción de tus tropas tan pronto como pueda y debes ser consciente de ello para evitar trampas y fuerzas enemigas demasiado poderosas. Si entran en Portugal en gran número (100 o más PC) pide al Español ayuda para crear crisis en otros sitios para forzar el francés a dispersarse otra vez. Si ellos intentan la invasión indicada encima en las Notas del Jugador Imperial trata de derrotar la pinza del Sur primero dado que estarían más cercanos de Lisboa y en consecuencia son más peligrosos. Envía tropas españolas para volver a tomar Elvas, Badajoz, Olivenza y todo Extremadura y cortarlos de Sevilla. Ellos tendrán un problema grande con refuerzos y provisiones y estarán maduros para un contraataque. Si defiendes Portugal satisfactoriamente hasta 1812 entonces estarás muy cerca de la victoria - dado que los Puntos de Victoria están controlados. Entonces, con las retiradas Imperiales de la Campaña rusa, pasa a ser tu tiempo para la Contraofensiva. Si el español ha jugado bien y ha sobrevivido en buen estado ambos podéis dar grandes problemas al francés actuando juntos. Trata de atacar el Norte de Madrid para cortar al francés de Francia. Toma Burgos en cuanto puedas y luego el País vasco y Navarra. Si ellos no evacúan Madrid, ataca la capital concéntricamente y destruye al francés allí. Cataluña - Valencia - Aragón son objetivos buenos, pero tu fuerza allí - el Ejército de Levante- no es buena y está demasiado lejos. Si vas por cada PV sobre el mapa, esto creará fricción con los españoles, pero no puedes tener todo...

NOTAS HISTÓRICAS

La guerra luchada en la Península ibérica de 1808-1814 no era solamente otro episodio de las Guerras napoleónicas - al

menos para los españoles. La guerra realmente comenzó en 1807 con la invasión franco-española de Portugal; España era en ese momento un aliado del gran corso y un enemigo de Inglaterra. ¿Cómo pudieron las cosas ir tan mal a los franceses en España? ¿Cómo aquella alianza se volvió en una guerra cruel de exterminio? ¿Cómo el Rey Borbón Carlos IV pudo aliarse con la misma República francesa que atacó en 1793? Una mirada cuidadosa a la situación política española es necesaria para entender la situación. La monarquía Borbónica en 1793 - después de la tentativa de rescatar a Luís XVI de la Guillotina- entró en guerra contra la Francia Republicana. Tropas españolas fueron a Toulón, al lado Británico, e invadieron el Rosellón. Después de la mala dirección y la pérdida de apoyo popular, el gobierno español, dirigido por Manuel Godoy, firmó la Paz de Basilea con la República francesa el 22 de julio de 1795. La República francesa ponía patas arriba la política interna así como internacional: España y Francia formaron una alianza el 19 de agosto de 1796- el tratado secreto incluyó la guerra con Gran Bretaña, el enemigo eterno español. Francia y España habían sido aliadas a lo largo del siglo XVIII dado que tenían la misma familia dirigente, los Borbones - Luís XIV el todo poderoso "Rey Sol " pone a su nieto Felipe V en el trono español en 1714. Gran Bretaña era un enemigo natural para las familias dirigentes que lucharon por el predominio naval y la supremacía comercial y colonial. La Revolución francesa cambió las cosas cuando Carlos IV decidió entrar en la Guerra de la Primera Coalición para salvar la Francia Borbónica y conseguir algunos beneficios - recuperar Rosellón era su objetivo principal - del vecino frágil, en colaboración con el británico - quien entró en la guerra en enero de 1793.

La corona española era muy poderosa - en términos de población, tierra y riqueza - pero sus recursos no eran usados con eficacia. El Gobierno no estaba en las manos del rey, que estaba totalmente desinteresado de estos asuntos, sino más bien en las manos de las familias poderosas de la nobleza española; esta situación prevaleció hasta la llegada de Manuel Godoy en 1793. Godoy consiguió ser el primer ministro como el favorito de la Reina - María Luisa de Parma - y siempre fue considerado por el resto de la nobleza como un recién llegado y un arribista social. Él estuvo detrás de la Guerra contra la Convención desde 1793 hasta 1795 y los Tratados de Basilea y San Ildefonso - la alianza con la República francesa. Los enemigos de Godoy se pusieron del lado del Príncipe de Asturias- y heredero del trono - Fernando, y una lucha amarga en la corte duró hasta que Godoy y Carlos IV fueron destituidos y Fernando llegó a ser Fernando VII en 1808. Después de que Napoleón Bonaparte se hizo Primer Cónsul y posteriormente Emperador, España fue forzada cada vez más a tomar el papel de un estado satélite de Francia. La guerra entre España y Gran Bretaña iba mal para España - Santo Domingo, Jamaica, y Mahón fueron capturados por los británicos - y aquello no terminaba - igualmente entre 1802 y 1804, años de paz entre Francia y Gran Bretaña. Cuando la tercera Coalición surgió contra Napoleón Bonaparte quiso la flota española junto a él y la obtuvo. Desde 1804 hasta 1808 Godoy estuvo bajo la presión interna de los seguidores de Fernando, quien fue aumentando su apoyo popular en contra del Rey y su primer ministro. Mientras tanto, En el exterior era

presionado por la complicada situación europea y sobre todo por la posición marítima y colonial de España. Gran Bretaña era el enemigo eterno y una alianza con ella conduciría a la guerra contra Bonaparte, algo que España no podía permitirse. Por otra parte, las demandas de Bonaparte eran tan altas que los recursos de España eran insuficientes para luchar su propia guerra contra Gran Bretaña y, a la vez, apoyar los intereses franceses en Europa. Dos cuerpos de ejército fueron enviados: uno a Etruria, Italia Central, y el otro a Dinamarca. La neutralidad era una quimera. Al final España permaneció aliada con Francia y sus flotas combinadas fueron destruidas en Trafalgar (el 21 de octubre de 1805) por Horacio Nelson. Bonaparte ganó en Ulm, Austerlitz, Jena y Friedland pero España permaneció indefensa y su Imperio en las Américas estaba en peligro sin una flota. Como consecuencia, Godoy trató de cambiarse de bando más de una vez, pero nunca lo hizo y la situación interna en la Corte iba empeorando progresivamente. Cediendo a las demandas de Bonaparte, tropas francesas y españolas invadieron Portugal en 1807 para poner en práctica el Sistema de Bloqueo Continental inventado por Bonaparte como un arma económica contra Gran Bretaña; sin una flota nadie podría pensar en invadirla.

Fernando, buscando el reconocimiento de Bonaparte y su amistad buscó una esposa dentro del Imperio francés. La lucha interna dentro de la Casa española de Borbón aburría al gran corso. Al final Fernando prevaleció y derrocó a su padre y Godoy para hacerse el Rey Fernando VII. Pero Bonaparte tenía sus propios proyectos: sus tropas debían controlar los centros principales de España - Madrid, el camino a Francia, Barcelona - y Portugal, entonces sus bayonetas apoyarían el derrocamiento de la Casa de Borbón. Un pariente Real - su hermano José, en ese momento el Rey de Nápoles - debía substituir a Fernando como el Rey español. No fue tan simple... Bonaparte convocó a la Familia española Real a Bayona y los forzó a cederle sus Derechos Reales. Un consejo de nobles españoles pro franceses fue convocado y Napoleón hizo que eligieran a José como Rey de España.

¿Todo iba bien, verdad? Mientras tanto en España, los partidarios de Fernando conspiraban contra los proyectos de Bonaparte. Ellos planearon el complot del 2 de mayo de 1808 mientras el francés tomaba a los últimos miembros de la Familia Real de Madrid - los niños. La gente de Madrid luchó todo el día contra las tropas de Murat - gobernador militar de Madrid - en las calles y plazas. El levantamiento se extendió al país entero y ciudades y más ciudades se levantaron en armas contra el francés. Las instituciones de los Borbones fueron cogidas por sorpresa por el levantamiento y mucha nobleza de alto rango y partidarios de Godoy fueron asesinados por muchedumbres enfadadas instigadas por los partidarios de Fernando. El país entero se levanto en apoyo de Fernando y la Religión y contra el francés. Al principio Bonaparte esperaba poca resistencia y su ejército en la Península era de calidad baja: 130,000 hombres de los cuales el 30 % era reclutas verdes, el 30 % eran extranjeros forzados en el servicio y el 30 % era veteranos; sólo su caballería, excepcional, aumentaba la calidad. Ordenó a Murat enviar varias "columnas volantes" para anular "la rebelión": Moncey con 8,000 hombres a Valencia, Dupont con 20,000 a Cádiz - para salvar la

escuadra naval francesa -, Verdier con 10,000 a Zaragoza, y Duhesme con 20,000 para pacificar toda Cataluña. Las instituciones Españolas descabezadas se sustituyeron por "Juntas de Defensa " o Consejos de Defensa que levantaron ejércitos y defensas. Valencia y Zaragoza derrotaron a los franceses por sí mismas, Andalucía y Galicia formaron ejércitos poderosos, Asturias firmó un tratado con Gran Bretaña, y viejos enemigos se hicieron nuevos aliados. El Ejército Andaluz de Francisco Javier Castaños derrotó a Dupont, rodeándolo y forzándolo a rendirse con sus 20,000 hombres en BAILÉN el 18 de julio de 1808. José entró en pánico y abandono Madrid, retirando todas sus fuerzas hasta el Río Ebro. Junot, en Portugal, fue aislado y derrotado por una Fuerza británica Expedicionaria, aunque se le permitió embarcar y volver a Francia- Wellesley y sus superiores inmediatos fueron convocados a Gran Bretaña para explicar este hecho. La campaña inicial era una gran victoria para el viejo ejército de los Borbones complementado con levass locales. Sin embargo, el ejército español, como las instituciones españolas, sufría una gran convulsión que sería sentida durante los años siguientes: los patriotas no sólo lucharon contra el francés, sino entre ellos mismos. En principio estos patriotas formaron dos partidos: los absolutistas - el viejo partido de Fernando - y los liberales - las burguesías y hombres cultos impacientes por reformas sociales y políticas. En cuanto los ejércitos españoles tomaron Madrid "la Junta Central " o el Consejo Central fue formada, diseñada para gobernar en nombre del Rey, pero plagada desde el comienzo hasta el final con intrigas y complots de las dos facciones. Los proyectos para la continuación de hostilidades fueron mal organizados y los ejércitos fueron mal alimentados, mal vestidos y peor equipados. El viejo Ejército Real llevó el peso de la lucha durante el verano y las pérdidas no fueron substituidas ya que las clases medias locales prefirieron crear nuevos regimientos y batallones donde ellos podrían ocupar cargos más altos que si se alistaran en los viejos regimientos. Además, generales más viejos, veteranos fueron despedidos a favor de más otros más jóvenes, políticamente favorables. El ejército por lo tanto no estuvo preparado para la tormenta que venía en forma de Bonaparte en persona con sus Mariscales más famosos -Ney, Soult, Bessieres, Moncey, Victor - y 250,000 hombres, directamente desde Alemania. La Segunda Campaña de 1808 estuvo a punto para comenzar en noviembre de 1808. Las tropas francesas ocuparon posiciones en Navarra y el País vasco que cubren el camino a Francia. También se movieron en Barcelona y Figueras en Cataluña. Los ejércitos españoles trataron de rodear las fuerzas francesas y atraparlos dentro de España, cortándolos de Francia con un movimiento de pinza. El problema era que los dos ejércitos principales- Galicia y Andalucía (mirar la colocación inicial en el escenario de campaña 10) - no fueron coordinados correctamente y entre ellos se habría un enorme vacío sin ninguna fuerza importante. Bonaparte aprovechó el momento y se abrió camino por el centro de la línea española. Mientras tanto, la Fuerza británica Expedicionaria - al principio, destinada a Buenos Aires pero más tarde enviada a Portugal y victoriosa en verano sobre el francés, entró en España mandada por Sir John Moore, listo para cooperar con los ejércitos españoles. Las tropas francesas derrotaron a las españolas antes de que Moore fuera capaz de unirse a ellos

en el frente del norte: primero el eslabón débil en el centro, en Burgos, (el 10 de noviembre de 1808); después el Ejército español de Galicia en Espinosa de los Monteros (el 11 de noviembre de 1808) y finalmente Castaños con el Ejército de Andalucía en Tudela (el 23 de noviembre de 1808). Las pérdidas españolas fueron espantosas y el viejo ejército de los Borbones prácticamente se disolvió.

Miles de soldados desertaron para irse a casa, mientras que otros formaron bandas armadas en el terreno abrupto español para luchar como irregulares. Napoleón Bonaparte entró en Madrid el 1 de diciembre de 1808. Ahora él quiso levantar sus águilas "sobre las fortalezas de Lisboa". El ejército británico estaba en los alrededores de Astorga, León, dirigiéndose a Burgos para cortar al francés de sus bases. Napoleón, viendo la posición de Moore, gira la mitad de su ejército al norte para cortar a los Británicos de Portugal, y así finalizar la campaña brillantemente. Un general español aconsejó a Moore retirarse- el famoso Marqués de La Romana, líder de las tropas españolas que fueron enviadas a Dinamarca como los aliados de Bonaparte - y así el ejército británico consiguió ir dos marchas por delante del francés. Se retiró a La Coruña y evitó la destrucción por un pequeño margen. Su comandante, Sir John Moore perdió su vida en la Batalla consiguiente de La Coruña. Otros 7,000 soldados británicos también se perdieron en aquella marcha horrorosa por las montañas cubiertas de nieve.

Esta experiencia y la siguiente durante la campaña del Río Tago en el siguiente verano indujeron el gobierno británico a luchar su propia guerra en la Península ibérica, independientemente de los intereses españoles y sus objetivos. El ejército británico luchó bien y resultó victorioso, pero siempre en la defensa de intereses británicos y en muchos acontecimientos contra los objetivos, el honor, propiedades y vidas de sus nuevos supuestos "aliados"- los españoles. Napoleón Bonaparte no siguió la retirada británica a Galicia, el Mariscal Soult asumió el mando de la persecución francesa. Bonaparte tuvo que volver a Francia, dado que Austria se preparaba otra vez para la guerra. Los éxitos españoles animaron la máquina austríaca de guerra a volverse contra el Imperio francés: 1809 sería el año de la venganza. Bonaparte trató de volver a la Península ibérica en varias ocasiones, pero nunca realmente lo hizo, dejó el mando de la campaña a sus Mariscales, pero él conservó el control de los objetivos principales y las campañas ¡¡DESDE PARÍS!! Este rechazo a dar el control central a un comandante en jefe más cerca del teatro de la guerra creó grandes problemas para los ejércitos franceses y fue un error principal que ayudó a los Aliados en su victoria. Durante los próximos 5 años los ejércitos franceses lucharon sin la coordinación necesaria y con celos y peleas entre los líderes franceses. Después de la investigación del gobierno del tratado de Cintra- que permitió el libre paso para las derrotadas tropas francesas en Portugal en el verano de 1808, Arthur Wellesley volvió a Portugal con nuevas tropas. Soult y los hombres de Ney ocupaban el Norte de Portugal - incluyendo Porto - y Galicia. La resistencia popular española y portuguesa era muy fuerte y forzó al francés a dispersarse en pequeñas columnas y grupos para controlar los principales caminos y ciudades. Siendo éstos muy vulnerables para ser atacados por pequeñas unidades regulares e irregulares. Wellesley

llegó a Lisboa y preparó el ejército británico para una ofensiva para forzar la retirada de los franceses de Portugal otra vez. El 12 de mayo de 1809 fuerzas numéricamente superiores británicas expulsaron a los dispersos franceses de Porto y el 19 de mayo las últimas unidades francesas retornaron a Galicia. Esta región fue abandonada por el francés muy poco después ya que eran incapaces de someter la población local que apoyó las débiles fuerzas españolas regulares. El 9 de junio de 1809 Galicia fue liberada de la presencia francesa hasta el final de la guerra. Esta región se convirtió en una región clave para el reclutamiento, el entrenamiento y como zona de santuario para las fuerzas españolas y británicas - principalmente navales y anfibia.

Después de la ocupación francesa de Madrid y la caída de Zaragoza sitiada - con un ejército entero español encerrado dentro de sus murallas, 40,000 hombres se perdieron - el Gobierno español Central fue transferido a Sevilla.

Esto era una situación seria ya que cada ejército español había sido golpeado durante el invierno y la mitad del territorio fue ocupada por los invasores. A lo largo de 1809 " la Junta Central " levantó levas para formar los nuevos ejércitos que fueron enviados sin el equipo o entrenamiento necesario contra los ejércitos franceses veteranos. Medellín, Ciudad Real, Almonacid, Alba de Tormes y Ocaña son los nombres de derrotas españolas que condenaron la causa española patriótica. Durante el verano, el ejército británico trató de cooperar con los ejércitos españoles en una ofensiva conjunta para volver a tomar Madrid antes de que Soult y el Cuerpo de Ney llegaran de Galicia. La campaña terminó en Talavera – una dura batalla -, el 28 de julio de 1809, el ejército británico se retira a Extremadura y Portugal.

Los Británicos nunca entraron en España otra vez a no ser que un General británico mandara las fuerzas españolas - esto ocurrió con la Batalla de Salamanca en 1812. Los franceses pararon y derrotaron cada ofensiva española durante 1809 y en enero de 1810 invadieron Andalucía y bloquearon la ciudad fortaleza de Cádiz, que era impenetrable para un ejército sin la ayuda adecuada naval. Ejércitos españoles fueron limitados a las zonas periféricas de la Península: a la frontera con Portugal en Galicia, alrededor de Ciudad Rodrigo y Badajoz - en Extremadura -, zonas costeras como Cádiz, Huelva, Tarifa y la zona alrededor de Cartagena – Murcia - Valencia. Permanecieron allí hasta que las victorias británicas de 1812 hicieron la ocupación francesa del suelo español imposible. En Cataluña, los franceses habían sido reforzados con la llegada del Emperador con nuevas tropas y líderes; Gouvion Saint-Cyr, Augereau y MacDonald intentado, en sucesión, derrotar la resistencia española en esta Región montañosa. Las principales fortalezas y ciudades fueron ocupadas por el francés hacia junio de 1811, pero las tropas regulares, ayudadas por el popular "Somatenes", nunca fueron derrotados y el francés sólo retuvo el control del suelo que ellos ocupaban. Casi 25,000 hombres ocuparon Cataluña hasta el final de 1813 y no podían participar en operaciones activas contra los ejércitos principales Aliados. En esta lucha, la única figura que obtuvo victorias fue Luís Gabriel Suchet, el único general francés que obtuvo el bastón de Mariscal en la Península ibérica. Él dio los últimos éxitos al Ejército Imperial: la conquista de Valencia

en enero de 1812. Desde 1810 los ejércitos españoles regulares eran incapaces de expulsar a los franceses de España. Permanecieron en armas y ocupaban a las tropas francesas, infligiendo derrotas menores y sufriendo muchas bajas. Unidades irregulares y regulares combatiendo como guerrilla hacen que la lucha se extienda en todo el país. Con un apoyo amplio popular las unidades españolas se movieron y operaron en el terreno abrupto pero su resistencia era incapaz de derrotar las fuerzas Imperiales francesas y deponer al Rey "usurpador José". Desde 1810 la preocupación principal francesa fue derrotar el ejército británico en Portugal. Un supuesto ejército portugués fue levantado y desplegado por la frontera portuguesa cerca de Salamanca. André Massena fue encargado de la tarea de conquistar Portugal y derrotar al ejército británico. [Wellesley](#) esperaba tal amenaza e hizo preparativos en consecuencia: Reorganizó y preparó para el servicio un nuevo ejército portugués con mando británico, entrenándolo y equipándolo; organizó la resistencia civil convocando la "Ordenança" - a la milicia para la guerra guerrillera; aplicó " la tierra quemada " la política de negar el francés cualquier medio de subsistencia y construyó las Líneas de Torres Vedras- un anillo de fortalezas, reductos y obstáculos que cubren Lisboa y su entorno - como una posición para una última resistencia. También convocó 8,000 tropas españolas para añadir peso a esta fuerza. La ofensiva francesa comenzó con la captura de Ciudad Rodrigo y Almeida - ambas fortalezas protegiendo el camino entre España y Portugal. El francés tomó el camino a Coimbra por las montañas y fue contra las posiciones británicas en Bussaco (27 septiembre de 1810). Aquí el francés hizo un ataque frontal sobre los pasos en las colinas. Los británicos tuvieron bajas de 1,250 hombres y el francés 4,500. Massena suspendió el ataque y buscó otro camino para rodear la posición británica. Los británicos retrocedieron hacia Lisboa y se establecieron dentro de las Líneas de Torres Vedras. La posición francesa delante de las Líneas se hizo insostenible ya que tropas y caballos estaban igualmente hambrientos. La Ordenança y unidades regulares portuguesas cortan al ejército francés de sus depósitos en la frontera española y toma su premio de convalecientes franceses y destacamentos menores. Como una segunda pinza, el Ejército du Midi de Soult - en Andalucía - tuvo que atacar Extremadura y Portugal desde el Sur para unirse con Massena ante Lisboa. Este ataque conquistó Badajoz y destruyó el Ejército español de Extremadura, pero se derribó cuando fuerzas españolas se levantaron por Andalucía y forzaron a Soult a volver para contestar aquellos movimientos. Fuerzas británicas bajo el mando de Lord Beresford fueron enviadas para proteger la frontera de Extremadura y la fortaleza de Elvas. Finalmente las fuerzas francesas se retiraron dejando atrás Almeida y Ciudad Rodrigo por una ruta diferente, vía las montañas. Portugal fue salvada para el resto de la guerra. [Wellesley](#) localizó sus fuerzas sobre las dos vías principales - Elvas-Badajoz al Sur y Almeida-Ciudad Rodrigo al Norte - para contestar futuros movimientos franceses y preparar su propio contraataque. Badajoz fue sitiado tres veces durante 1811-12, cayendo el 6 de abril de 1812. Uno de aquellos sitios condujo a la batalla de Albuera - el 16 mayo de 1811, donde las pérdidas británicas fueron horribles: 3,500 bajas de 6,000 presentes. Ciudad Rodrigo cayó el 19 de enero de

1812. Ambas fortalezas eran un hueso duro de roer para los británicos dado que sus preparativos de sitio y el cuerpo de la ingeniería no eran adecuados. Los Británicos no eran eficaces en la guerra de sitio - como fue demostrado en Burgos, más tarde en 1812, y en San Sebastián en 1813. Cada ciudad en España que cayó en manos británicas en asalto fue saqueada y quemada, los españoles eran asesinados y los bienes y propiedades fueron robados, por nuestros "aliados". En verano de 1812 [Wellesley](#) estaba en una posición buena para comenzar a atacar las fuerzas francesas al norte del Río Tajo. Los españoles y otras tropas anglo-portuguesas retenían las fuerzas francesas por todas partes de España entonces las fuerzas francesas alrededor de Salamanca fueron aisladas. El Ejército español de Galicia – mandado por Santocildes- hizo un movimiento hacia Astorga y León para distraer fuerzas adicionales francesas. Marmont mando el Ejército francés - uno de los generales franceses más capaces. La campaña de 1812 podría haber sido decisiva, pero acabo cerca del desastre para la causa Aliada. En cualquier caso, el estado francés en la Península fue mortalmente herido y el invierno de 1812-13 su presencia en España estaba en su último paso. La campaña 1812 fue marcada por la victoria brillante de [Wellesley](#) en Arapiles el 22 de julio de 1812. Marmont fue completamente derrotado y su ejército queda fuera de servicio durante un tiempo. [Wellesley](#) dividió sus fuerzas y galantemente persiguió el ejército de Marmont - ahora mandado por Clausel dado que Marmont fue herido en la batalla -, tomando la fuerza principal para ocupar Madrid y expulsando al Rey José de su capital. La reacción francesa fue evacuar Andalucía y Soult tomó el mando de las fuerzas francesas alrededor de Valencia y marchó contra Madrid por Este y Sur. Clausel con su ejército descansado vino para atacar también. Mientras tanto, el sitio fracasado de [Wellesley](#) del castillo de Burgos lo dejó en una posición difícil contra el francés: sus fuerzas fueron divididas, un grupo alrededor de Burgos y el otro- con Sir Rowland Hill al mando- alrededor de Madrid, ambos en minoría contra el francés y en posición de ser rodeados y completamente derrotados. El ejército del [Wellesley](#) se marchó para Portugal otra vez, evitando el desastre por un pequeño margen. El próximo año las fortunas fueron diferentes.

En el verano 1813 [Wellesley](#) concentró 80,000 tropas británicas, portuguesas y españolas alrededor de Salamanca y comenzó su ofensiva que debía expulsar al francés del suelo español de una vez por todas. [Wellesley](#) envió a los franceses tambaleándose a las fronteras francesas y los superó en las montañas hasta la costa del norte de España. Fuerzas anfibias tomaron Santander entonces [Wellesley](#) fue capaz de cambiar su línea de comunicaciones de Lisboa a esta ciudad. Él tomó provisiones frescas de la flota y fue hacia los franceses. Forzaron al ejército francés, mandado nominalmente por el Rey José, a dar batalla en Vitoria sobre el 21 de junio de 1813. [Wellesley](#) luchó esta batalla sumamente bien, enviando a la mitad su ejército para rodear al Francés en " el flanco del norte derecho". Él usó su superioridad numérica - 70,000 contra 50,000 franceses - para extenderse en la batalla y envuelve la línea enemiga. El francés perdió a 8,000 hombres y era enviado en desorden más allá de la frontera francesa. El rey José resignado dimitió y Soult tomó el mando de las fuerzas francesas al Sur de Francia. Él trató de recuperar la

iniciativa en manos Aliadas dos veces durante el verano, pero fue golpeado en ambas ocasiones: en Sorauren, Norte de Pamplona el 28-30 de julio de 1813 y Marcial San y Vera, cerca de San Sebastián, el 31 de Agosto. La siguiente etapa era la invasión Aliada de Francia del Sur. Esto ocurrió el próximo invierno.

Fuerzas aliadas cruzan a Francia en diciembre-noviembre de 1813 y gradualmente empujan al francés dentro de su propio país.

[Wellesley](#) dejó atrás a la mayor parte de las tropas españolas ya que no quiso problemas con la población francesa; los españoles seguramente buscarían la venganza en Francia. Bayonne fue sitiada, Bourdeaux se rebeló contra Bonaparte y la última batalla fue luchada en Toulouse el 10 de abril de 1814, cuatro días después de la abdicación de Bonaparte. En la costa oriental española, la guerra acabó desde el verano de 1813. Suchet fue forzado a abandonar sus éxitos debido a Vitoria y se retiró al Norte Cataluña donde paso el resto de la guerra. El último episodio de esta guerra era la vuelta triste de Fernando VII, Rey de España. El Tratado de Valençay firmado con Bonaparte trató de terminar la guerra con España. Bonaparte trató de sellar su frente del sur para concentrarse en el centro de Europa, pero Fernando rechazó el tratado en cuanto él estuvo a salvo en España y la guerra le arrastró a su propio final. España debía sufrir la peor traición de su monarca querido: él arrebató todas las reformas que los patriotas habían hecho en su nombre, rehabilitando el absolutismo de una vez por todas. España permaneció dividida durante más de un siglo...