



Libro de Reglas

La Primera Guerra Carlista
en el Norte, 1834-1838



CRÉDITOS

Diseñador: David Gómez Relloso
Desarrollador: Francisco Ronco
Artista gráfico: Antonio Pinar
Maquetador: Adolfo Suárez

PRINCIPALES COLABORADORES

Carlos Gete, Jorge Iglesias, Daniel Peña, Carlos Prieto, Asier Rojo, Jesús Ruiz

PROBADORES DEL JUEGO

Carlos Ajenjo, Julio César Albarrán, Carles Almirall, Pablo Álvarez, Eduardo Andújar, Julio Artal, Ignacio Baca, Franjo Banyuls, Fernando Barroso, Asier Beitia, Ricard de Benito, Carlos Bermejo, Toni Cebrián, Héctor de Dios, Juan Carlos Duce, Niko Eskubi, Emilio Escudero, Jon Etxaniz, Félix Fernández, Manuel Ferreira, Juan Diego Fito, Reyes Gallardo, Pedro(te) García, Raúl Víctor Garoña, Humbert Gonzalo, Jan Gonzalo, Agus Gómez, Ramón Guillamat, Ángel Heras, Txelis Hermosilla, Vicenç Iborra, Imanol Intziarte, Aitor Larraza, Bernabé León, Ramón López, David Lozano, Luife, Toni Marí, Arkaitz Martín, Juanjo Martínez, Pedro Iñaki Martínez, Ernesto Maseda, David Mendoza, David Meñaca, Fernando L. Mompó, Eligio R. Montero, Alberto Moyano, Javier Muñoz, Luis Ángel Nestar, Oscar Oliver, Jorge Orench, Sergio Pangua, Jesús Pareja, Francisco Peña, Roberto Pérez, Xavi Piñol, Alberto Pomar, Fernando Puente, Rafa Pujol, Alberto Romero, Javier Sáenz, Juan Antonio Salas, Iván Santisteban, Arturo Siles, Adelaida Soler, Manuel Suffo, Sten Svensson, David Tejero, Javier Tejero, Enrique Trigueros, Domingo de Val, José Miguel Viciano

CORRECTORES DE TEXTOS

Francisco Marra, Enrique Trigueros, Carlos Urtasun, Rubén Vega

MÓDULO DE VASSAL

César Moreno, Jesús Ruiz

AGRADECIMIENTOS (JORNADAS)

Antebellum (Almería, abril de 2019), CLBSK (Madrid, julio de 2019), Asturtúdicas (Celorio, septiembre de 2019), Golpistas (Mozuelos de Sedano, octubre de 2019), DAI Històric (Barcelona, noviembre de 2019), III Bellota Con (Badajoz, enero de 2020), IV Bellota Con (virtual, enero de 2021), V Bellota Con (Badajoz, enero de 2022), Batalladores (Zaragoza, noviembre de 2022), VI Bellota Con (Badajoz, enero de 2023), Vassal Forever (Alcalá de Henares, junio de 2023)

AGRADECIMIENTOS (CLUBES)

Snafu (Sabadell, julio y diciembre de 2021), Ludus Historiae (Montmeló, agosto de 2021), Valhalla (San Sebastián, agosto de 2021), Pax Lúdica (Cádiz, agosto de 2021), Batallador (Zaragoza, noviembre de 2021), Miranda Wargames (Miranda de Ebro, diciembre de 2021), A.C. Uharte (Bilbao, enero de 2022), Maquetisme i Simulació (Barcelona, febrero 2023)

AGRADECIMIENTOS (PODCASTS)

Territorio Grogard

OTROS AGRADECIMIENTOS

Daniel Aquillué

ILUSTRACIONES

Augusto Ferrer-Dalmau

GRABADOS POR CORTESÍA DE

Zumalakarregi Museoa. Gipuzkoako Foru Aldundia, Museo Zumalakarregi. Diputación Foral de Gipuzkoa. - Koldo Mitxelena Kulturunea. Gipuzkoako Foru Aldundia, Koldo Mitxelena Kulturunea. Diputación Foral de Gipuzkoa

Dedicado a mi familia, que ha soportado las incontables horas que he dedicado a este proyecto. Una vez más, gracias Imma.

ÍNDICE

1.0 INTRODUCCIÓN	3	13.1 TRANSPORTE NAVAL	16
2.0 COMPONENTES, ESCALA Y ESCENARIOS	3	13.2 DESEMBARCO	16
2.1 COMPONENTES	3	14.0 ARTILLERÍA	17
2.2 ESCALA	3	14.1 MOVIMIENTO Y APILAMIENTO	17
2.3 ESCENARIOS	3	14.2 ARTILLERÍA CAPTURADA	17
3.0 TURNO DE JUEGO	3	14.3 CASILLA DE ARTILLERÍA OCULTA	17
4.0 MAPA DE JUEGO	4	15.0 COMBATE	18
4.1 ESPACIOS	4	16.0 ESCARAMUZA	18
4.2 TERRENO	4	17.0 BATALLA	19
4.3 PUERTOS	4	17.1 DESPLIEGUE	19
4.4 CAMINOS	4	17.2 RONDAS DE BATALLA	19
4.5 CONEXIONES	4	17.3 FIN DE LA BATALLA	20
4.6 ZONA CARLISTA	4	17.4 ACTIVACIONES	20
4.7 ZONA LIBERAL	5	17.5 TIRADA DE MORAL POR IMPACTOS	20
4.8 FORTALEZAS	5	17.6 ARTILLERÍA EN BATALLA	20
4.9 CONTROL DE ESPACIOS	5	17.7 FIN DE RONDA DE BATALLA	21
5.0 UNIDADES	5	17.8 RESULTADO DE LA BATALLA	21
5.1 BLOQUES Y FICHAS	5	17.9 RETIRADA	22
5.2 NIEBLA DE GUERRA	5	17.10 REAGRUPAMIENTO	23
5.3 FUERZA DE LAS UNIDADES	5	18.0 SITIO	23
5.4 CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES	5	18.1 ESTABLECIENDO UN SITIO	23
5.5 ABREVIATURAS DE LAS UNIDADES	6	18.2 SALIDA Y FUERZA DE SOCORRO	24
5.6 GLOSARIO DE ABREVIATURAS	6	18.3 CAPTURA DE UNA FORTALEZA	24
6.0 MARCADORES	7	19.0 SUMINISTRO	24
7.0 CARTAS	7	19.1 LÍMITE GENERAL	24
7.1 TIPOS DE CARTAS	7	19.2 FUENTES DE SUMINISTRO	25
7.2 EVENTOS DE REFUERZOS	8	19.3 UNIDADES SIN SUMINISTRO	25
7.3 USO DE CARTAS EN COMBATE	8	20.0 REFUERZOS	25
7.4 PREFERENCIA DE JUEGO	8	20.1 JUGADOR LIBERAL	25
8.0 PUNTOS DE MANDO	8	20.2 JUGADOR CARLISTA	26
9.0 VICTORIA	8	21.0 PUNTOS DE REEMPLAZO	26
9.1 PUNTOS DE VICTORIA	8	21.1 UNIDADES EN EL MAPA	26
10.0 ACCIONES	9	21.2 CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES	26
10.1 ACTIVAR UN ESPACIO O REGIÓN	10	22.0 FASE DE SUBLEVACIÓN CARLISTA	27
10.2 CONSTRUIR FORTALEZA	10	22.1 TABLA DE INCREMENTO DE LA SUBLEVACIÓN CARLISTA	27
10.3 DEMOLER FORTALEZA AMIGA	10	22.2 INCREMENTO DE LA SUBLEVACIÓN CON EXPEDICIONES	27
10.4 ACUMULAR PUNTOS DE MANDO	10	23.0 MAPA DEL RESTO DE ESPAÑA	27
10.5 OBTENER REEMPLAZOS	10	23.1 MOVIMIENTO EN REGIONES	27
10.6 RECLUTAR CON EXPEDICIÓN	10	23.2 COMBATE EN REGIONES	28
10.7 SOFOCAR SUBLEVACIÓN	10	23.3 SUMINISTRO EN REGIONES	29
11.0 MOVIMIENTO	10	23.4 SUBLEVACIONES CARLISTAS	29
11.1 CAPACIDAD DE MOVIMIENTO	11	24.0 FIN DE AÑO	30
11.2 MARCHA FORZADA	11	24.1 FORTALEZAS LIBERALES EN ZONA CARLISTA	30
11.3 UNIDADES QUE NO PUEDEN MOVER SOLAS	11	24.2 CANSANCIO DE GUERRA CARLISTA	30
11.4 MOVIMIENTO A ESPACIO DONDE HAY ENEMIGOS	11	24.3 VICTORIA DECISIVA	30
11.5 APILAMIENTO	12	24.4 FIN DEL ESCENARIO	30
11.6 INTERCEPCIÓN	12	24.5 INVIERNO	30
12.0 MOVIMIENTO ESPECIAL CARLISTA	12	24.6 NUEVAS UNIDADES	30
12.1 CONCENTRACIÓN	12	24.7 REEMPLAZOS	30
12.2 EVASIÓN	13	24.8 REDESPLIEGUE	30
12.3 CONTRAMARCHA	13	24.9 CARTAS	31
13.0 MOVIMIENTO ESPECIAL LIBERAL POR MAR	16	24.10 FICHAS DE PUNTOS DE ACCIÓN	31



1.0 INTRODUCCIÓN

Una Guerra Imposible recrea la Primera Guerra **Carlista** en el Norte, entre 1834 y 1838. Aunque fue una guerra civil que afectó en mayor o menor medida a toda España, en las Provincias Vascongadas y en Navarra —el Norte— fue donde el carlismo logró una mayor implantación y donde se combatió con más intensidad durante siete largos años.

***Nota:** el juego no cubre los primeros ni los últimos meses de la guerra. Ésta empezó en octubre de 1833, pero tras el fracaso inicial del levantamiento, los carlistas —liderados por Zumalacárregui desde noviembre— necesitaron varios meses para organizarse y reclutar tropas, de manera que fue en 1834 cuando el conflicto se recrudeció. La lucha terminó en el Norte en agosto de 1839 con el Abrazo de Vergara, pero desde meses atrás los combates habían perdido intensidad, mientras se negociaba el acuerdo. La guerra continuaría en el Maestrazgo y Cataluña hasta julio de 1840.*

2.0 COMPONENTES, ESCALA Y ESCENARIOS

2.1 COMPONENTES

Un ejemplar de Una Guerra Imposible incluye:

- 1 libro de reglas.
- 1 libro de juego.
- 2 hojas de ayuda al jugador.
- 1 mapa principal (o mapa del Norte).
- 1 mapa de regiones del resto de España.
- 1 campo de batalla.
- 73 bloques de madera (48 azules y 25 rojos).
- 1 hoja con pegatinas de 18 mm.
- 2 planchas con fichas de 18 mm.
- 72 cartas (36 **liberales** y 36 **carlistas**).
- 10 puntos de artillería (fichas de madera).
- 4 dados de 6 caras.
- 2 bolsas de tela.

2.2 ESCALA

Escala de los mapas:

- El mapa principal refleja un territorio de aproximadamente 240 km de anchura por 190 km de altura. La distancia entre espacios es variable: entre 20 y 30 km.
- En el mapa de regiones cada zona se compone de una o varias regiones históricas de superficie muy extensa.

Escala de las unidades:

- **Infantería:** un punto de fuerza equivale a un batallón (entre 500 y 800 hombres). Una partida **carlista** representa un número variable de guerrilleros, alrededor de un centenar.
- **Caballería:** un punto de fuerza equivale a un escuadrón (unos 100 jinetes).
- **Artillería:** un punto de fuerza equivale a una o dos baterías (entre 4 y 12 cañones de diverso calibre).
- **Tren de suministro:** representa un conjunto de carros y acémilas que transportan víveres, municiones y repuestos.
- **Mochila:** representa los víveres y municiones que pueden transportar los propios soldados.

2.3 ESCENARIOS

El juego tiene tres escenarios, descritos en el libro de juego: **La Guerra de Zumalacárregui (1834-36)**, **La Guerra de Espartero (1836-38)** y **Guerra Completa (1834-38)**.

3.0 TURNO DE JUEGO

Cada año se divide en cinco turnos y cada turno se organiza de la siguiente manera:

1. Fase de refuerzos

Los jugadores reciben unidades de refuerzo tal y como se indica en la tabla de turnos del mapa principal (ver 20.0).

2. Fase de sublevación carlista en el resto de España

Se tira en la tabla de sublevación **carlista** para determinar los efectos. Después, si hay alguna expedición **carlista** activa, el jugador **carlista** puede intentar incrementar el nivel de sublevación en su región (ver 22.0).

3. Fase de orden de juego

Hasta 1836 inclusive, el jugador **carlista** tiene la iniciativa y decide quién jugará en primer lugar y quién será segundo. A partir de 1837, la iniciativa pasa al jugador **liberal** y éste decide el orden de juego. Después de que el jugador con la iniciativa decida el orden de juego, el otro jugador puede disputar la iniciativa gastando 1 punto de mando. Si el jugador que tiene la iniciativa no gasta a su vez 1 punto de mando, pierde la iniciativa y será el otro jugador quien decida el orden de juego en ese turno. La iniciativa solo puede disputarse una vez por fase de orden de juego.

4. Fase del primer jugador

Se resuelven los siguientes pasos en orden:

- Coger carta (ver 7.0).
- Completar la construcción de fortalezas (ver 10.2).
- Coger una ficha de puntos de acción (ver 10.0).
- Desplegar/ocultar artillería (sólo jugador **carlista**) (ver 14.0).
- Acciones (ver 10.0).
- Combate: 1.º escaramuzas, 2.º batallas, 3.º asaltos y 4.º salidas (ver 16.0, 17.0 y 18.0).
- Suministro (sólo unidades propias) (ver 19.0).

5. Fase del segundo jugador

Se siguen los mismos pasos que con el primer jugador.

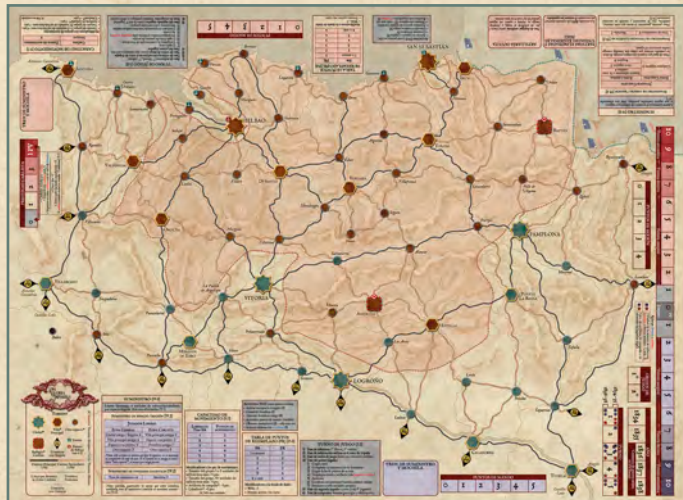
6. Fase de comprobar victoria

Se comprueba la tabla de prestigio **carlista** y las sublevaciones **carlistas** en las regiones. Se aplican los cambios que corresponda a los puntos de victoria (PV). Si no hay victoria automática (ver 9.0), se pasa al siguiente turno o al fin de año.

Cuando finaliza el último turno del año, se pasa a resolver el **fin de año** (ver 24.0).

4.0 MAPA DE JUEGO

Hay un mapa principal (o mapa del Norte) que incluye las Provincias Vascongadas (Vizcaya, Guipúzcoa y Álava), Navarra, así como partes de Cantabria, Burgos y La Rioja. Hay un mapa más pequeño que muestra toda la España peninsular dividida en regiones (ver 23.0), una de las cuales —el Norte— representa todo lo que aparece en el mapa principal.



El mapa principal incluye diversos elementos:

4.1 ESPACIOS

Son localizaciones identificadas con el nombre de una localidad o comarca, de mayor o menor importancia y tamaño. Hay cuatro tipos de espacio:

Ciudad	Villa principal	Refugio carlista	Otro espacio

- **Ciudad:** hay cinco: Bilbao, San Sebastián, Vitoria, Pamplona y Logroño. Todas tienen una fortaleza permanente, así como un marcador de guarnición intrínseca que indica el bando que las controla (inicialmente todas están bajo control **liberal**).

- **Villa principal:** localidades de cierta importancia política, económica y/o estratégica.

- **Refugio carlista:** hay dos: Améscuas y Baztán. Son espacios donde los **carlistas** se ven especialmente favorecidos por la geografía y el apoyo popular. Ningún jugador puede construir fortaleza en esos espacios

***Excepción:** en los escenarios que empiezan en 1834 hay una fortaleza liberal en Baztán. Si esa fortaleza es capturada por el jugador carlista o es demolida, el marcador se retira y ya no se podrá construir ninguna fortaleza en ese espacio.*

- **Otro espacio:** el resto de localidades.

4.2 TERRENO

Cada espacio del mapa es de color **marrón** o **verde**, lo que indica el tipo de terreno en esa localización:

- **Terreno abrupto (marrón):** relieve complicado, que dificulta desplegar grandes masas de tropa, así como el uso eficaz de la caballería y la artillería.

- **Terreno abierto (verde):** relieve llano, donde pueden maniobrar muchas tropas y se puede aprovechar mejor la caballería y la artillería.

4.3 PUERTOS



Algunos espacios costeros, sean del tipo que sean, tienen un puerto indicado con el símbolo de un ancla. Los puertos sirven al jugador **liberal** para realizar transporte naval, desembarcos y para obtener suministro en la zona **carlista**. Una fortaleza **liberal** sitiada que tenga puerto proporciona suministro (excepto Bilbao, ver abajo). El jugador **carlista** no puede hacer uso de ningún puerto.

- **BILBAO:** el espacio de Bilbao tiene puerto por estar conectado con el mar Cantábrico a través de la ría del Nervión. Si el jugador **carlista** sitia Bilbao, o si controla o sitia —si hay fortaleza **liberal**— alguno de los dos espacios a ambos lados de la ría (Portugalete y Guecho), el puerto de Bilbao queda anulado a efectos de transporte naval y suministro (ver 13.1 y 19.2).

4.4 CAMINOS

Son enlaces que unen los espacios y sirven para que las unidades muevan por ellos.

Hay dos tipos de camino:

Camino principal	Camino Secundario

- **Camino principal:** enlace indicado con una línea negra continua. El coste de mover por un camino principal es de 1 punto de movimiento.

- **Camino secundario:** enlace indicado con una línea marrón discontinua. El coste de mover por un camino secundario es de 2 puntos de movimiento.

4.5 CONEXIONES

Son enlaces especiales. Hay dos tipos de conexión:

Conexión con región	Conexión con Francia

- **Conexión con región:** indica que un camino —principal o secundario— conecta un espacio del mapa del Norte con una región del resto de España. Esta conexión incrementa el coste de utilizar ese camino en +1 punto de movimiento.

- **Conexión con Francia:** indica que un espacio está conectado con Francia. No se puede utilizar esa conexión para mover y sólo se tiene en cuenta para algún evento.

4.6 ZONA CARLISTA

Es una amplia parte del mapa del Norte señalada con un fondo **rojo** y delimitada por una línea discontinua de puntos **rojos**. Todas las localizaciones situadas en ella se consideran dentro de la zona **carlista**, mientras que las que quedan fuera (incluidas las regiones) se consideran en zona **liberal** (ver 4.7).

- **Espacios adyacentes a la zona carlista:** en ocasiones las reglas se refieren a espacios adyacentes a la zona **carlista**. Esos espacios son aquellos que pertenecen a la zona **liberal**, pero están conectados a través de un camino a cualquier espacio que esté dentro de la zona **carlista**.

Ejemplo: Valmaseda, Vitoria, Peñacerrada, Lerín, Zubiri...

4.7 ZONA LIBERAL

La parte del mapa del Norte que no está dentro de la zona **carlista**, así como todas las regiones del mapa del resto de España.

4.8 FORTALEZAS



Indican la existencia de algún tipo de construcción defensiva en el espacio. En cada ciudad hay una fortaleza permanente. En el resto de espacios, para indicar la existencia de una fortaleza se utiliza un marcador (**liberal** o **carlista**), que por un lado la muestra en construcción y por el otro ya completamente construida. Cada fortaleza incluye una guarnición intrínseca (ver 18.1).

4.9 CONTROL DE ESPACIOS

Un espacio se considera amigo para el jugador que lo controla.

- **Ciudad:** la controla el bando que tenga el marcador de guarnición intrínseca en ella (el marcador es **liberal** por un lado y **carlista** por el otro).
- **Fortaleza:** la controla el bando al que pertenezca el marcador de fortaleza (hay marcadores **liberales** y **carlistas**)
- **Villa principal:** la controla el bando que tenga al menos una unidad en ella. Si hay fortaleza, el bando al que pertenezca el marcador de fortaleza. Si no hay ninguna unidad ni fortaleza, si está en zona **carlista** la controla el bando **carlista** y si está en zona **liberal** el bando **liberal**.
- **Otro espacio:** lo controla el bando que tenga al menos una unidad o fortaleza en él. Si está vacío, lo controla el bando en cuya zona esté situado (**carlista** o **liberal**).

5.0 UNIDADES

Las unidades representan las fuerzas armadas **carlistas** (de color rojo) y **liberales** (de color azul), así como la logística necesaria para operar con esas tropas en territorio hostil.

5.1 BLOQUES Y FICHAS

La mayoría de unidades (infantería, caballería y tren de suministro) se representan mediante bloques de madera. Antes de jugar es necesario poner una pegatina en cada bloque: las pegatinas rojas son **carlistas** y se ponen en los bloques rojos; las pegatinas azules son **liberales** y se ponen en los bloques azules.

También hay fichas de cartón para representar la artillería (de campaña y de montaña) y las mochilas (suministro reducido transportado por los propios soldados).



5.2 NIEBLA DE GUERRA

Normalmente los bloques permanecen de pie, con las pegatinas en dirección al jugador que controla ese bando. Eso impide al oponente conocer el tipo y la fuerza de las unidades enemigas, hasta que éstas son reveladas en combate. Las fichas, en cambio, permanecen a la vista de ambos jugadores.

Hay ocasiones en las que un jugador deberá declarar el tipo de unidades que tiene en un espacio. No es necesario mostrarlas, basta con informar al oponente.

Ejemplo: en el paso de suministro un jugador tiene 7 unidades en un espacio. Sólo se puede suministrar a un máximo de 6 unidades de infantería y/o caballería, pero una de ellas es un tren de suministro (que no necesita suministro). Se lo indica a su oponente sin necesidad de enseñarlo.

5.3 FUERZA DE LAS UNIDADES

- **Bloques de infantería y caballería:** la fuerza actual es el número de puntos que se ve en el lado superior cuando está de pie. La fuerza determina cuántos dados de seis caras (D6) tira el bloque en combate. Por ejemplo, una unidad de fuerza 3, tira 3D6. Por cada impacto que la unidad recibe en combate, su fuerza se reduce en uno, girando el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. Si baja de fuerza 1, el bloque se elimina.
- **Bloques de tren de suministro:** la fuerza actual es el número de puntos que se ve en el lado superior cuando está de pie. Cada vez que la unidad proporciona suministro a unidades amigas presentes en su espacio, su fuerza se reduce en uno, girando el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. Si baja de fuerza 1, el bloque se elimina. Un tren de suministro no tira dados en combate (es una unidad logística, no de combate).
- **Fichas de artillería:** la fuerza actual es el número de puntos que se ve en el lado de la ficha que está a la vista. La fuerza determina cuántos dados tira en una escaramuza y cuántos puntos de artillería aporta a una batalla. Por ejemplo, una unidad de fuerza 2 aporta 2 puntos de artillería. Las unidades de artillería no reciben impactos en combate, pero pueden ser eliminadas y/o capturadas si su bando resulta derrotado.
- **Fichas de mochila:** la fuerza actual es el número grande que se ve en el lado de la ficha que está a la vista. Cada vez que la unidad proporciona suministro a unidades amigas presentes en su espacio, su fuerza se reduce en uno, volteando la ficha (o eliminándola si está a fuerza 1). Una mochila no tira dados en combate (es una unidad logística, no de combate).

5.4 CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES

- **Movimiento:** las unidades no tienen ningún valor de movimiento impreso. Las unidades **carlistas** tienen una capacidad fija de movimiento y las unidades **liberales** deben tirar el dado en una tabla para determinar su capacidad cuando van a mover, ya que ésta es variable. La artillería de campaña es más lenta, mientras que la caballería es más rápida.
- **Efectividad:** se indica con la letra «E» y un número, como E1 o E2. El número es el resultado máximo del dado que causa un impacto en combate.

Ejemplo: una unidad con E1 causa un impacto por cada resultado de 1 en el dado, pero una unidad con E2 causa un impacto con cada resultado de 1 o 2.

- **Moral:** se indica con la letra «M» y un número, como M8 o M9. El número es el resultado máximo de la suma de dos dados que supone un éxito en una tirada de moral.

Ejemplo: una unidad con M8 tiene éxito en una tirada de moral si obtiene un resultado de 8 o menos con dos dados.

- **Capacidad de suministro:** se indica con la letra «S» y un número, como S6 o S2. El número es la cantidad de unidades amigas de infantería y/o caballería que un tren de suministro o una mochila puede suministrar.

Ejemplo: un tren de suministro con S6 puede dar suministro hasta a seis unidades amigas de infantería y caballería presentes en su mismo espacio. Una mochila con S2 sólo podrá suministrar a un máximo de dos unidades.

- **Año:** indica el año en que la unidad entra en juego (1834, 1835 o 1836, aunque sólo aparecen las dos últimas cifras del año). Las unidades que empiezan desplegadas en 1834 tienen «D» en lugar del año. Las unidades **liberales** que entran en juego con eventos no tienen año, sino el número de la carta o una bandera (británica, francesa o portuguesa). Las partidas (PAR) y las unidades regionales (REG) **carlistas** tampoco tienen año porque siempre están disponibles.

Nota: las unidades de infantería y caballería no tienen capacidad de suministro. Las unidades de tren de suministro y mochila no tienen efectividad ni moral. Las unidades de artillería no tienen ninguna de las anteriores características (sólo tienen fuerza).

Fortalezas y guarniciones: los marcadores de fortaleza y guarnición de ciudad sólo tienen efectividad (ni moral ni capacidad de suministro) y su fuerza se considera 1 (ver 18.1).

PARTIDAS (PAR) CARLISTAS



Se consideran unidades de infantería a todos los efectos, salvo para lo que se indica a continuación:

- Cuando son eliminadas, las partidas no van a la reserva de refuerzos, sino que se colocan tumbadas bocarriba en la casilla correspondiente del mapa y no volverán a entrar en juego hasta el fin de año.
- Las partidas no se tienen en cuenta a la hora de determinar si un combate se resuelve como una escaramuza o batalla.
- Las partidas no consumen suministro. Siempre están suministradas, excepto si están sitiadas dentro de una fortaleza. Sí cuentan para el límite general (ver 19.1).
- Las partidas no pueden construir ni demoler fortalezas.



UNIDADES REGIONALES (REG) CARLISTAS

- Se colocan tumbadas bocarriba en la casilla correspondiente del mapa. Sólo pueden entrar en juego con una acción de reclutar con expedición (ver 23.4).
- Cuando son eliminadas, las unidades regionales no van a la reserva de refuerzos, sino que vuelven la casilla correspondiente y podrán volver a ser reclutadas.



RESERVA DE REFUERZOS

Cada jugador dispone de una bolsa de tela donde coloca todas las unidades de infantería y caballería que puede recibir como refuerzos (ver 20.0) o que puede construir con puntos de reemplazos (PR) (ver 21.0). Esa es su reserva de refuerzos y, cuando corresponde, el jugador las coge al azar.

Siempre que una unidad de infantería o caballería sea eliminada, se traslada a la reserva de refuerzos (a la bolsa). Cada jugador puede consultar siempre que quiera el número y tipo de unidades que hay dentro de su bolsa.

EXCEPCIONES

Las UNIDADES EXTRANJERAS, tanto **liberales** como **carlistas**, nunca se colocan en la reserva de refuerzos. Si son eliminadas se retiran de la partida de forma permanente.

- **Unidades extranjeras liberales:** BRI, FRA, POR y POL.
- **Unidad extranjera carlista:** EXT.

Las unidades de TREN DE SUMINISTRO Y MOCHILA nunca se colocan en la reserva de refuerzos. Si son eliminadas se colocan en su propia casilla del mapa, de manera que el jugador las puede escoger directamente para construirlas con puntos de reemplazo (ver 21.0).

Un jugador puede eliminar voluntariamente del mapa cualquiera de sus unidades de tren de suministro o mochila, trasladándolas a la casilla correspondiente para poder construirlas con puntos de reemplazo (ver 21.0).

Las unidades de PARTIDAS (PAR) Y UNIDADES REGIONALES (REG) **CARLISTAS** nunca se colocan en la reserva de refuerzos. Si son eliminadas se colocan en su propia casilla del mapa.

Las partidas eliminadas se recuperan al final del año y las unidades regionales se pueden construir con una acción de reclutar con expedición (ver 23.4).

5.5 ABREVIATURAS DE LAS UNIDADES

ALA: Alaveses	ART: Artillería
BRI: Británicos	CAN: Cantabros
CAS: Castellanos	EXT: Extranjeros
FRA: Franceses	G: Guarnición
GUI: Guipuzcoanos	LIG: Infantería o Caballería Ligera
LIN: Infantería o Caballería de Línea	NAV: Navarros
PAR: Partida	POL: Polacos
POR: Portugueses	PRO: Regimientos Provinciales
REA: Guardia Real	REG: Regionales
T.S.: Tren de Suministro	VAS: Vascongados
VIZ: Vizcaínos	

5.6 GLOSARIO DE ABREVIATURAS

D6: dado de 6 caras	E: efectividad
M: moral	PA: puntos de acción
PM: puntos de movimiento	PR: puntos de reemplazo
PV: puntos de victoria	S: suministro

6.0 MARCADORES



Año: se coloca en la tabla de años y sirve para indicar el año actual.



Turno: se coloca en la tabla de turnos y sirve para indicar el turno actual.



Orden de juego: los marcadores **carlista** y **liberal** se colocan en el orden escogido por el jugador con la iniciativa.



Puntos de victoria (PV): se coloca en la tabla de puntos de victoria y sirve para indicar los PV actuales.



Prestigio carlista: se coloca en la tabla correspondiente y avanza en función de las ciudades sitiadas por el jugador **carlista** y las expediciones **carlistas** activas. Retrocede cuando una expedición **carlista** es destruida.



Prestigio carlista -1 o -2: se coloca junto a la tabla de prestigio **carlista** cuando, al resultar destruida una expedición **carlista**, el marcador de prestigio no puede retroceder uno o dos espacios.



Puntos de acción (PA): se coloca en la tabla de puntos de acción y sirve para indicar los PA que tiene el jugador activo. El marcador tiene un lado **carlista** (rojo) y otro **liberal** (azul), por lo que sirve para ambos jugadores.



Punto de acción adicional: se coloca en el mapa de regiones del resto de España para indicar si el jugador **carlista** tiene o no +1 punto de acción disponible.



Puntos de mando: se coloca en la tabla de puntos de mando y sirve para indicar los puntos de mando que tiene un jugador.



Sitio: se coloca en un espacio donde haya una fortaleza sitiada. Cada lado del marcador sirve para un bando o para el otro.



Batalla: se coloca en el espacio donde tenga lugar la batalla que se esté resolviendo en ese momento en el campo de batalla.



Ronda de batalla: se coloca en el campo de batalla para indicar la ronda de batalla actual.



Sublevación: se coloca en una región para indicar el nivel de sublevación **carlista**.



Persecución: se coloca en una región para indicar el modificador que se aplica al siguiente intento de localizar una expedición **carlista** por parte del jugador **liberal**.

Hay además diversos marcadores asociados a cartas: motín, chapelgorris, río, muro, etc. Las cartas incluyen imágenes de dichos marcadores.

7.0 CARTAS



Imagen
Asterisco (se elimina de la partida al ser jugada)
Título de la carta
Texto
Eliminada del mazo a partir de cierto año
Número de la carta



Año
Tipo de carta (evento, operacional o táctica)
Carta opcional

Hay un mazo de cartas para cada jugador, separado por años (1834 a 1838). Cada escenario indica las cartas que se utilizan en el mismo. Esas cartas se barajan y se colocan bocabajo formando un mazo de extracción para cada jugador.

Nota: las cartas opcionales sólo se usan si los jugadores acuerdan aplicar las reglas opcionales 30.3.5 y/o 30.3.6.

En cada turno, al inicio de su fase, el jugador coge una carta de su mazo de extracción. Si es un evento se aplica de inmediato. Si no es un evento la carta se guarda en la mano sin que el otro jugador pueda verla. Un jugador puede tener hasta ocho cartas como máximo en su mano; si coge una novena carta deberá descartar una (a su elección) para no superar ese límite.

❖ **Importante:** si una carta que se coge del mazo de extracción ha sido cancelada por otra que se haya jugado anteriormente, se elimina de la partida y no se sustituye por otra.

Nota: si al ir a coger una carta el mazo de extracción está agotado, se baraja el mazo de descarte (ver abajo) para formar un nuevo mazo de extracción. En el improbable caso de que no queden cartas en el mazo de extracción ni en el de descarte, el jugador que no pueda coger carta obtiene a cambio 1 punto de mando.

7.1 TIPOS DE CARTAS

Hay tres tipos de cartas:

- **Evento:** se juega en el instante en que el jugador la coge.

Nota: algunos eventos perjudican a su propio bando.

- **Operacional:** se puede jugar cuando se dan las condiciones indicadas en la carta, durante la fase propia o, en ocasiones, durante la fase del oponente.

- **Táctica:** se puede jugar en combate tal y como indique la carta. Cada jugador puede usar una carta táctica como máximo en cada escaramuza, ronda de batalla o ronda de asalto.

Las cartas, una vez jugadas, se descartan bocarriba formando un mazo de descarte para cada jugador.

❖ **Importante:** si el nombre de la carta tiene asterisco (*), después de jugarla no se descarta, sino que se elimina de la partida.

Al final de cada año se añaden al mazo de extracción todas las cartas descartadas y las nuevas cartas que entren en juego el año siguiente. No se añaden las cartas ya eliminadas ni aquéllas en las que se indique que son eliminadas en el año siguiente. Después se barajan todas juntas para crear un nuevo mazo de extracción para el siguiente año.

Nota: si un jugador tiene en la mano una carta que se elimina del mazo a partir del año siguiente, en el fin de año la retira de su mano, la elimina de la partida y la sustituye por otra (ver 24.9).

7.2 EVENTOS DE REFUERZOS

Cuando se juega una carta de evento de refuerzos las unidades indicadas se cogen de entre las unidades disponibles que estén fuera de la partida, nunca de la reserva de refuerzos a menos que la carta lo indique expresamente.

7.3 USO DE CARTAS EN COMBATE

Al inicio de un combate ambos jugadores pueden usar cartas tácticas. El jugador cuya fase se esté jugando decide primero si quiere jugar carta y, en su caso, la coloca bocabajo frente a sí. Después el otro jugador hace lo propio y ambos jugadores revelan su carta simultáneamente.

Cada jugador puede jugar como máximo sólo una carta táctica en cada escaramuza, ronda de batalla o ronda de asalto. El texto de la carta indica a qué tipo de combate es aplicable. Los efectos de la carta se aplican de inmediato o, si es el caso, en el momento del combate que elija el jugador.

También hay cartas operacionales que se pueden usar en combate, de forma adicional a cualquier carta táctica. Las cartas operacionales se juegan directamente desde la mano del jugador cuando su efecto sea aplicable y éste puede jugar tantas como quiera en un mismo combate.

7.4 PREFERENCIA DE JUEGO

Si se produce algún conflicto a la hora de jugar cartas operacionales o tácticas, el jugador cuya fase se esté jugando tendrá preferencia y los efectos de su carta se aplicarán antes que los de su oponente.

8.0 PUNTOS DE MANDO

Cada jugador tiene una tabla en el mapa donde anota los puntos de mando que acumula y que tiene disponibles para gastar. Se puede tener un máximo de cinco puntos de mando, cualquier punto adicional que se acumule se pierde.

Los puntos de mando tienen diversas utilidades:

- **DISPUTAR LA INICIATIVA:** un jugador puede disputar la iniciativa al otro para determinar el orden de juego durante el turno. Para ello debe gastar 1 punto de mando y, si su oponente no hace lo mismo, le arrebatará la iniciativa (ver 3.0).
- **PUNTO DE ACCIÓN:** durante su fase, un jugador puede utilizar 1 punto de mando como si fuera 1 punto de acción. Sólo se puede utilizar 1

punto de mando como máximo de esta forma en cada fase de jugador (ver 10.0).

- **INTERCEPCIÓN:** cuando un grupo enemigo mueve a un espacio adyacente a alguna unidad amiga se puede intentar interceptar ese movimiento. Para ello hay que gastar 1 punto de mando (ver 11.6).

9.0 VICTORIA

En el mapa hay una tabla de puntos de victoria donde se coloca y se mueve el marcador de PV, en función de determinadas acciones y circunstancias, como se explica abajo. Cada jugador intenta acercar el marcador de PV a su lado.

Nota: la tabla de puntos de victoria llega hasta 10, pero el marcador de PV puede sobrepasar esa casilla. En ese improbable caso se voltea el marcador a su lado «+10» y se coloca en el espacio que corresponda del lado de ese jugador para indicar los PV (en 1 para marcar 11, en 2 para marcar 12, etc.).

- Si en la fase de comprobar victoria de un turno el marcador de PV está en la zona de **victoria automática** de un bando, la partida finaliza en ese mismo turno con victoria de ese jugador.
- Si en el fin de año el marcador de PV está en la zona de **victoria decisiva** de un bando, la partida finaliza en ese momento con victoria de ese jugador (ver 24.3).

Cada escenario indica la colocación inicial del marcador de PV. Si no se produce una victoria automática o decisiva, al final de un escenario la posición del marcador determinará el vencedor de la partida o si ésta concluye en empate.

Con independencia de dónde esté el marcador de PV, si en cualquier momento el jugador **carlista** controla dos ciudades de forma simultánea, la partida finaliza en ese instante con victoria del jugador **carlista**.

9.1 PUNTOS DE VICTORIA

CIUDAD: si un jugador captura una ciudad obtiene +3 PV.

❖ **Importante:** si el jugador carlista controla dos ciudades de forma simultánea, obtiene de inmediato una victoria automática.

VILLA PRINCIPAL: si un jugador captura una villa principal obtiene +1 PV.

DESBANDADA: si un jugador vence en una batalla y el enemigo sufre una desbandada, el vencedor obtiene +1 PV.

CARTA: si se juega una carta que modifica los PV el marcador se mueve como indique el texto de la misma.

PRESTIGIO CARLISTA: hay una tabla en el mapa donde el jugador **carlista** puede hacer avanzar su marcador de prestigio para obtener PV. Al final de cada turno, en la fase de comprobar victoria, se cuentan las **ciudades sitiadas** por el jugador **carlista** y se añade hasta un máximo de una **expedición carlista** activa:

- Si la suma total es de **una o dos**, el marcador de prestigio avanza un espacio.
- Si la suma total es de **tres o más**, incluyendo una expedición, el marcador de prestigio avanza dos espacios (si no hay expedición, el marcador no puede avanzar dos espacios).

Nota: si hay algún marcador de -1 o -2 junto a la tabla de prestigio carlista, en lugar de avanzar el marcador se elimina un marcador

de -1 o se reduce de -2 a -1 por cada espacio que el marcador de prestigio carlista fuera a avanzar.

Cuando el marcador llega a la última casilla de la tabla el jugador **carlista** obtiene +1 PV y el marcador se mueve a la casilla inicial (y sigue avanzando, si es el caso).

• **Ejército liberal en la zona carlista:** el jugador **liberal** puede frenar el avance del marcador de prestigio **carlista** si hay al menos cuatro unidades **liberales** de infantería y/o caballería en un mismo espacio dentro de la zona **carlista**. Por cada espacio donde se cumplan esas condiciones se resta uno a la suma de ciudades sitiadas y expedición activa.

❖ **Importante:** si el jugador carlista controla una ciudad que no esté sitiada, el marcador de prestigio avanza un espacio adicional, con independencia de que avance o no por las causas habituales.

Ejemplo 1: al final de un turno el jugador carlista sitia una ciudad (Bilbao) y no hay ningún espacio dentro de la zona carlista donde haya cuatro o más unidades liberales. El marcador de prestigio carlista avanza un espacio.

Ejemplo 2: el jugador carlista tiene una expedición activa en el mapa del resto de España. El jugador liberal tiene cuatro unidades de infantería y caballería en un espacio dentro de la zona carlista, lo cual contrarresta la expedición carlista, de manera que el marcador de prestigio carlista no avanza este turno.

Ejemplo 3: el jugador carlista sitia dos ciudades (Bilbao y San Sebastián) y tiene dos expediciones activas en el mapa del resto de España (pero sólo puede contar una). El jugador liberal tiene cuatro unidades de infantería y caballería en un espacio dentro de la zona carlista, lo cual resta uno a la suma de sitios y expedición, que baja de tres a dos, suficiente para evitar que el marcador de prestigio carlista avance dos espacios este turno; sólo avanza un espacio.

EXPEDICIÓN CARLISTA DESTRUIDA: si por cualquier razón (combate o desgaste) se eliminan todas las unidades que integran una expedición **carlista** (todas las unidades **carlistas** presentes en una región), el marcador de prestigio **carlista** retrocede dos espacios.

Nota: si el marcador de prestigio debe retroceder más allá de la casilla cero, se coloca un marcador de -1 o -2 junto a la tabla de prestigio carlista para indicar los espacios que no haya podido retroceder. No hay límite al número de esos marcadores que se pueden colocar y sus efectos serán acumulativos.

SUBLEVACIONES CARLISTAS: al final de cada turno, en la fase de comprobar victoria, se comprueba cuántas regiones de España tienen una sublevación **carlista** de nivel 3 y el jugador **carlista** puede obtener PV por ello:

- Si hay 3 o 4 regiones: +1 PV
- Si hay 5 o más regiones: +2 PV

FORTALEZAS LIBERALES EN ZONA CARLISTA: al final de cada año, en función del número de fortalezas **liberales** presentes en la zona **carlista**, un jugador u otro puede obtener +1 PV o bien ninguno de los dos (ver 24.1).

FORTALEZA LIBERAL EN BAZTÁN: a partir de 1835, al final de cada año, si el jugador **liberal** aún controla la fortaleza de Baztán obtiene +1 PV.

Nota: la fortaleza liberal de Baztán sólo existe en los escenarios que empiezan en 1834 (ver 25.2.1).

CANSANCIO DE GUERRA CARLISTA: a partir de 1836, al final de cada año, el jugador **liberal** obtiene +1 PV (ver 24.2).

FIN DEL ESCENARIO: al finalizar el escenario, el jugador **carlista** puede obtener +1 PV. Dependerá de dónde esté el marcador de prestigio **carlista**, del número de regiones con sublevación de nivel 3 y de una tirada de dado (ver 24.4).

10.0 ACCIONES

Cada jugador tiene unas fichas de puntos de acción del color de su bando. Cada año utilizará un conjunto de fichas determinado, tal y como se indica a continuación.

FICHAS DE PUNTOS DE ACCIÓN					
Carlista					
FICHA	1834	1835	1836	1837	1838
2 pts.	x 3	x 2	x 2	x 2	x 2
3 pts.	x 3	x 2	x 2	x 2	x 2
4 pts.	x 0	x 2	x 2	x 2	x 2
Liberal					
FICHA	1834	1835	1836	1837	1838
2 pts.	x 3	x 2	x 1	x 1	x 1
3 pts.	x 2	x 2	x 3	x 3	x 3
4 pts.	x 1	x 2	x 2	x 2	x 2

El resto no se usarán durante ese año. Las fichas en juego de cada bando deben colocarse en un recipiente opaco, de manera que el jugador no las vea y las coja al azar.



En su fase, el jugador debe coger al azar una de sus fichas de puntos de acción para determinar los puntos de acción que recibe en ese turno. Anotará esos puntos en la tabla que hay en el mapa, donde podrá ir reduciéndolos a medida que los gaste. La ficha escogida se queda fuera del recipiente.

Nota: al final de cada año quedará una ficha de puntos de acción sin sacar en el recipiente de cada jugador (aunque esto puede variar por efecto de algún evento).



❖ **Importante:** el jugador carlista obtiene +1 punto de acción si al empezar su fase hay alguna expedición carlista activa y hay 5 o más regiones con un nivel de sublevación de 2 o 3 en el mapa del resto de España. Ese punto de acción adicional sólo puede gastarlo en mover o reclutar con una expedición (ver 23.0).

El jugador puede gastar sus puntos en las acciones que quiera y en el orden que prefiera. Se puede realizar la misma acción varias veces (excepto obtener reemplazos y reclutar con expedición). Los puntos de acción que no se gasten no se guardan, se pierden.

❖ **Importante:** cada unidad sólo puede participar en una única acción por fase.

Ejemplo: una unidad que construya fortaleza no podrá mover, una unidad que reciba reemplazos no podrá sofocar una sublevación, o una unidad que mueva no podrá volver a mover.

10.1 ACTIVAR UN ESPACIO O REGIÓN

❖ **Coste:** 1 punto de acción

Se puede activar un espacio o región donde haya al menos una unidad amiga de infantería o caballería que no haya participado en otra acción durante esa misma fase. Todas las unidades amigas presentes en el espacio o en la región quedan activadas y podrán mover. Ver reglas de movimiento en 11.0 y 23.1.

Nota: cualquier unidad presente que ya haya participado en alguna otra acción durante esa misma fase no podrá mover.

10.2 CONSTRUIR FORTALEZA

❖ **Coste:** 1 punto de acción

Se coloca un marcador de fortaleza amiga en construcción en un espacio donde haya al menos una unidad de infantería amiga y no haya enemigos presentes. Esa unidad construye la fortaleza, por lo que no podrá participar en ninguna otra acción en esta fase (pero cualquier otra unidad amiga presente en el espacio sí podrá). La fortaleza en construcción se completa (volteando el marcador de fortaleza a su lado de construida) en la siguiente fase del jugador que la construye.

❖ **Importante:** no se puede construir fortaleza en una región, ni en un refugio carlista, ni en un espacio de ciudad (que ya tiene fortaleza permanente). No puede haber más de un marcador de fortaleza en cada espacio. Una unidad de caballería o una partida no puede construir fortaleza.

Nota: los jugadores disponen de un número limitado de marcadores de fortaleza (15 liberales y 10 carlistas) y no pueden construir ninguna si no les queda ningún marcador disponible.

Destrucción de fortaleza enemiga en construcción: si en cualquier momento hay alguna unidad de infantería o caballería en un espacio donde haya una fortaleza enemiga en construcción y no hay ninguna unidad enemiga presente que la defienda, se elimina el marcador de fortaleza en construcción.

10.3 DEMOLER FORTALEZA AMIGA

❖ **Coste:** 0 puntos de acción

Se elimina un marcador de fortaleza amiga en un espacio donde haya al menos una unidad de infantería amiga y no haya enemigos presentes. Esa unidad destruye la fortaleza, por lo que no podrá participar en ninguna otra acción en esta fase (pero cualquier otra unidad amiga presente en el espacio sí podrá). Una unidad de caballería o partida no puede demoler una fortaleza. No se puede demoler la fortaleza permanente de una ciudad. En una misma fase se pueden demoler varias fortalezas, siempre que se sigan las reglas descritas.

10.4 ACUMULAR PUNTOS DE MANDO

❖ **Coste:** variable

El jugador puede convertir tantos puntos de acción como quiera en puntos de mando, anotándolos en la tabla correspondiente.

❖ **Importante:** ningún jugador puede tener más de 5 puntos de mando.

Los puntos de mando se pueden usar para disputar la iniciativa, como puntos de acción o para interceptar (ver 8.0).

10.5 OBTENER REEMPLAZOS

❖ **Coste:** 2 puntos de acción

❖ **Importante:** un jugador sólo puede realizar esta acción una única vez por fase.

El jugador debe tirar un dado en la tabla de puntos de reemplazo (PR) para determinar los PR que recibe. Debe usar cualquier modificador aplicable a su tirada de dado.

TABLA DE PUNTOS DE REEMPLAZO (PR)	
Resultado de 1D6	Puntos de reemplazo (PR)
1 o menos	2
2	2
3	3
4	3
5	4
6 o más	4
Modificadores a la tirada de dado:	
- En 1834: -1 (ambos bandos) - Evento activo: ver texto de la carta	

A continuación gasta esos PR tal y como se indica en 21.0.

10.6 RECLUTAR CON EXPEDICIÓN

❖ **Sólo jugador carlista (Coste:** 1 punto de acción)

❖ **Importante:** el jugador carlista sólo puede realizar esta acción una única vez con cada expedición por fase.

El jugador **carlista** obtiene un número de PR igual al nivel de sublevación +1 de la región en la que se encuentre la expedición. A continuación gasta esos PR tal y como se indica en 23.4.

10.7 SOFOCAR SUBLEVACIÓN

❖ **Sólo jugador liberal (Coste:** 1 punto de acción)

❖ **Importante:** el jugador liberal no puede realizar esta acción en una región donde haya una expedición carlista.

El jugador **liberal** intenta reducir el nivel de sublevación **carlista** en una región del mapa del resto de España. Ver el procedimiento en 23.4.

11.0 MOVIMIENTO

Nota: esta sección se refiere al movimiento en el mapa principal. Para el movimiento en el mapa del resto de España, ver 23.1

Cuando un jugador activa un espacio para movimiento, todas las unidades amigas presentes que no hayan participado en otra acción durante esa misma fase quedan activadas y podrán mover. El jugador escoge una o más (las que quiera) y las mueve juntas. A esas unidades se las denomina «grupo» (incluso cuando el grupo lo forma una única unidad).

Un grupo puede *soltar* unidades mientras mueve (es decir, dejarlas atrás en cualquier espacio desde y a través del cual mueva), pero nunca podrá *recoger* unidades.

Cuando el jugador termina de mover un grupo, puede escoger una o más unidades que queden en el espacio activado y moverlas de la misma forma. Y así sucesivamente hasta que no pueda —o no quiera— mover más unidades activadas.

El movimiento organizado en grupos es importante cuando se entra en espacios ocupados por el enemigo (ver 11.4) y para posibles intercepciones o evasiones del oponente (ver 11.6 y 12.2). También es importante para determinar la capacidad de movimiento de las unidades (ver 11.1).

11.1 CAPACIDAD DE MOVIMIENTO

Un grupo activado para mover tiene unos determinados puntos de movimiento. Las unidades **carlistas** tienen una capacidad fija, mientras que el movimiento de las unidades **liberales** es variable. Cada vez que un grupo de unidades **liberales** va a mover, el jugador debe tirar en la tabla de movimiento para determinar su capacidad de movimiento. Además, ambos jugadores deben aplicar unos modificadores a los puntos de movimiento de cada grupo que mueve, si se dan las circunstancias (ver abajo).

CAPACIDAD DE MOVIMIENTO	
Grupo de unidades carlistas	
	Puntos de movimiento
Siempre	6
Grupo de unidades liberales	
Resultado de 1D6	Puntos de movimiento
1	2
2	3
3	4
4	4
5	5
6	5

Modificadores a los puntos de movimiento (ambos bandos):

- Tamaño del grupo: 1 o 2 unidades de infantería, caballería y/o tren de suministro: +1 punto
- Tamaño del grupo: 5 o más unidades de infantería, caballería y/o tren de suministro: -1 punto
- Artillería de campaña: -1 punto (sólo esas unidades)*
- Caballería: +1 punto (sólo esas unidades)*

* El modificador a la capacidad de movimiento de artillería de campaña y caballería se aplica sólo a ese tipo de unidades, de manera que el grupo podrá mover más y dejar atrás a la artillería de campaña (pero ver 11.3), o bien la caballería podrá mover más y dejar atrás al resto del grupo.

El grupo mueve de espacio a espacio a través de un camino que conecte ambos espacios. El coste del movimiento dependerá del tipo de camino utilizado.

Hay dos tipos de caminos distintos (ver 4.4):

COSTE DE PUNTOS DE MOVIMIENTO	
Camino principal	1
Camino secundario	2

Una unidad no puede mover a través de un camino si no le quedan suficientes puntos de movimiento, a menos que realice una marcha forzada (ver 11.2).

11.2 MARCHA FORZADA

Una unidad puede realizar una marcha forzada para mover un espacio adicional a través de cualquier camino (principal o secundario). La marcha forzada tiene éxito siempre; tan solo es necesario que el jugador quiera realizarla. Pero deberá tener en cuenta que, tan pronto mueva, el jugador deberá tirar un dado por cada unidad que realice marcha forzada:

- Unidad carlista:** con un resultado de 1-2 su fuerza se reduce en 1
- Unidad liberal:** con un resultado de 1-3 su fuerza se reduce en 1

La artillería de campaña no puede realizar marcha forzada. La artillería de montaña sí, pero corre el riesgo de sufrir pérdidas. Un tren de suministro que realiza marcha forzada puede sufrir pérdidas, como el resto de unidades. Una mochila nunca sufre pérdidas al realizar marcha forzada.

No se puede realizar marcha forzada para mover desde una región a otra región del mapa del resto de España (ver 23.1).

11.3 UNIDADES QUE NO PUEDEN MOVER SOLAS

Las unidades de artillería, tren de suministro y mochila no pueden mover solas. Para poder mover deben acompañar a una o más unidades amigas de infantería y/o caballería que sean activadas y muevan desde su mismo espacio. Tampoco pueden retirarse solas (ver 17.9) ni reforzar solas una batalla (ver 17.7).

Las unidades de artillería, tren de suministro y mochila sólo pueden terminar su movimiento o un combate en:

- Una fortaleza amiga.
- Cualquier espacio donde haya al menos una unidad amiga de infantería o caballería.

Si por cualquier circunstancia voluntaria o involuntaria terminan en un espacio sin fortaleza amiga ni unidad amiga de infantería o caballería:

- Si hay alguna unidad enemiga en el espacio, el jugador enemigo captura la mitad (redondeando hacia arriba) de los puntos de artillería (ver 14.2) y elimina el resto. Las unidades de tren de suministro y mochila se eliminan.
- Si no hay enemigos, las unidades de artillería, tren de suministro y mochila se eliminan.

11.4 MOVIMIENTO A ESPACIO DONDE HAY ENEMIGOS

UNIDAD ENEMIGA

Las unidades que entran en un espacio ocupado por alguna unidad enemiga deben detenerse y deberán combatir en el paso de combate de esta fase.

Excepción: evasión carlista (ver 12.2).

FORTALEZA ENEMIGA

Una fortaleza enemiga **sitiada** no afecta al movimiento de las unidades amigas. Se puede pasar por el espacio sin detenerse.

Sin embargo, cuando un grupo entra en un espacio donde hay una fortaleza enemiga **no sitiada**:

- Si el espacio está ocupado por al menos un bloque enemigo de infantería, caballería o tren de suministro, el grupo debe detenerse. Los enemigos podrán quedarse fuera de la fortaleza para combatir, o bien permanecer dentro de la fortaleza y quedar sitiados, o estar unos fuera y otros dentro (ver 18.0). Eso se decide y se resuelve en el paso de combate de esta fase.

Excepción: evasión carlista (ver 12.2).

- Si en el espacio no hay ningún bloque enemigo de infantería, caballería o tren de suministro (sólo está la fortaleza con su guarnición intrínseca y puede que alguna unidad de artillería y/o mochila), el grupo podrá seguir moviendo si lo desea (y le queda capacidad de

movimiento). Se pueden soltar unidades en el espacio —para dejar la fortaleza sitiada— y que las demás unidades del grupo sigan moviendo. Una **villa principal** sin fortaleza ni unidades no afecta al movimiento enemigo. Sin embargo, para tomar su control no basta con pasar por encima, hay que dejar alguna unidad en el espacio (ver control de espacios, 4.9).

MOVIMIENTO DE VARIOS GRUPOS A UN MISMO ESPACIO

Una vez que un grupo ha entrado en un espacio ocupado por alguna unidad enemiga, si posteriormente entra otro grupo amigo en ese mismo espacio, no participará en el combate, o al menos no desde el principio (si se produce una batalla, podrá entrar como refuerzo, ver 17.7). Se dejan esas unidades que llegan más tarde sobre los caminos por los que han entrado en el espacio como recordatorio y para diferenciarlas del primer grupo que ha entrado en él.

❖ **Importante:** las unidades situadas en los caminos aún no están en el espacio a efectos de apilamiento de artillería, tren de suministro y mochila (ver 11.5), ni para determinar si el combate es una escaramuza o batalla (ver 16.0 y 17.0). Cuando se resuelva el combate entrarán en el espacio como refuerzo en batalla o cuando su bando sea victorioso, o bien tendrán que retirarse del espacio si su bando es derrotado.

11.5 APILAMIENTO

En un espacio o región no hay límite de apilamiento de unidades de **infantería** y **caballería**, pero hay que tener en cuenta las reglas de suministro y el desgaste que puede causar al final de la fase, así como el límite general por espacio o región (ver 19.0).

Sí hay límite de apilamiento para las unidades de **artillería**, **tren de suministro** y **mochila**:

- Al final de cada paso de acciones, de cada escaramuza y de cada ronda de batalla en cada espacio sólo puede haber una unidad de artillería de campaña, una unidad de artillería de montaña, un tren de suministro y una mochila de cada jugador. No puede haber dos unidades del mismo tipo pertenecientes al mismo jugador en un mismo espacio.
- Si se da el caso, varias unidades del mismo tipo pueden combinar su fuerza en una única unidad (sin superar el valor máximo que permitan los bloques y fichas). El jugador deberá eliminar unidades hasta dejar sólo una de cada tipo en el espacio.

11.6 INTERCEPCIÓN

❖ **Coste:** 1 punto de mando

Cuando un grupo de unidades enemigas mueve a un espacio adyacente a unidades propias, se puede intentar interceptar el movimiento enemigo.

- El jugador **liberal** no puede interceptar hacia/desde un espacio en la zona **carlista**.
- No se puede interceptar a un grupo enemigo que mueva a un espacio donde ya hay alguna unidad o fortaleza enemiga, a menos que esté sitiada.
- No se puede interceptar desde un espacio donde haya alguna unidad enemiga, a menos que esté sitiada.
- No se puede interceptar a unidades **liberales** que muevan por mar (ver 13.0), a unidades enemigas que se estén retirando (ver 17.9), a unidades enemigas que realicen una salida (ver 18.2), ni a unidades enemigas que muevan a una región. Tampoco se puede interceptar desde una región (ver 23.1).

Tan pronto el grupo enemigo entra en el espacio adyacente, el jugador debe declarar el intento de interceptación y **gastar 1 punto de mando** (o jugar una carta que le permita interceptar de forma gratuita). Se interrumpe el movimiento enemigo hasta que la interceptación se haya resuelto.

El jugador declara el grupo de unidades que va a intentar interceptar y tira un dado. Si obtiene un resultado mayor que el número de unidades de infantería, caballería y tren de suministro que lo intentan, la interceptación tiene éxito. Si falla, no puede interceptar pero igualmente pierde el punto de mando gastado. En ese caso, las unidades que han fallado la interceptación permanecen en el espacio en el que estaban antes de la tirada del dado. Si juega una carta que le permita interceptar de forma automática, la interceptación tiene éxito sin necesidad de tirada, sea cual sea el número de unidades. Artillería y mochila pueden interceptar con el grupo, pero no se tienen en cuenta para la tirada. El resto de unidades que haya en el espacio no podrá intentar interceptar.

Sólo se permite un único intento de interceptación desde cada espacio por cada movimiento de un grupo enemigo a un espacio adyacente.

***Nota:** esto incluye cualquier intento de interceptación que tenga éxito de forma automática gracias a una carta. Si un jugador falla un intento de interceptación, no podrá volver a intentar interceptar desde ese espacio al mismo grupo enemigo, a menos que éste mueva a otro espacio adyacente distinto.*

Se puede intentar interceptar un movimiento enemigo desde más de un espacio adyacente. En ese caso, por cada espacio adicional el jugador debe gastar 1 punto de mando, declarar el grupo de unidades que lo intenta y tirar el dado, como se ha explicado arriba. El jugador debe declarar todos los intentos de interceptación hacia un mismo espacio para después resolverlos en el orden que prefiera.

Cualquier grupo que intercepta con éxito se mueve al espacio adyacente antes de que entre el grupo enemigo y se considerará el defensor en el combate que tendrá lugar durante esa fase.

INTERCEPCIÓN HACIA/DESDE REFUGIO CARLISTA

Las unidades **carlistas** pueden interceptar de forma automática (sin necesidad de tirada) desde y hacia un espacio de refugio **carlista**. Cualquier número de unidades puede formar parte del grupo que intercepte, pero el jugador **carlista** sigue teniendo que gastar un punto de mando —o jugar una carta que le permita interceptar de forma gratuita— y deberá respetar todas las reglas habituales de interceptación.

12.0 MOVIMIENTO ESPECIAL CARLISTA

❖ **Importante:** el jugador carlista puede llevar a cabo tres tipos de movimiento especial, pero sólo dentro de la zona carlista.

12.1 CONCENTRACIÓN

❖ **Coste:** 2 puntos de movimiento

Cuando activa un espacio dentro de la zona **carlista**, antes de mover ninguna unidad, el jugador **carlista** puede concentrar sus fuerzas moviendo unidades a ese espacio desde espacios adyacentes. Puede mover una única unidad de infantería o caballería desde cada espacio adyacente y esa unidad puede ir acompañada por cualquier unidad de tren de suministro, artillería o mochila. No puede mover ninguna unidad que ya haya participado en alguna acción durante esa misma fase. No

puede acumular más de seis unidades de infantería y caballería en el espacio activado (contando las que ya estaban y las que llegan).

Recuérdese que, para activar un espacio, debe haber al menos una unidad amiga (ver 10.1). Concentrar fuerzas tiene un coste de 2 puntos de movimiento para todas las unidades que muevan desde el espacio activado (es decir, su capacidad de movimiento se reduce a 4 puntos y esto se aplica tanto a las unidades que había previamente en el espacio como a las que llegan desde espacios adyacentes). Da igual cuántas unidades lleguen desde espacios adyacentes y qué camino utilicen, el coste es siempre de 2 puntos.

Se aplican los modificadores a los puntos de movimiento por tamaño del grupo, artillería de campaña y caballería.

12.2 EVASIÓN

Cuando en un espacio dentro de la zona **carlista** hay hasta tres unidades **carlistas** de infantería, caballería y/o tren de suministro (artillería y mochila no cuentan), en el instante en que un grupo enemigo entra en el espacio, las unidades **carlistas** pueden intentar evadirse. El jugador **carlista** debe declarar el intento y tirar un dado (o jugar una carta que le permita evadirse de forma automática). Si obtiene un resultado mayor que el número de unidades de infantería, caballería y tren de suministro propias presentes en el espacio, la evasión tiene éxito.

❖ **Importante:** con cuatro o más unidades de infantería, caballería y/o tren de suministro no es posible la evasión. Tampoco es posible si hay alguna unidad enemiga no sitiada en el espacio.

Si la evasión tiene éxito, todas las unidades **carlistas** (incluyendo artillería y mochila) se retiran de inmediato un espacio siguiendo las reglas habituales de retirada (ver 17.9). Si la evasión falla, más adelante se resolverá un combate de la forma habitual. Las unidades evadidas no pueden ser interceptadas, puesto que se están retirando.

❖ **Importante:** si en el espacio hay una fortaleza carlista se puede intentar la evasión y, en caso de tener éxito, una única unidad carlista se podrá quedar en el espacio, mientras las demás se retiran. En ese caso el grupo de unidades liberales debe detenerse y no podrá seguir moviendo. Durante el combate se decidirá qué ocurre con esa unidad carlista (ver de 15.0 a 18.0).

Si las unidades **carlistas** se retiran, el grupo de unidades **liberales** podrá seguir moviendo si así lo desea (y aún le queda capacidad de movimiento). Una misma unidad **carlista** puede evadirse varias veces en la misma fase enemiga, pero si decide no evadirse o falla la tirada, ya no podrá intentar evadirse si posteriormente entran más enemigos en el espacio.

Si un grupo de unidades **liberales** entra en un espacio con unidades **carlistas** y se produce una interceptación con éxito por parte de los **carlistas** (siguiendo las reglas de 11.6), entonces ninguna unidad **carlista**, ni de las que estaban en el espacio ni de las que han intervenido en la interceptación, podrá intentar una evasión.

Las unidades **carlistas** no pueden evadirse de una salida **liberal** (ver 18.2).

EVASIÓN DESDE REFUGIO CARLISTA

Todas las unidades **carlistas** en un espacio de refugio **carlista** pueden evadirse de forma automática (sin necesidad de tirada), independientemente del número de unidades presentes (pueden evadirse incluso más de tres unidades).

12.3 CONTRAMARCHA

❖ **Coste:** 1 punto de movimiento

Un grupo de unidades **carlistas** puede intentar mover a través de un espacio dentro de la zona **carlista** ocupado por unidades enemigas, lo cual tiene un coste de 1 punto de movimiento adicional. El grupo que intenta la contramarcha debe tener suficiente capacidad de movimiento como para gastar el punto de movimiento adicional, entrar en el espacio ocupado por el enemigo y mover otro espacio más. Ese último espacio no podrá estar ocupado por ninguna unidad ni fortaleza enemiga, a menos que esté sitiada.

El jugador **carlista** debe declarar el intento al ir a entrar en el espacio ocupado por el enemigo, gastar 1 punto de movimiento y tirar un dado. La contramarcha tiene éxito si el resultado es mayor que el número de unidades de infantería, caballería y tren de suministro presentes en el grupo que mueve (artillería y mochila no cuentan).

Si falla la tirada, el jugador **carlista** tiene dos opciones:

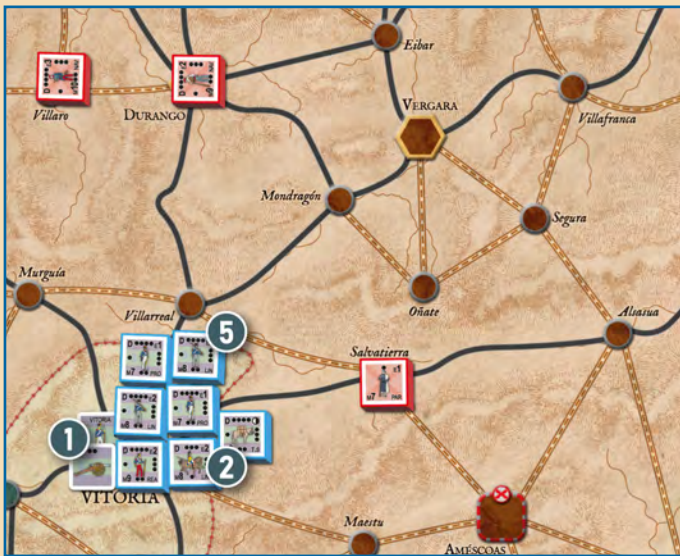
- Mover al espacio ocupado por el enemigo, detener su movimiento en él —como es habitual— y combatir.
- No mover al espacio ocupado por el enemigo, quedándose en su espacio actual. El grupo pierde el punto de movimiento adicional gastado en intentar la contramarcha, pero puede seguir moviendo hacia otro espacio. Este grupo no podrá intentar ninguna otra contramarcha en esta fase.

Nota: el jugador liberal puede intentar interceptar a un grupo carlista que realice una contramarcha en la que mueva a un espacio fuera de la zona carlista. En ese caso, las unidades carlistas podrían quedarse sin ruta de retirada (ver 17.9).

CONTRAMARCHA A TRAVÉS DE REFUGIO CARLISTA

Las unidades **carlistas** pueden realizar una contramarcha de forma automática (sin necesidad de tirada) a través de un espacio de refugio **carlista** ocupado por unidades enemigas, independientemente del número de unidades **carlistas** que formen parte del grupo. Siguen teniendo que gastar 1 punto de movimiento adicional y tener capacidad de movimiento para llegar hasta un espacio sin enemigos más allá del refugio **carlista**.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO LIBERAL (CON EVASIÓN CARLISTA E INTERCEPCIÓN)



1. El jugador **liberal** gasta 1 punto de acción en activar el espacio de Vitoria. Todas sus unidades presentes quedan activadas y podrán mover.
2. Escoge un grupo de cinco unidades (tres de infantería, una de caballería y un tren de suministro) y tira un dado en la tabla de movimiento **liberal** para determinar su capacidad; obtiene un 5, que supone 5 puntos de movimiento, pero debe restar 1 por el tamaño del grupo, de manera que podrá mover con 4 puntos de movimiento.



3. El grupo mueve a Salvatierra, utilizando un camino principal, por lo que gasta 1 punto de movimiento. En ese espacio hay una unidad **carlista** y, puesto que está en la zona **carlista**, puede evadirse. En efecto, el jugador **carlista** decide intentar la evasión y tira un dado; debe obtener un resultado superior al número de unidades que lo intentan, en este caso más de 1. Obtiene un 3 y la evasión tiene éxito. La unidad **carlista** se retira a Alsasua y el grupo **liberal** puede seguir moviendo.
4. El grupo mueve a Alsasua por camino principal, gastando 1 punto de movimiento (ya ha gastado 2). La unidad **carlista** podría intentar evadirse otra vez, pero el jugador **carlista** decide no hacerlo y el movimiento del grupo **liberal** finaliza en ese espacio.

***Nota:** el jugador **carlista** no quiere que el grupo enemigo siga moviendo y sacrifica su unidad para detenerlo. Tratándose de una partida, esa es precisamente una de las funciones de dicha unidad.*



5. (Ver primera imagen de este ejemplo). Ahora el jugador **liberal** escoge otro grupo en Vitoria: dos unidades de infantería. Tira en la tabla de movimiento y obtiene un 3, que supone 4 puntos de movimiento, a los que suma 1 punto por el tamaño del grupo, para un total de 5 puntos de movimiento.
6. El grupo mueve a Villarreal por camino principal, gastando 1 punto de movimiento. El jugador **carlista** podría interceptar a ese grupo con la unidad que tiene en el espacio adyacente de Durango (si dispone de 1 punto de mando o de alguna carta que lo permita), pero no quiere hacerlo.
7. El grupo **liberal** gasta otro punto de movimiento para mover a Durango por camino principal (ha gastado un total de 2). Ahora sí, el jugador **carlista** decide intentar interceptar ese movimiento con su unidad en el espacio adyacente de Villarreal. Gasta 1 punto de mando y lanza un dado; para tener éxito debe obtener un resultado mayor que el número de unidades que lo intentan, es decir, más de 1. Obtiene un 6 y la intercepción tiene éxito. La unidad de Villarreal se mueve a Durango y se considera que estaba en ese espacio antes de que el grupo enemigo entrara en él.

***Nota:** mediante la intercepción el jugador **carlista** consigue tener dos unidades en Durango, que se defenderán de las dos unidades liberales atacantes en una escaramuza; es probable que ganen, porque si ambos contendientes tienen el mismo número de unidades el atacante debe retirarse. Los carlistas conservarán la villa principal y las unidades liberales se retirarán por donde han venido, terminando en un espacio que no les proporciona suministro y sufriendo desgaste por ello.*

EJEMPLO DE MOVIMIENTO CARLISTA (CON CONCENTRACIÓN CARLISTA Y MOVIMIENTO DE VARIOS GRUPOS A UN MISMO ESPACIO)



1. El jugador **carlista** gasta 1 punto de acción en activar Llodio, un espacio en la zona **carlista**.



2. Antes de mover decide concentrar sus fuerzas, lo que le permite trasladar una unidad amiga desde cada espacio adyacente hasta el espacio activado. Mueve la unidad **carlista** de infantería que hay en Sodupe y una de las dos unidades **carlistas** de infantería que hay en Murguía (la concentración sólo le permite mover una de las dos, no ambas). Ahora tiene cuatro unidades activadas en Llodio. Todas pueden mover, pero la concentración tiene un coste de 2 puntos de movimiento, es decir, cualquier unidad que mueva desde ese espacio verá reducida su capacidad de movimiento en 2 puntos.



3. Escoge un grupo de tres unidades (todas de infantería). No tiene que tirar en ninguna tabla de movimiento porque las unidades **carlistas** siempre tienen una capacidad fija de movimiento de 6 puntos. Sin embargo, tiene que restar 2 puntos por haber concentrado tropas, de manera que el grupo dispone de 4 puntos de movimiento. Más que suficiente para mover por camino principal a Orduña, donde hay dos unidades **liberales**, por lo que el movimiento del grupo **carlista** se detiene ahí.

Nota: la unidad liberal de caballería presente en Valmaseda no puede intentar interceptar al grupo carlista porque el jugador liberal no puede interceptar hacia ni desde la zona carlista y Orduña está dentro de dicha zona.



4. Ahora el jugador **carlista** gasta otro punto de acción para activar Durango, donde tiene una unidad de caballería y una de artillería de campaña. Decide mover ambas juntas. Su capacidad de movimiento son 6 puntos; la artillería de campaña resta 1 punto y el tamaño del grupo suma 1 punto, por lo que el grupo conserva los 6 puntos de movimiento. Mueve a Villaro por un camino secundario, gastando 2 puntos, a Sodupe por un camino secundario, gastando otros 2 puntos y a Orduña por un camino principal, gastando 1 punto, para un total de 5 puntos de movimiento gastados. El grupo se detiene, puesto que hay unidades enemigas en Orduña.

Nota: una unidad de artillería nunca puede mover sola, siempre debe acompañar a una unidad amiga de infantería o caballería; si el jugador carlista la dejara sola en Durango, sería eliminada. Las unidades liberales de Bilbao no pueden interceptar el movimiento del grupo en Villaro porque el espacio está en la zona carlista. La caballería tiene 1 punto adicional de movimiento, pero sólo para ella; tendría que «soltar» la artillería, dejándola atrás, para poder usarlo. Igualmente, el punto de movimiento que resta la artillería de campaña sólo le afecta a ella, por lo que si la caballería la dejara atrás, recuperaría 1 punto de movimiento. Llevar artillería a Orduña es interesante para el jugador carlista porque espera sitiar la fortaleza y la presencia de artillería hará que el desgaste de los sitiados sea más probable y le permitirá lanzar asaltos.

El grupo compuesto por la caballería y la artillería de campaña ha llegado a Orduña después del primer grupo **carlista**, por lo que se queda sobre el camino por el que ha llegado a dicho espacio. Cuando toque resolver los combates, no podrá participar en la escaramuza que tendrá lugar en Orduña, pero una vez resuelta, si el jugador **carlista** resulta vencedor, entrará en el espacio. Si resultara derrotado, tendría que retirarse de Orduña, del mismo modo que el grupo que entró en primer lugar.

EJEMPLO DE CONTRAMARCHA CARLISTA (CON MARCHA FORZADA)



1. El jugador **carlista** tiene una unidad de infantería navarra en Irurzun y quiere moverla a Calahorra, una villa principal en la zona **liberal**. El problema es que todas las vías de acceso están bloqueadas por el enemigo. Decide que va a intentar una contramarcha para mover a través de un espacio ocupado por unidades **liberales**. Será Estella, puesto que debe estar en la zona **carlista** y los demás espacios ocupados por el enemigo están en la zona **liberal**. Gasta 1 punto de acción para activar Irurzun y mover la unidad, que tiene 6 puntos de movimiento, a los que añade 1 punto por el tamaño del grupo, para un total de 7.

2. Gasta 1 punto de movimiento en mover a Alsasua por camino principal y allí declara que va a mover a Estella intentando una contramarcha. Gasta 1 punto de movimiento (lleva 2 gastados) por el intento y lanza un dado; debe obtener un resultado mayor que el número de unidades presentes en el grupo (en este caso sólo una). Saca un 4 y tiene éxito en la tirada de contramarcha, con lo que puede seguir moviendo a través de Estella.

***Nota:** si hubiera fallado la tirada sacando un 1, la unidad carlista habría perdido el punto de movimiento invertido en intentar la contramarcha, pero hubiera podido mover igualmente a Estella (deteniéndose y teniendo que combatir con el enemigo), o bien seguir moviendo hacia otro espacio adyacente a Alsasua, como Segura, Salvatierra o las Améscuas, sin poder volver a intentar una contramarcha en esta fase.*

3. Gasta 2 puntos de movimiento para llegar a Estella por el camino secundario, ignora a las unidades enemigas allí presentes y sigue moviendo. Gasta 2 puntos más para llegar a Lerín. Ha gastado 6 puntos de movimiento hasta ahora. Quiere mover a Calahorra, pero eso supondría otros 2 puntos, por ser a través de camino secundario y a la unidad sólo le queda 1 punto de movimiento de los 7 con que empezó.

4. El jugador **carlista** decide realizar una marcha forzada para llegar a Calahorra. Eso le permite mover un espacio adicional a través de cualquier camino, pero la unidad que lo hace corre el riesgo de recibir daño. Debe tirar un dado y con un resultado de 1 o 2 perderá 1 punto de fuerza. Obtiene un 6 y la unidad no sufre bajas. El jugador **carlista** toma el control de Calahorra y obtiene 1 PV, moviendo el marcador de PV una casilla a su favor.

***Nota:** el jugador carlista tiene menos posibilidades de sufrir daño realizando una marcha forzada que el liberal, cuyas unidades pierden 1 punto de fuerza con un resultado de 1, 2 o 3.*

13.0 MOVIMIENTO ESPECIAL LIBERAL POR MAR

❖ **Importante:** al realizar movimiento por mar el jugador liberal no activa un espacio o región, sino una o más unidades, gastando los puntos de acción indicados abajo.

El jugador **liberal** puede realizar dos tipos de movimiento por mar.

13.1 TRANSPORTE NAVAL

❖ **Coste:** 0,5 punto de acción por unidad

Se puede mover unidades **liberales** desde un espacio con puerto del mapa principal o región costera del resto de España (cualquiera excepto Extremadura, Castilla-León, Castilla la Nueva y Aragón) a otro espacio con puerto o región costera. El coste es de medio punto de acción por cada unidad. Puede salir de cualquier espacio, pero el espacio al que mueva no podrá contener ninguna fortaleza o unidad enemiga, a menos que la fortaleza enemiga esté sitiada o las unidades enemigas estén sitiando una fortaleza amiga (ver abajo).

Mediante transporte naval se pueden mover unidades de infantería y caballería. Cada unidad que mueva puede ir acompañada por cualquier unidad de artillería, tren de suministro y/o mochila que esté en su mismo espacio o región, sin coste adicional (artillería, tren de suministro y mochila no pueden mover solas).

Se puede mover desde y hacia una fortaleza amiga sitiada que esté en un espacio con puerto, pero sin superar la capacidad de la fortaleza (una o dos unidades, ver 18.0). Para llevar más unidades será preciso atacar (por tierra o con un desembarco).

❖ **Importante:** el puerto de Bilbao queda anulado si la ciudad está bajo sitio carlista o si Portugalete o Guecho están bajo control o sitio —si hay fortaleza liberal— carlista (ver 4.3).

Una unidad que realiza transporte naval no puede combinarlo con movimiento normal (terrestre). Debe empezar y terminar su movimiento en un espacio con puerto o en una región costera. No se puede interceptar (ver 11.6) un transporte naval.

13.2 DESEMBARCO

❖ **Coste:** 1 punto de acción

Se pueden mover unidades **liberales** desde un espacio con puerto para desembarcar en un espacio con puerto que contenga alguna fortaleza o unidad enemiga no sitiada, en el mapa del Norte. No se puede realizar un desembarco desde una región costera del resto de España. El coste es de 1 punto de acción con independencia de si desembarcan una o dos unidades (ver abajo).

❖ **Importante:** se puede desembarcar en Bilbao si la ciudad está controlada o sitiada por el jugador carlista, a menos que Portugalete

o Guecho estén bajo control o sitio carlista, en este último caso si hay fortaleza liberal.

Se puede realizar un desembarco con unidades de infantería y caballería. Cada unidad que mueva puede ir acompañada por cualquier unidad de artillería y/o mochila sin coste adicional. Un tren de suministro no puede tomar parte en un desembarco.

Sólo se puede realizar un único desembarco por fase y en él pueden participar hasta un máximo de dos unidades de infantería y/o caballería (además de las unidades de artillería y mochila que les acompañen, como se ha explicado arriba). Todas las unidades que participen en el desembarco deben empezar en el mismo espacio con puerto. No se puede interceptar un desembarco (ver 11.6).

Si en el espacio hay alguna unidad enemiga, el desembarco se considera un ataque y se utilizan las reglas habituales de combate, aplicando estas excepciones:

- Cada unidad atacante que desembarca dispara con un dado menos (mínimo uno).
- Retirada: las unidades **liberales** que desembarcan pueden retirarse por mar, es decir, ser reembarcadas y retirarse a un espacio amigo con puerto (ver 17.9).

Si las unidades que desembarcan llegan al espacio después de que otras unidades **liberales** hayan entrado antes con movimiento terrestre, se dejarán en el mar junto al espacio, como si hubieran llegado por un camino (ver 11.4) y podrán reforzar una batalla de la forma habitual, hasta dos unidades por ronda, como si fuera a través de un camino principal (ver 17.7).

EJEMPLO DE DESEMBARCO LIBERAL



1. El jugador **carlista** está sitiando la ciudad de San Sebastián con dos unidades de infantería. Dentro de la ciudad sitiada, además de la guarnición, hay una unidad de infantería y una de artillería.



2. El jugador **liberal** gasta un punto de acción para realizar un desembarco en San Sebastián. Las unidades que desembarquen deben salir de un espacio con puerto en el mapa del Norte (no pueden salir de una región costera) y pueden participar en el desembarco una o dos unidades (el coste de la acción es el mismo). El jugador **liberal** escoge dos unidades de infantería que están en Bilbao, un espacio con puerto en el mapa del Norte, y ambas desembarcan en San Sebastián.

En la escaramuza que se resolverá después, las unidades que han desembarcado dispararán con un dado menos.

Nota: la unidad carlista en Guetaria no puede interceptar a las unidades liberales porque un desembarco no puede ser interceptado. El jugador liberal confía en levantar el sitio de la ciudad, puesto que si ninguna de sus unidades es eliminada en combate (lo que es improbable), sumadas a la de infantería que hay dentro de la ciudad superarán en número a las sitiadoras carlistas y les obligarán a retirarse.

14.0 ARTILLERÍA

Hay unidades de artillería de dos tipos: artillería de campaña y artillería de montaña. Cada ficha de artillería muestra a qué tipo pertenece y su fuerza.

- La artillería de campaña **liberal** puede tener de 1 a 4 puntos de fuerza.
- La artillería de campaña **carlista** puede tener 1 o 2 puntos de fuerza.
- La artillería de montaña de ambos bandos puede tener 1 o 2 puntos de fuerza.

Los jugadores pueden usar libremente las fichas de artillería de cada tipo, combinándolas o dividiéndolas, siempre y cuando mantengan los puntos de fuerza existentes en el espacio, región o casilla. Los jugadores están limitados a usar las fichas existentes.

14.1 MOVIMIENTO Y APILAMIENTO

En el mapa las unidades de artillería no pueden mover solas. Para mover deben acompañar a una o más unidades amigas de infantería y/o caballería (ver 11.3).

Al final de cada paso de acciones, de cada escaramuza y de cada ronda de batalla en cada espacio o región sólo puede haber una única unidad de artillería de cada tipo (ver 11.5). Las unidades de artillería deben terminar su movimiento o un combate en una fortaleza amiga o con alguna unidad amiga (ver 11.3).

14.2 ARTILLERÍA CAPTURADA

Cuando un jugador captura artillería enemiga, coloca en el espacio o región una unidad propia del mismo tipo y valor de la artillería capturada. Si ya tiene una unidad de artillería del mismo tipo en el espacio deberá combinar ambas fichas (sin superar el valor máximo permitido; se pierde cualquier exceso).

Si un jugador que captura artillería enemiga no tiene una ficha disponible para ello, no podrá aprovechar esa artillería capturada, que se perderá. Si tiene una ficha de valor inferior al de la artillería capturada podrá utilizarla para aprovechar al menos una parte.

14.3 CASILLA DE ARTILLERÍA OCULTA

El jugador **carlista** tiene una casilla de artillería oculta. Sus unidades de artillería entran en esa casilla como refuerzos, por eventos o desde el mapa. No hay límite de apilamiento en ella.

El jugador **carlista** puede mover su artillería desde la casilla de artillería oculta al mapa. En su fase, en el paso de desplegar/ocultar artillería, puede coger 1 punto de artillería de cualquier tipo (sólo uno) y colocarlo en cualquier fortaleza amiga no sitiada o en un espacio donde haya

alguna unidad amiga de infantería o caballería, siempre dentro de la zona **carlista**.

El jugador **carlista** puede ocultar su artillería presente en el mapa. En su fase, en el paso de desplegar/ocultar artillería, puede trasladar tantos puntos de artillería no sitiada como quiera desde la zona **carlista** a la casilla de artillería oculta (ninguno de esos puntos podrá ser trasladado al mapa en esa misma fase). En el redespiegue de fin de año también puede ocultar su artillería (ver 24.8).

15.0 COMBATE

Tras completar todas las acciones hay que resolver los combates en los espacios donde haya unidades de ambos bandos o fortalezas sitiadas. Los combates son siempre gratuitos (no tienen ningún coste en puntos de acción). Escaramuzas y batallas son obligatorias. Asaltos y salidas son opcionales (el jugador activo decide si quiere realizarlos o no).

Los jugadores deben determinar dónde hay escaramuza y dónde batalla, en función del número y tipo de unidades presentes:

- Si uno de los bandos (o ambos) tiene **menos de tres unidades de infantería y/o caballería** en el espacio, o **sólo unidades de caballería**, se produce una **escaramuza** (ver 16.0).
- Si ambos bandos tienen **al menos tres unidades de infantería y/o caballería** en el espacio (pero no sólo caballería) se produce una **batalla** (ver 17.0).

Para determinarlo no se tiene en cuenta artillería, tren de suministro, mochila ni partidas (ver 5.4). Tampoco las unidades que estén dentro de una fortaleza o en los caminos conectados con el espacio.

Puesto que determinados bloques no se tienen en cuenta (partida y tren de suministro) y dado que si un bando sólo tiene bloques de caballería no se producirá una batalla, los jugadores deberán comprobar dónde hay escaramuza y dónde batalla antes de empezar a resolver los combates, en el orden que se indica a continuación:

Primero hay que resolver todas las escaramuzas (16.0) y después todas las batallas (17.0). A continuación, el jugador activo puede lanzar asaltos a fortalezas sitiadas y, por último, puede realizar salidas con sus unidades sitiadas (18.0). El jugador activo decide el orden en que se resuelven los combates del mismo tipo durante su fase.

Si durante esta fase han entrado unidades en un espacio donde hay enemigos en una fortaleza no sitiada, al ir a resolver la escaramuza o batalla, el jugador que controla la fortaleza puede decidir que sus unidades permanezcan dentro de ella en lugar de combatir fuera (ver 18.0).

Al inicio de un combate los jugadores pueden jugar cartas tácticas. También pueden usar cartas operacionales a lo largo del mismo (ver 7.3).

16.0 ESCARAMUZA

Una escaramuza consiste en una única ronda de disparo. Primero dispara el defensor y, tras aplicar todos sus impactos, dispara el atacante. No hay tiradas de moral.

En una escaramuza, un jugador dispara con un máximo de tres unidades de infantería y/o caballería. Las debe escoger él mismo con las siguientes limitaciones:

- Cualquier unidad de infantería.
- Un máximo de una unidad de caballería en **terreno abrupto** y dos unidades de caballería en **terreno abierto**.

Siempre se dispara con toda la artillería.

Un jugador no puede disparar con el tren de suministro, mochila, ni unidades situadas dentro de una fortaleza o en los caminos conectados con el espacio.

ESCARAMUZA EN REFUGIO CARLISTA

Si se resuelve una escaramuza en un espacio de refugio **carlista** el jugador **carlista** tiene ciertas ventajas:

- Si el jugador **carlista** es el atacante, dispara primero con sus unidades, como si fuera el defensor.
- Si el jugador **carlista** es el defensor, el jugador **liberal** sólo podrá disparar con un máximo de una unidad, ya sea de infantería o de caballería (en lugar de tres).

Después de escoger y mostrar sus unidades, cada jugador puede jugar una carta táctica. El atacante decide primero si juega una carta táctica y la coloca bocabajo sobre la mesa. A continuación, el jugador defensor hace lo mismo y después ambos jugadores revelan sus cartas, cuyo efecto se aplicará durante la escaramuza. Además, los jugadores pueden usar cualquier número de cartas operacionales, jugándolas en el momento que corresponda según indique el texto de la carta.

En una escaramuza un jugador tira tantos dados como la fuerza de cada una de sus unidades de infantería, caballería y artillería que dispare. Las unidades disparan con su efectividad, aplicando un modificador en función del tipo de terreno que haya en el espacio y del tipo de unidad que dispare (**un resultado de 1 siempre es un impacto**, incluso después de aplicar cualquier modificador):

- **Terreno abrupto**: todas las unidades de infantería y caballería tienen un penalizador de -1 a su efectividad. La artillería impacta con un resultado de 1. Las unidades de artillería de campaña tiran la mitad de dados (redondeando hacia abajo).
- **Terreno abierto**: las unidades de infantería tienen un penalizador de -1 a su efectividad. La caballería no tiene ningún penalizador a su efectividad. La artillería impacta con un resultado de 1 o 2.

Los impactos los aplica el jugador que los recibe uno a uno, a su unidad de infantería o caballería que tenga mayor fuerza, entre las escogidas para disparar. Si hay dos o más unidades con la misma fuerza, el jugador elige cuál de ellas recibe el impacto. Cada impacto reduce en uno la fuerza de la unidad (ver 5.3).

Tras resolver la escaramuza, **si el atacante tiene más unidades de infantería y/o caballería* que el defensor en el espacio, el defensor debe retirarse**. En caso de empate, o si el defensor tiene más unidades, el atacante debe retirarse.

❖ **Importante**: cuando un grupo entra en un espacio con fortaleza amiga sitiada, aunque las unidades sitiadas no participen en la escaramuza, sí se tienen en cuenta de cara a determinar quién debe retirarse. Sin embargo, si las tropas entran en un espacio con fortaleza no sitiada, y algunas de las tropas enemigas se refugian en la fortaleza, éstas no contarán para decidir quién debe retirarse. No se tiene en cuenta artillería, tren de suministro, mochila ni partidas.

Tampoco las unidades atacantes situadas en los caminos conectados con el espacio.

*** Caballería:** si, tras resolver la escaramuza, un jugador no tiene ninguna unidad de infantería que haya disparado —sólo tiene caballería— deberá retirarse en todo caso, a menos que su oponente tampoco tenga ninguna unidad de infantería, en cuyo caso se determina quién se retira de la forma habitual. Recuérdese que las partidas no se tienen en cuenta y que las unidades situadas dentro de una fortaleza no disparan.

En una escaramuza se aplican las reglas de retirada (ver 17.9) pero no hay persecución ni desbandada ni reagrupamiento y el jugador que se retire no podrá fusionar sus unidades.

Si el bando que se retira tiene **artillería de campaña** y/o **tren de suministro** hay que comprobar si pierde algo:

- Si tiene caballería o si el jugador **carlista** se retira desde **terreno abrupto** en la zona **carlista**, no pierde artillería ni tren de suministro.
- En cualquier otro caso el jugador pierde la mitad (redondeando hacia arriba) de su artillería de campaña, que es capturada por el vencedor (ver 14.2) y 1 punto de fuerza de su tren de suministro (que no es capturado). Artillería de montaña y mochila se retiran sin problemas.

Nota: hay un ejemplo de escaramuza en la sección de ejemplos de combates del libro de juego (ver 31.1).

17.0 BATALLA

SECUENCIA DE BATALLA	
1.	Despliegue
2.	Rondas de batalla (<i>máximo tres</i>). Cada ronda:
	• Jugar carta táctica.
	• Activaciones (<i>si es la tercera ronda la batalla finaliza al terminar esta fase</i>).
	• Fin de ronda de batalla: retirada, refuerzo y reorganización
3.	Resultado: posible desbandada o persecución.
4.	Retirada del perdedor, que podrá fusionar sus unidades.
5.	Reagrupamiento del vencedor.

17.1 DESPLIEGUE

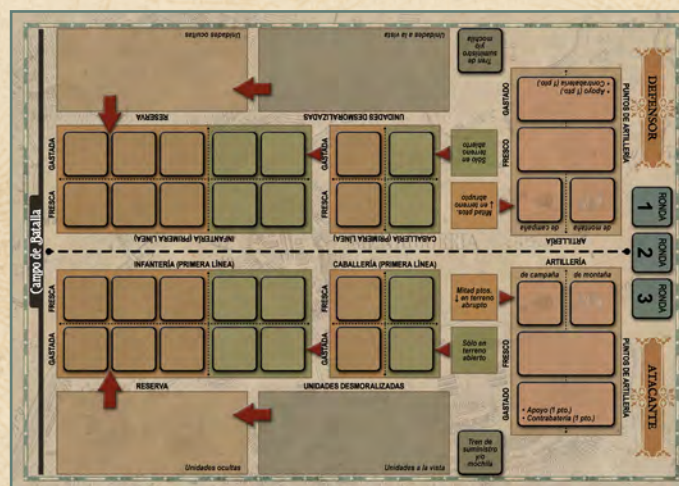
En primer lugar, los jugadores despliegan sus unidades simultáneamente en el campo de batalla, que viene representado en un tablero al efecto.

- El **defensor** despliega todas sus unidades presentes en el espacio, excepto las que estén dentro de una fortaleza.
- El **atacante** sólo despliega las unidades pertenecientes al primer grupo que haya entrado en el espacio; no despliega las unidades que estén dentro de una fortaleza y deja las unidades que han llegado posteriormente —si las hay— en los caminos que hayan utilizado para entrar en el espacio. Esas unidades podrán participar más adelante en la batalla como refuerzos.
- Ambos jugadores deben ocupar, si es posible, todas las casillas en primera línea. El número de casillas disponibles dependerá del terreno que haya en el espacio donde se desarrolle la batalla:
 - » **Terreno abrupto:** hasta 3 unidades de infantería y 1 unidad de caballería.
 - » **Terreno abierto:** hasta 5 unidades de infantería y 2 unidades de caballería.

Las unidades de infantería y caballería que no quepan en primera línea se colocan en la casilla de reserva.

Todos los bloques se despliegan de pie y, una vez colocados, los jugadores tumban los que estén en primera línea de manera que su fuerza actual quede frente a las unidades enemigas. Todas las unidades empiezan frescas.

- Las unidades de artillería se despliegan en sus respectivas casillas y los jugadores colocan un número de puntos de artillería (fichas de madera) igual a su fuerza en la casilla adyacente (empiezan frescos). En **terreno abrupto** la artillería de campaña sólo genera la mitad (redondeando hacia abajo) de los puntos de artillería.
- Tren de suministro (de pie) y/o mochila se colocan en su respectiva casilla.



17.2 RONDAS DE BATALLA

La batalla se desarrolla en sucesivas rondas de batalla y puede durar un máximo de tres. Cada ronda termina cuando ambos jugadores han activado todas sus unidades en primera línea o han pasado. Al terminar la primera y la segunda ronda de batalla, se lleva a cabo una fase de retirada, refuerzo y reorganización y a continuación se pasa a resolver otra ronda. Cuando la tercera ronda concluye, la batalla termina.

Al inicio de cada ronda de batalla cada jugador puede jugar una carta táctica. El atacante decide primero si juega una carta táctica y la coloca boca abajo sobre la mesa. A continuación el jugador defensor hace lo mismo y después ambos jugadores revelan sus cartas, cuyo efecto se aplicará durante esa ronda de batalla. Además, los jugadores pueden usar cualquier número de cartas operacionales, jugándolas en el momento que corresponda según indique el texto de la carta.

Cada ronda de batalla se compone de sucesivas activaciones en las que los jugadores se alternan activando unidades. Empieza el jugador defensor, que activa una unidad fresca en primera línea; a continuación, el jugador atacante hace lo propio; después el jugador defensor otra vez, y así sucesivamente hasta que la ronda termine. Un jugador puede pasar en lugar de activar una unidad, bien sea porque no le queda ninguna unidad fresca en primera línea o porque no desea realizar ninguna activación. Si un jugador pasa, ya no podrá activar ninguna otra unidad en esa ronda.

❖ Importante: un jugador que pase aún podrá contracargar con cualquier unidad de caballería fresca que tenga en primera línea.

BATALLA EN REFUGIO CARLISTA

Si se resuelve una batalla en un espacio de refugio **carlista** el jugador **carlista** tiene ciertas ventajas:

- Si el jugador **carlista** es el atacante, en la primera ronda de batalla realiza la primera activación, como si fuera el defensor.
- Si el jugador **carlista** es el defensor, en la primera ronda de batalla puede activar dos unidades consecutivamente antes de que el jugador **liberal** realice su primera activación.

17.3 FIN DE LA BATALLA

La batalla finaliza de inmediato si se da alguna de las tres siguientes situaciones:

- Un jugador no tiene ninguna unidad de **infantería** en primera línea. El otro jugador vence, gana 1 PV y se produce una **desbandada** del bando perdedor, que se retira.
- Un jugador decide **retirarse** de forma voluntaria en la fase de fin de ronda de batalla. El otro jugador vence y lleva a cabo una **persecución**.
- Al **terminar la tercera ronda de batalla**. El jugador defensor se queda en el espacio y el jugador atacante se retira. No hay desbandada ni persecución.

17.4 ACTIVACIONES

Cuando le toca, un jugador puede activar una unidad de infantería o caballería que esté fresca y en primera línea. Una unidad que se activa queda gastada y se mueve a la casilla correspondiente en primera línea.

Durante una activación, un jugador también puede gastar hasta un máximo de dos puntos de artillería (ver 17.6).

ACTIVAR UNA UNIDAD DE INFANTERÍA

La unidad dispara contra el enemigo. El jugador tira un número de dados igual a la fuerza actual de la unidad y cada resultado igual o inferior a su efectividad logra un impacto. Los impactos los aplica el jugador que los recibe a sus unidades de infantería presentes en primera línea (la caballería no puede recibir daño). Cada impacto reduce en uno la fuerza de una unidad (ver 5.3).

❖ **Importante:** los impactos los aplica libremente el jugador enemigo; puede repartirlos entre varias unidades o concentrarlos en una, independientemente de su fuerza actual.

Nota: los disparos de infantería en batalla son el único caso en el que el jugador que los recibe puede asignarlos libremente. En el resto de circunstancias de combate (escaramuza, asalto, persecución y desbandada) hay reglas para aplicar los impactos.

La unidad de infantería activada queda gastada.

ACTIVAR UNA UNIDAD DE CABALLERÍA

La unidad carga contra el enemigo. El jugador debe escoger el objetivo de la carga:

Objetivo: unidad enemiga de CABALLERÍA en primera línea:

Si la unidad está fresca, contracarga y ambas unidades de caballería se atacan simultáneamente: las tiradas de disparo, aplicación de impactos y tiradas de moral se resuelven al mismo tiempo. Cada unidad tira un número de dados igual a su fuerza actual y cada resultado igual o inferior a su efectividad logra un impacto. Ambas unidades quedan gastadas.

Si la unidad está gastada, pero hay otra unidad amiga de caballería fresca en primera línea, ésta puede contracargar como se ha indicado

arriba. Si no la hay o si no contracarga, el jugador atacado tiene dos opciones:

- La unidad atacada huye y se mueve a la casilla de unidades desmoralizadas, donde se coloca tumbada bocarriba. La unidad atacante queda gastada. No hay disparos ni daño.
- La unidad atacada aguanta y se resuelven los disparos en orden secuencial: la unidad atacante realiza sus tiradas y se aplica cualquier impacto y tirada de moral antes de que la otra dispare. La unidad atacante queda gastada.

Objetivo: unidad enemiga de INFANTERÍA en primera línea:

Tras declarar la carga, si el enemigo tiene alguna unidad de caballería fresca en primera línea, puede contracargar con ella y, en ese caso, las dos unidades de caballería se enfrentarán como se ha indicado arriba.

Si no hay contracarga, la unidad de infantería debe tirar por moral con los siguientes modificadores a su valor de moral:

- La unidad está gastada: -1
- Unidad **carlista** en **terreno abrupto**: -1 / **abierto**: -2
- La unidad está a fuerza completa*: +1
- A la unidad sólo le queda 1 punto de fuerza*: -1

* *Una partida no se considera a fuerza completa, pero sí se le aplica el -1 por tener sólo 1 punto de fuerza.*

Si la unidad pasa la tirada de moral, resiste la carga y dispara contra la caballería. Tira un número de dados igual a su fuerza actual, pero sólo impacta con cada resultado de 1. La unidad de caballería no ataca y queda gastada.

Si la unidad falla la tirada de moral, la unidad de caballería le dispara y suma +1 a su efectividad. Los impactos sólo se aplican a esa unidad de infantería, la cual no dispara. Ambas unidades quedan gastadas.

17.5 TIRADA DE MORAL POR IMPACTOS

Cada vez que durante una activación una unidad recibe uno o más impactos, debe tirar por moral.

❖ **Importante:** sólo se tira por moral en batalla, nunca en escaramuza, asalto, persecución ni desbandada.

El jugador tira 2D6 y compara el resultado con la moral de la unidad. Si es igual o menor que el valor de moral, la tirada tiene éxito. Si es mayor, la tirada de moral falla.

Se aplican los siguientes modificadores al valor de moral de la unidad:

- Por cada impacto por encima del primero que recibe la unidad durante esa activación: -1.
- A la unidad sólo le queda 1 punto de fuerza: -1

Si la tirada de moral falla la unidad se mueve de inmediato a la casilla de unidades desmoralizadas, donde se coloca tumbada bocarriba.

17.6 ARTILLERÍA EN BATALLA

Durante una activación, además de activar una unidad de infantería o caballería, el jugador puede usar hasta dos puntos de artillería para realizar alguna o varias de las siguientes acciones:

- **Apoyo** (coste: 1 punto de artillería): cuando se activa una unidad de infantería (no de caballería), se añade un dado a la tirada de disparo. Sólo se puede realizar una vez por activación.

- **Contrabatería** (coste: 1 punto de artillería): un punto de artillería enemigo queda gastado, es decir, el enemigo no podrá usarlo durante esta ronda de batalla. Se puede realizar dos veces por activación.

Una vez usados, los puntos de artillería quedan gastados, pasando a la casilla adyacente correspondiente. Todos se recuperan durante la reorganización, al final de la ronda.

17.7 FIN DE RONDA DE BATALLA

Cuando finaliza la ronda, se resuelve el fin de ronda de batalla:

1. RETIRADA VOLUNTARIA: en primer lugar el jugador atacante decide si quiere retirarse del campo de batalla. Si no lo hace, a continuación el jugador defensor decide lo mismo. Si un jugador se retira, la batalla finaliza en ese instante con victoria de su oponente, que podrá llevar a cabo una persecución (ver 17.8).

2. REFUERZO: cada jugador puede intentar llevar unidades de refuerzo a la batalla. Primero lo hace el atacante y después el defensor.

- El jugador atacante puede intentar reforzar con unidades que estén dentro de una fortaleza en el espacio de la batalla (ver 18.2) y con unidades situadas en los caminos conectados con el espacio donde tiene lugar la batalla (las que movieron al espacio después del primer grupo atacante).

- El jugador defensor puede intentar reforzar con unidades que estén dentro de una fortaleza en el espacio de la batalla (ver 18.2) y con unidades situadas en los espacios adyacentes al espacio donde tiene lugar la batalla, siempre y cuando no haya enemigos no sitiados en dichos espacios.

Cada jugador puede intentar reforzar con hasta dos unidades a través de camino principal y desde fortaleza y con hasta una unidad a través de camino secundario. Por cada unidad de infantería o caballería que lo intente se tira 2D6, comparando el resultado con la moral de la unidad.

- Si la batalla tiene lugar dentro de la zona enemiga se aplica un modificador de -1 al valor de moral de la unidad.

Si el resultado es igual o menor que el valor de moral, la tirada tiene éxito y la unidad se mueve al campo de batalla, colocándose en la casilla de reserva. Si la tirada se falla, la unidad no se mueve de su sitio y, por tanto, no podrá reforzar en este turno la batalla.

Cada unidad que refuerza puede ir acompañada por cualquier unidad de artillería, tren de suministro y/o mochila presente en su mismo camino o espacio. Esas unidades nunca pueden reforzar solas, deben acompañar a una unidad de infantería o caballería.

3. REORGANIZACIÓN:

- Cada jugador puede mover unidades de infantería y/o caballería desde primera línea a la casilla de reserva. Primero lo hace el jugador atacante y después el defensor.

***Nota:** se puede dejar la primera línea de infantería vacía sin que ello provoque el fin de la batalla ni una desbandada, siempre y cuando a continuación se mueva alguna unidad de infantería desde la reserva a primera línea.*

- Cada jugador, si tiene alguna casilla vacía en primera línea, puede mover unidades de infantería y/o caballería desde la casilla de reserva a primera línea. Primero lo hace el jugador atacante y después el defensor. Se colocan frescas y podrán ser activadas en la siguiente ronda de batalla.

- Todas las unidades gastadas pasan a estar frescas y cada jugador recupera todos sus puntos de artillería gastados, que pasan de estar gastados a frescos.

- Por último, cada jugador puede intentar recuperar una única unidad que esté en la casilla de unidades desmoralizadas. El jugador escoge la unidad y tira por moral con ella. Si la tirada tiene éxito (obtiene un número igual o inferior a su valor de moral con 2D6), la unidad se mueve a la casilla de reserva. Si falla, permanece donde está. Ambos jugadores lo hacen de forma simultánea.

17.8 RESULTADO DE LA BATALLA

Cuando por cualquier razón la batalla finaliza, se determina el jugador vencedor y el jugador derrotado y si se produce una persecución o una desbandada.

Las unidades vencedoras permanecen en el espacio y podrán realizar un reagrupamiento (ver 17.10). Las unidades derrotadas deben retirarse del espacio (ver 17.9), pero antes se resuelve la persecución o la desbandada (si es el caso), que sólo afecta a las unidades que están en el campo de batalla. Las unidades del bando derrotado que estén sobre algún camino también deben retirarse, pero no se ven afectadas por la persecución ni la desbandada. El jugador derrotado que se retira podrá fusionar sus unidades, tal y como se indica en 17.9.

PERSECUCIÓN

Cuando se produce una retirada voluntaria:

- Si el bando que se retira tiene caballería en primera línea o en reserva, o si el jugador **carlista** se retira desde **terreno abrupto** en la zona **carlista**, el vencedor tira un dado por cada unidad de infantería y caballería no desmoralizada que tenga en el campo de batalla, e impacta con un resultado de 1 (la artillería no dispara). El jugador derrotado no pierde artillería ni tren de suministro ni mochila.

- En cualquier otro caso el vencedor tira un dado por cada unidad de infantería y caballería no desmoralizada que tenga en el campo de batalla, e impacta como de costumbre, utilizando su efectividad (la artillería no dispara). El jugador derrotado pierde la mitad (redondeando hacia arriba) de su artillería de campaña, que es capturada por el vencedor (ver 14.2) y 1 punto de fuerza de su tren de suministro (que no es capturado). No pierde artillería de montaña ni mochila.

Los impactos se asignan como en una escaramuza a las unidades que estén en el campo de batalla, pero los impactos de infantería sólo se aplican a la infantería enemiga y los impactos de caballería antes a la caballería que a la infantería enemiga. No se realizan tiradas de moral.

DESBANDADA

Cuando se produce una desbandada:

- Si el bando que se retira tiene caballería en primera línea o en reserva, o si el jugador **carlista** se retira desde **terreno abrupto** en la zona **carlista**, el vencedor tira un dado por cada unidad de infantería y caballería no desmoralizada que tenga en el campo de batalla, e impacta como de costumbre, utilizando su efectividad (la artillería no dispara). El jugador derrotado pierde la mitad (redondeando hacia arriba) de su artillería de campaña, que es capturada por el vencedor (ver 14.2) y 1 punto de fuerza de su tren de suministro (que no es capturado). No pierde artillería de montaña ni mochila.

- En cualquier otro caso el jugador vencedor realiza una ronda de disparo normal (tirando tantos dados como la fuerza de cada unidad) con todas sus unidades de infantería y caballería no desmoralizadas

que tenga en el espacio (la artillería no dispara). El jugador derrotado pierde toda su artillería de campaña y la mitad (redondeando hacia arriba) de su artillería de montaña, que es capturada por el vencedor, y se elimina su tren de suministro (que no es capturado). No pierde la mochila.

Los impactos se asignan como en una escaramuza a las unidades que estén en el campo de batalla, pero los impactos de infantería sólo se aplican a la infantería enemiga y los impactos de caballería antes a la caballería que a la infantería enemiga. No se realizan tiradas de moral.

17.9 RETIRADA

Como consecuencia de una escaramuza o batalla —o de una evasión **carlista** (ver 12.2)— las unidades pueden tener que retirarse de un espacio. Cada unidad que se retira debe cumplir las siguientes reglas:

- Se retira a un espacio adyacente amigo o a un espacio adyacente donde haya una fortaleza enemiga sitiada. Si no lo hay, a un espacio adyacente enemigo.
- El espacio al que se retira no puede contener ninguna unidad ni fortaleza enemiga, a menos que esté sitiada.
- Si se retira más de una unidad, cada una puede retirarse a un espacio diferente. El jugador es libre de retirar las unidades juntas, separadas o una combinación de ambas.

Excepción: retirada liberal en zona carlista, ver abajo.

- Si la unidad pertenece al jugador atacante (es decir, el que movió al espacio para iniciar el combate) debe retirarse por un camino que haya sido utilizado por alguna unidad amiga para entrar en el espacio del combate. No tiene por qué ser el camino utilizado por esa unidad, basta con que alguna unidad amiga haya entrado en el espacio por ese camino durante esta fase.

Nota: puede haber alguna unidad atacante sobre un camino conectado con el espacio del combate (ver 11.4). Esa unidad también debe retirarse si su bando no resulta victorioso, de la misma forma que el resto de unidades amigas.

- Si la unidad ha salido de una fortaleza sitiada (en una salida o como refuerzo tras la llegada de una fuerza de socorro, ver 18.2), sólo puede retirarse de regreso a la fortaleza sitiada. Ninguna unidad perteneciente a una fuerza de socorro puede retirarse a una fortaleza sitiada amiga en el espacio del combate.
- Si la unidad pertenece al jugador defensor (es decir, ya estaba en el espacio al inicio de la fase o entró en él mediante una interceptación o como refuerzo), debe retirarse por un camino que no haya sido utilizado por unidades enemigas para entrar en el espacio del combate durante esta fase. Si hay una fortaleza amiga en el espacio, la unidad puede retirarse al interior de la fortaleza si aún queda sitio en ella (ver 18.0).

Nota: una unidad defensora puede retirarse por un camino utilizado por el enemigo si, con posterioridad, alguna unidad amiga ha llegado como refuerzo a través de ese camino.

- Si el espacio del combate está en la zona **carlista**, todas las unidades **liberales** deben retirarse juntas (no pueden retirarse a más de un espacio adyacente).

Nota: las unidades que se retiran no pueden ser interceptadas (ver 11.6).

ARTILLERÍA

Las unidades de artillería no pueden retirarse solas, deben retirarse junto a una unidad amiga de infantería o caballería. El jugador **carlista** puede retirar su artillería a la casilla de artillería oculta si lo hace desde la zona **carlista**.

EVACUACIÓN NAVAL LIBERAL

Si están en un espacio con puerto y eran las defensoras del espacio o han desembarcado en él, las unidades **liberales** pueden retirarse por mar hasta otro espacio amigo con puerto. No puede haber evacuación naval para ninguna unidad **liberal** atacante que haya llegado al espacio por vía terrestre.

❖ **Importante:** no puede haber evacuación naval desde/hacia Bilbao si Portugalete o Guecho están bajo control o sitio carlista, en este último caso si hay fortaleza liberal.

REGIONES

Las unidades **liberales** pueden retirarse de un espacio en el mapa del Norte a una región adyacente (a través de una conexión con región). Las unidades **carlistas** no pueden hacer eso.

RETIRADA Y OTROS COMBATES

Las unidades que se retiran no podrán reforzar una batalla que se resuelva en un espacio adyacente durante esa misma fase (se pueden dejar tumbadas bocabajo como recordatorio). No podrán participar en un asalto si se retiran a un espacio donde haya una fortaleza enemiga sitiada. Tampoco podrán realizar una salida si se retiran de regreso a una fortaleza sitiada.

UNIDADES CERCADAS

Si una unidad no puede retirarse a ningún espacio cumpliendo las anteriores reglas, se deben seguir los siguientes pasos:

1. Todas las unidades deben retirarse juntas (no pueden retirarse a más de un espacio adyacente).
2. El jugador que se retira debe escoger un espacio al que retirarse, aunque contenga alguna unidad o fortaleza enemiga y/o sea a través de un camino utilizado por alguna unidad enemiga para entrar en el espacio del combate.
3. Las unidades (como grupo) reciben un impacto por cada unidad enemiga de infantería o caballería presente en el camino por el que se retiran y en el espacio al que se retiran. Reciben **un mínimo de un impacto** aunque no haya ninguna unidad enemiga. El jugador pierde la mitad (redondeando hacia arriba) de su artillería de campaña, que es capturada por el enemigo (ver 14.2) y 1 punto de fuerza de su tren de suministro (que no es capturado). Artillería de montaña y mochila se retiran sin problemas.
4. Tras asignar los impactos como en una escaramuza, si en el espacio al que se han retirado hay alguna unidad o fortaleza enemiga, las unidades deberán retirarse un espacio adicional cumpliendo las reglas habituales.

FUSIONAR UNIDADES

Tras una batalla (no una escaramuza), después de resolver la retirada, si en algún espacio al que se haya retirado alguna unidad hay tres o más unidades de infantería y/o caballería, el jugador derrotado podrá fusionar esas unidades: escogerá una unidad de infantería o caballería, la eliminará y sumará su fuerza a otra unidad del mismo tipo y de igual o menor efectividad que esté en su mismo espacio. No podrá superar la fuerza máxima de esa unidad; si sobra algún punto de fuerza, o si no hay

ninguna unidad a la que sumárselo, se pierde. El jugador podrá fusionar unidades de ese modo todas las veces que quiera en cada espacio. Si no hay una unidad disponible con la que fusionar, está permitido eliminar voluntariamente alguna unidad.

Nota: esta regla permite al jugador derrotado en batalla impedir un contraataque enemigo ventajoso que dé lugar a otra batalla y a una posible desbandada.

17.10 REAGRUPAMIENTO

El jugador vencedor en una batalla puede reagrupar sus unidades. No hay reagrupamiento tras una escaramuza.

El jugador vencedor puede mover libremente sus unidades entre el espacio de la batalla y los espacios adyacentes y viceversa, siempre y cuando al empezar el reagrupamiento haya al menos una unidad o fortaleza amiga en dichos espacios y no haya enemigos presentes (a menos que estén sitiados). Por tanto, las unidades victoriosas no podrán reagruparse a un espacio donde vaya a resolverse otra batalla en esta fase, pero sí podrán reforzar esa batalla si se dan las circunstancias (que su bando sea el defensor y que estén en un espacio adyacente al espacio de la batalla). Las unidades de artillería, tren de suministro y mochila deben acompañar a una unidad de infantería o caballería para mover. Con el reagrupamiento no se puede colocar más de 6 unidades de infantería y/o caballería en un mismo espacio.

Nota: hay un ejemplo de batalla en la sección de ejemplos de combates del libro de juego (ver 31.2).

18.0 SITIO

Cuando un grupo de unidades mueve a un espacio donde hay una fortaleza enemiga no sitiada, las unidades enemigas presentes pueden permanecer dentro de la fortaleza en lugar de combatir fuera de ella (ver 11.4 y 15.0).

Una fortaleza puede acoger en su interior a un determinado número de unidades de infantería y/o caballería, dependiendo del espacio en el que esté situada:

- **Ciudad** (fortaleza permanente): hasta dos unidades.
- **Otro espacio**: hasta una unidad.

Además, en una fortaleza también puede haber una unidad de artillería de campaña, una unidad de artillería de montaña, un tren de suministro y/o una mochila.

Si el enemigo mueve a un espacio con fortaleza amiga y hay más unidades amigas de las que puede acoger la fortaleza, en el paso de combate el jugador deberá decidir lo que hace con ellas. Puede dejar todas fuera, o dejar algunas dentro de la fortaleza y otras fuera. Las unidades que se queden fuera de la fortaleza deberán combatir en una escaramuza o batalla. Si es una escaramuza, las unidades que estén dentro no se tienen en cuenta para determinar el bando que se retira (sí se tienen en cuenta cuando ya están sitiadas y llega una fuerza de socorro, ver 18.2). Si es una batalla, las unidades que estén dentro de la fortaleza no se despliegan en el campo de batalla, pero podrán llegar como refuerzos posteriormente (siguiendo las reglas habituales, hasta dos unidades por ronda).

Si las unidades defensoras en un espacio con fortaleza amiga se retiran después del combate, podrán hacerlo al interior de la fortaleza (si queda sitio) y/o a un espacio adyacente, como de costumbre.

18.1 ESTABLECIENDO UN SITIO



Cuando al terminar el paso de combate hay alguna unidad de infantería o caballería en un espacio donde haya una fortaleza enemiga y todas las unidades enemigas —si las hay— están dentro de la fortaleza, se establece un sitio y se coloca un marcador en el espacio para recordarlo.

Cuando ha establecido un sitio, el jugador que sitia tiene dos opciones:

1. MANTENER EL SITIO

Mientras se mantenga el sitio, en el paso de suministro de la fase del jugador sitiado se comprobará si las unidades sitiadas sufren desgaste. De ese modo, las unidades sitiadas o la guarnición pueden llegar a ser eliminadas. Tan pronto como en una fortaleza no hay unidades defensoras ni guarnición, ésta se rinde y el jugador que la sitia toma el control de la misma.

GUARNICIÓN



Cada fortaleza tiene una guarnición intrínseca que se indica en el propio marcador de fortaleza o, en el caso de ciudades, en el marcador de guarnición.



Una guarnición siempre se considera suministrada (a menos que esté sitiada) y no se tiene en cuenta al comprobar el suministro del espacio.

Si está sitiada, mientras haya alguna unidad amiga de infantería o caballería en la fortaleza, la guarnición no puede sufrir desgaste. Si no la hay debe tirar por desgaste (ver 19.3), a menos que pueda obtener suministro de un tren de suministro o mochila en la fortaleza.

Una guarnición tiene fuerza 1. Su efectividad es 2 (**liberal**) o 1 (**carlista**) en ciudad y 1 (ambos bandos) en fortaleza. Sirve para mantener el control de la fortaleza si no hay ninguna unidad amiga de infantería o caballería presente en el espacio. Siempre es la última unidad en el espacio en sufrir un impacto por cualquier causa. Su eliminación supone la captura de la fortaleza por el enemigo.

2. LANZAR UN ASALTO

❖ **Importante:** para poder lanzar un asalto el jugador que sitia debe tener una unidad de artillería de campaña —de cualquier valor— en el espacio de la fortaleza enemiga.

❖ Un asalto no puede lanzarse en la misma fase en que se establece un sitio. El jugador deberá esperar a su siguiente fase y posteriores.

En un sitio establecido en un turno anterior, el jugador que sitia puede lanzar un asalto en el paso de combate de su fase, sin necesidad de activar el espacio (es una acción gratuita).

Un asalto es algo diferente a una escaramuza o batalla:

- En primer lugar se **compara el valor de la artillería de campaña** de ambos jugadores en el espacio. Si el defensor tiene la misma fuerza o más que el atacante, el asalto sólo dura una ronda. Si el defensor tiene menos artillería de campaña que el atacante, éste último puede decidir, después de la primera ronda del asalto, resolver una segunda ronda.

- El jugador defensor dispara con todas sus unidades de infantería y caballería y con la guarnición. El jugador atacante puede disparar con hasta cuatro unidades de infantería y caballería si el asalto es en una ciudad y con hasta dos asaltando una fortaleza en otro espacio. Debe escoger las unidades asaltantes al inicio del asalto y puede cambiarlas de una ronda de asalto a otra.

- Al inicio de cada ronda de asalto, después de mostrar las unidades, el jugador atacante puede jugar una carta táctica. Además, puede usar cualquier número de cartas operacionales, jugándolas en el momento que corresponda según indique el texto de la carta. El jugador defensor no puede jugar ninguna carta durante un asalto.



- Las unidades defensoras y la guarnición tienen **doble defensa**: hacen falta dos impactos para causarles uno. Cada impacto del atacante cuenta como medio, por lo que hacen falta dos para completar un impacto completo. Si queda medio impacto al final de una ronda del asalto, se conserva hasta la siguiente ronda de asalto, si la hay, pero se pierde al final de esa fase. Hay un marcador para recordarlo.

- En cada ronda de asalto todas las unidades defensoras y la guarnición disparan primero y los impactos se aplican a las unidades atacantes que participen en el asalto. Después, todas las unidades asaltantes disparan. Los disparos se resuelven como en una escaramuza (ver 16.0), pero las unidades disparan con su efectividad (excepto la caballería, ver abajo). **Si el defensor tiene la misma o más artillería de campaña que el atacante**, las unidades defensoras y la guarnición suman +1 a su efectividad y las unidades asaltantes sufren -1 a su efectividad. La artillería no dispara (pero la de campaña se tiene en cuenta para la efectividad del defensor y del atacante y para el número de rondas del asalto, como se ha explicado arriba). No hay retirada ni tiradas de moral para ningún bando.

- Las unidades de **caballería** (defensoras y atacantes) sólo impactan con un resultado de 1 en todo caso.

***Nota:** hay un ejemplo de asalto en la sección de ejemplos de combates del libro de juego (ver 31.3).*

18.2 SALIDA Y FUERZA DE SOCORRO

SALIDA

Las unidades sitiadas del jugador activo pueden realizar una salida en el paso de combate de su fase sin necesidad de activar el espacio (es una acción gratuita). No es obligatorio salir con todas si hay más de una. La salida causará una escaramuza en el espacio, en la que las unidades que sitian son las defensoras y las unidades sitiadas son las atacantes, perdiendo los beneficios defensivos de la fortaleza (doble defensa y +1 a su efectividad por artillería). La guarnición no puede participar en una salida. La artillería sí puede tomar parte en una salida, pero correrá el riesgo de ser capturada si su bando se retira (ver 16.0). Las unidades **carlistas** no pueden evadirse de una salida **liberal** (ver 12.2).

FUERZA DE SOCORRO

Si un grupo entra en un espacio donde hay una fortaleza amiga sitiada, se producirá un combate (escaramuza o batalla) en el que las unidades que sitian son las defensoras y las unidades que llegan son las atacantes. Si es una escaramuza, las unidades sitiadas no disparan, pero sí se tendrán en cuenta para determinar qué bando se retira.



Si es una batalla, las unidades sitiadas no pueden participar en ella desde el principio, pero podrán entrar en el campo de batalla como refuerzos posteriormente (siguiendo las reglas habituales, hasta dos unidades por ronda). Hay unos marcadores para señalar esas unidades, puesto que si su bando debe retirarse sólo podrán hacerlo de regreso a la fortaleza sitiada (ver 17.9).

18.3 CAPTURA DE UNA FORTALEZA

Si todas las unidades sitiadas de infantería, caballería y la guarnición son eliminadas, el jugador que sitia la fortaleza la captura de forma inmediata. Captura la mitad (redondeando hacia arriba) de los puntos de artillería sitiados (ver 14.2) y elimina el resto. Las unidades sitiadas de tren de suministro y/o mochila se eliminan.

❖ **Importante:** el jugador puede decidir demoler la fortaleza en ese mismo instante, eliminando el marcador, o bien conservarla. No se puede demoler la fortaleza permanente de una ciudad.

Si la conserva, sustituye el marcador de fortaleza por uno de su bando o, si es una ciudad, voltea el marcador de guarnición.

***Nota:** si al capturar una fortaleza enemiga el jugador no tiene ningún marcador de fortaleza amiga disponible, en lugar de sustituir el marcador enemigo simplemente lo elimina.*

19.0 SUMINISTRO

Al final de su fase, el jugador debe comprobar el suministro de todas sus unidades de **infantería** y **caballería** en el mapa. Primero comprueba el límite general (ver abajo) y después el suministro propiamente dicho.

Las unidades pueden obtener suministro:

- Del espacio o de la región en la que están.
- De una unidad amiga de tren de suministro o mochila que esté en su mismo espacio.

Al comprobar el suministro no se tienen en cuenta las unidades de partida y guarnición (a menos que estén sitiadas), artillería, tren de suministro ni mochila.

19.1 LÍMITE GENERAL

En un espacio no puede haber más de 6 unidades de infantería y/o caballería de cada bando. En una región no puede haber más de 6 unidades **liberales** y 4 unidades **carlistas** de infantería y/o caballería. Para este límite no se tienen en cuenta las unidades de guarnición, artillería, tren de suministro ni mochila, pero sí las partidas.

Si se supera el límite general, el jugador deberá eliminar unidades de infantería y/o caballería en el espacio o región hasta que no lo supere. Deberá comprobar el suministro de las restantes.

19.2 FUENTES DE SUMINISTRO

REGIÓN

Una región suministra a 6 unidades **liberales** de infantería y/o caballería. Una región no suministra a ninguna unidad **carlista** (que deberá obtener suministro de un tren de suministro o mochila en la región o bien forrajear; ver 23.3).

ESPACIO

Cada espacio puede suministrar a un determinado número de unidades, dependiendo de si está situado en la zona carlista o en la zona **liberal**, del tipo de espacio y del bando al que pertenezcan las unidades.

SUMINISTRO	
Jugador carlista	
Zona carlista	Zona liberal
Cualquier espacio: 4	Espacio adyacente a la zona carlista: 4
	Otro espacio: 2
<i>Nota: da igual que el espacio sea amigo o enemigo, es decir, las unidades carlistas que estén sitiando una fortaleza enemiga reciben suministro del espacio.</i>	
Jugador liberal	
Zona liberal	Zona carlista
Ciudad amiga: 6	Villa principal amiga: 2
Villa principal amiga: 4	Espacio con puerto: 2
Espacio con puerto: 4	Fortaleza amiga: 1
Otro espacio: 2	Otro espacio: 0
<i>Nota: sólo se tiene en cuenta un tipo de espacio (el que suministre a más unidades), no se acumula el suministro de más de uno. Por ejemplo, una villa principal amiga con fortaleza en zona carlista suministra a 2 unidades (la fortaleza no cuenta). Si el espacio no es amigo se considera «otro espacio», excepto si se trata de un espacio con puerto, que proporciona suministro, aunque no sea amigo. Por ejemplo, las unidades liberales que estén sitiando una fortaleza enemiga no reciben suministro del espacio en la zona carlista y reciben suministro para 2 unidades en la zona liberal, pero si se tratase de un espacio con puerto, recibirían suministro para 2 y 4 unidades respectivamente.</i>	

Unidades sitiadas: las unidades sitiadas de cualquier jugador nunca obtienen suministro del espacio en el que están.

- **Fortaleza liberal con puerto:** un espacio con fortaleza y puerto controlado por el jugador **liberal** proporciona suministro aunque esté sitiado por el jugador **carlista**.

***Excepción:** Bilbao. Si el jugador carlista sitia Bilbao, o si controla o sitia —si hay fortaleza liberal— Portugalete o Guecho, el puerto de Bilbao queda anulado (ver 4.3).*

TREN DE SUMINISTRO



Un tren de suministro puede suministrar a hasta 6 unidades amigas de infantería y/o caballería en su mismo espacio.

Si proporciona suministro a cualquier cantidad de unidades (hasta un máximo de 6), el tren de suministro pierde 1 punto de fuerza.

MOCHILA



Una mochila puede suministrar a hasta 2 unidades amigas de infantería y/o caballería en su mismo espacio.

Si proporciona suministro a cualquier cantidad de unidades (hasta un máximo de 2), la mochila pierde 1 punto de fuerza.

❖ **Importante:** las unidades pueden obtener suministro tanto del espacio en el que están como de un tren de suministro o mochila. Si un jugador puede suministrar a sus unidades presentes en un espacio, es obligatorio que lo haga. No se puede dejar unidades sin suministrar pudiendo hacerlo. Si en un espacio no se puede suministrar a todas las unidades, pero sí a parte de ellas, el jugador escogerá cuáles se quedan sin suministro y sufren desgaste (ver abajo).

Recuérdese que las unidades de partida y guarnición (a menos que estén sitiadas), artillería, tren de suministro y mochila no necesitan suministro.

19.3 UNIDADES SIN SUMINISTRO

Las unidades de infantería y caballería sin suministro sufren **desgaste**: cada unidad pierde 1 punto de fuerza de forma automática.

En lugar de ello, las unidades **carlistas** sin suministro en una región deben forrajear (ver 23.3).

UNIDADES SITIADAS

Las unidades de infantería, caballería y guarnición sitiadas sin suministro también pueden sufrir desgaste, pero la pérdida no es automática. El jugador debe tirar un dado por cada unidad o guarnición*: con un resultado de 1 a 3 pierde 1 punto de fuerza; con un resultado de 4 a 6 no pierde nada.

Hay una serie de modificadores a la tirada de dado:

- Fortaleza en zona enemiga: -1 (fortaleza **liberal** en zona **carlista** y fortaleza **carlista** en zona **liberal**).
- Más artillería de campaña sitiando que sitiada: -1.
- Sin artillería de campaña sitiando: +1.

* **Guarnición:** recuérdese que la guarnición sólo puede sufrir desgaste por estar sitiada si no hay ninguna unidad amiga de infantería o caballería en la fortaleza (ver 18.1).

20.0 REFUERZOS

Los refuerzos que recibe cada jugador están indicados en la tabla de turnos del mapa principal. Nótese que los que se reciben en 1834-35 son distintos a los que se reciben en 1836-38.

❖ **Importante:** en el primer turno de cada escenario ningún jugador recibe refuerzos de ningún tipo.

El jugador **liberal** siempre despliega sus refuerzos antes que el jugador **carlista** en cada turno.

20.1 JUGADOR LIBERAL

En la fase de refuerzos de un turno en el que recibe alguna unidad de refuerzo, el jugador **liberal** coge al azar una o dos unidades, según se indique, de su reserva de refuerzos (de la bolsa). Coge y coloca las unidades una por una a fuerza completa en la zona **liberal**:

- En una ciudad o villa principal amiga. No puede estar sitiada, a menos que tenga puerto (excepto Bilbao, ver 4.3).
- En una región del mapa del resto de España (incluso si hay enemigos en ella).

Además, en la fase de refuerzos de un turno en el que recibe artillería, el jugador **liberal** coge 1 o 2 puntos de artillería, según se indique, de campaña o de montaña (a su elección) y los coloca uno por uno en la zona **liberal**:

- En una fortaleza amiga. No puede estar sitiada, a menos que tenga puerto (excepto Bilbao, ver 4.3).
- En una región del mapa del resto de España en la que haya alguna unidad amiga de infantería y/o caballería (incluso si hay enemigos en ella).

INFANTERÍA DE LÍNEA: si al coger una unidad de refuerzo ésta resulta ser una infantería de línea (LIN), el jugador **liberal** debe sustituir una unidad de regimiento provincial (PRO) que esté en cualquier región o espacio en la zona **liberal** por esa unidad LIN. La unidad PRO se traslada a la reserva de refuerzos (a la bolsa). La unidad LIN se coloca a fuerza máxima fuera cual fuera la fuerza de la unidad PRO. La unidad PRO sustituida no puede estar en una fortaleza sitiada, a menos que tenga puerto (excepto Bilbao, ver 4.3). Si no hay ninguna unidad PRO que pueda ser sustituida, la unidad LIN se coloca directamente en el mapa siguiendo las reglas habituales, sin sustituir a otra unidad.

❖ **Importante:** esto no se aplica al construir una unidad con puntos de reemplazo (PR), la regla sólo afecta a los refuerzos.

Nota: esto refleja la progresiva veteranía de las tropas liberales. La unidad PRO sustituida podrá volver como refuerzo reflejando la continua afluencia de quintas bisoñas al teatro de operaciones.

20.2 JUGADOR CARLISTA

En la fase de refuerzos de un turno en el que recibe una unidad de refuerzo, el jugador **carlista** coge al azar una unidad de su reserva de refuerzos (de la bolsa) y la coloca a **1 punto menos de su fuerza máxima** (a un mínimo de 2 puntos de fuerza) en cualquier espacio amigo no sitiado en la zona **carlista**.

Además, en la fase de refuerzos de un turno en el que recibe artillería, el jugador **carlista** coloca 1 punto de artillería de campaña o de montaña (a su elección) en su casilla de artillería oculta.

❖ **Importante:** si al ir a coger una unidad de refuerzo la reserva de refuerzos de ese jugador está vacía, en su lugar recibe 2 PR y los gasta de forma inmediata (ver 21.1). El jugador liberal recibe 2 PR como máximo por fase de refuerzos, aunque no pueda coger dos unidades de refuerzo. Si al ir a coger un punto de artillería el jugador no dispone de una ficha de artillería apropiada, el refuerzo de artillería se pierde.

CASILLA DE TREN DE SUMINISTRO Y MOCHILA: los jugadores sólo pueden utilizar las unidades indicadas en el escenario (el resto aún están fuera del juego). En la casilla siempre están a la vista y no se cogen como refuerzos, sino que hay que construirlas con puntos de reemplazo (PR).

21.0 PUNTOS DE REEMPLAZO

Los puntos de reemplazo (PR) se utilizan para recuperar puntos de fuerza perdidos por unidades situadas en el mapa y para construir unidades disponibles en la reserva de refuerzos, así como unidades logísticas de tren de suministro y mochila. Los PR que no se gasten en una fase no se guardan, se pierden.

21.1 UNIDADES EN EL MAPA

Los costes de PR por punto de fuerza son los siguientes:

- Infantería y caballería: 1
- Tren de suministro y mochila: 0,5

Cada unidad de infantería y caballería sólo puede incrementar su fuerza en 1 punto por fase. Esa limitación no se aplica al tren de suministro ni a la mochila. No se pueden gastar PR en artillería de ningún tipo. Una unidad que forme parte de una expedición **carlista** sólo puede recibir PR al realizar una acción de reclutar con expedición (ver 10.6 y 23.4). Cualquier unidad que reciba PR no podrá participar en ninguna otra acción en esa fase, como es habitual.

Nota: recuérdese que tomar parte en un combate de cualquier tipo no se considera una acción.

Para poder recibir PR, una unidad debe estar:

- **Liberal:** en cualquier espacio o región en la zona **liberal**. En cualquier espacio con puerto en la zona **carlista**. La unidad no puede estar sitiada, a menos que esté en un espacio con puerto (excepto Bilbao, ver 4.3). Sí puede estar sitiando una fortaleza enemiga.
- **Carlista:** en cualquier espacio (pero el coste puede variar, ver abajo). La unidad no puede estar sitiada, pero sí puede estar sitiando una fortaleza enemiga. Una unidad en una expedición **carlista** sólo puede recibir PR con una acción de reclutar con expedición (ver 23.4).

❖ **Importante:** si la unidad carlista no está en la zona carlista, el coste de PR por punto de fuerza se duplica. Esto no afecta a las expediciones (ver 23.4).

21.2 CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Si un jugador decide construir una unidad con PR podrá:

- Coger una unidad al azar de su reserva de refuerzos (de la bolsa) y colocarla en el mapa a fuerza 1, gastando 1 PR. No se puede incrementar más su fuerza en esta fase.
- Escoger directamente un tren de suministro o mochila (que siempre están a la vista) y colocarlo en el mapa a la fuerza que se quiera (gastando los PR correspondientes).

❖ **Importante:** el jugador carlista no puede construir partidas (PAR) con PR y sólo puede construir unidades regionales (REG) con una acción de reclutar con expedición (ver 23.4).

Una unidad que se construye con PR se coloca en el mapa:

- **Liberal:** en la zona **liberal**:
 - » En una ciudad o villa principal amiga. No puede estar sitiada, a menos que tenga puerto (excepto Bilbao, ver 4.3).
 - » En una región del mapa del resto de España (incluso si hay enemigos en ella).
- **Carlista:** en cualquier espacio amigo en la zona **carlista**. El espacio no puede estar sitiado.

22.0 FASE DE SUBLEVACIÓN CARLISTA

El mapa del resto de España está dividido en regiones. Cada región tiene un determinado nivel de sublevación **carlista** que va de 0 a 3.

Hay dos regiones, Valencia-Murcia y Cataluña, en las que el nivel de sublevación nunca puede bajar de 1, reflejando la intensidad del carlismo en esas regiones.

El nivel de sublevación **carlista** no puede ser inferior a 0 (o a 1 en Valencia-Murcia y Cataluña) ni superior a 3. Cualquier modificación por debajo o por encima de esas cifras simplemente se ignora.

22.1 TABLA DE INCREMENTO DE LA SUBLEVACIÓN CARLISTA

Al inicio de la fase de sublevación **carlista** en el resto de España, el jugador **carlista** tira 2D6 y suma el resultado de ambos dados. Después se aplica ese resultado en la siguiente tabla:

TABLA DE SUBLEVACIÓN CARLISTA EN EL RESTO DE ESPAÑA	
2D6	Efecto en el nivel de sublevación carlista
2	+1 en Asturias-Cantabria
3	+1 en Andalucía
4	+1 en Castilla la Nueva
5	+1 en Castilla-León
6	La sublevación no aumenta
7	+1 en Valencia-Murcia
8	+1 en Cataluña
9	+1 en Galicia
10	+1 en Aragón
11	+1 en Extremadura
12	+1 en una región a elección del jugador carlista

Si sale una región donde el nivel de sublevación **carlista** ya es 3, el nivel de sublevación aumenta +1 en otra región adyacente que escoja el jugador **carlista**. Si en todas las regiones adyacentes el nivel es 3, la sublevación aumenta +1 en cualquier otra región que escoja el jugador **carlista**.

22.2 INCREMENTO DE LA SUBLEVACIÓN CON EXPEDICIONES

Después de tirar en la tabla de sublevación, si hay alguna expedición activa, el jugador **carlista** puede intentar incrementar el nivel de sublevación en la región donde se encuentre cada expedición, siempre y cuando haya más unidades **carlistas** que **liberales**.

Al número de unidades **carlistas** de infantería y caballería que integran la expedición se le resta el número de unidades **liberales** de infantería y caballería presentes en la región. El jugador **carlista** tira un dado y, si el resultado es igual o menor que esa cifra, el nivel de sublevación aumenta +1. Una expedición no puede incrementar la sublevación en una región donde el nivel ya sea 3.

23.0 MAPA DEL RESTO DE ESPAÑA

Las unidades del jugador **liberal** pueden mover en este mapa en todo momento. Las unidades del jugador **carlista** no pueden entrar en el mapa del resto de España antes de 1835.

❖ **Importante:** el jugador **carlista** sólo puede tener una expedición **carlista** activa en 1835 y hasta un máximo de dos a partir de 1836.



EXPEDICIÓN CARLISTA: todas las unidades **carlistas** presentes en una única región del mapa del resto de España conforman una expedición **carlista**.

El mapa principal está conectado con tres regiones del mapa del resto de España: Asturias-Cantabria, Castilla-León y Aragón. Los espacios del Norte conectados con esas regiones tienen caminos (principales y secundarios) que funcionan como conexiones con regiones. El coste de movimiento por esos caminos se incrementa en +1 punto tanto en una dirección como en la otra.

El movimiento y el combate en las regiones del resto de España tienen sus propias reglas, que se explican a continuación:

23.1 MOVIMIENTO EN REGIONES

Las unidades enemigas pueden «convivir» en una misma región, aunque podrá haber combate si se dan las circunstancias (ver 23.2).

En su fase, un jugador puede activar todas las unidades que tenga en una región por 1 único punto de acción.

Las unidades **carlistas** presentes en una región conforman una expedición **carlista** y deben mover juntas (no pueden dejar ninguna unidad atrás ni mover hacia más de una región o espacio adyacente). Pueden mover a cualquier región o espacio adyacente, con independencia de si hay enemigos en la región de la que salen o en la región en la que entran. Si mueven a una región donde ya hay alguna unidad amiga, ambas expediciones quedarán unidas en una sola.

Las unidades **liberales** activadas en una región pueden mover juntas o por separado a cualquier región o espacio adyacente, con independencia de si hay enemigos en la región de la que salen o en la región en la que entran.

Las unidades de artillería, tren de suministro y mochila, como sucede en el movimiento entre espacios, no pueden mover solas y deben acompañar a alguna unidad amiga de infantería o caballería. Si se quedan solas en una región serán capturadas o eliminadas, tal y como se indica en 11.3.

Nota: las unidades que mueven a una región no pueden ser interceptadas. Tampoco se puede interceptar desde una región (ver 11.6).

MOVIMIENTO ENTRE MAPAS

- **Del mapa del Norte a una región adyacente:** el grupo debe poder pagar el coste de movimiento del camino que conecta ambos mapas (recuérdese el +1). Una vez entra en la región, se detiene.
- **De una región al mapa del Norte:** el grupo entra por uno de los caminos que conecta la región con un espacio del mapa del Norte, pagando el coste de movimiento (recuérdese el +1) y, si le queda capacidad de movimiento, puede seguir moviendo siguiendo las reglas habituales. Una unidad no puede mover a una región en la misma fase en que mueve al mapa del Norte desde una región.

Nota: una vez que un grupo liberal declara que va a mover desde una región al mapa del Norte y tira en la tabla de movimiento, deberá mover al mapa del Norte o quedarse en la región donde está (no podrá mover a otra región tras haber determinado su capacidad de movimiento).

MOVIMIENTO ENTRE REGIONES

Una unidad puede mover una vez por fase entre dos regiones del mapa del resto de España. Al mover entre regiones no se tiene en cuenta la capacidad ni los puntos de movimiento: una unidad activada en una región puede mover a una región adyacente en cualquier caso. Al mover desde una región al mapa del Norte sí hay que tener en cuenta la capacidad de movimiento de la unidad.

23.2 COMBATE EN REGIONES

En el paso de combate de su fase, el jugador **liberal** puede intentar atacar con sus unidades presentes en una región a las unidades **carlistas** que estén en esa misma región. Ese ataque no tiene coste, es gratuito. El jugador **carlista** nunca puede atacar a las unidades **liberales** en una región.



Para poder atacar, primero el jugador **liberal** debe localizar al enemigo. Para ello tira un dado y debe obtener un resultado de 6. Si falla, coloca en la región un marcador de persecución +1. Un intento posterior de localizar a los **carlistas** en esa región tendrá un modificador de +1 a la tirada. Si falla, añadirá otro +1, de forma que el marcador de persecución indique +2, y así sucesivamente hasta llegar a +5, que implica que la tirada tendrá éxito de forma automática (a menos que se aplique el efecto de alguna carta).

Si el jugador **liberal** tiene éxito en localizar al enemigo, tiene lugar un combate. En una región el combate se resuelve siempre como una escaramuza, sea cual sea el número y tipo de unidades presentes. Hay algunas particularidades:

- La escaramuza se resuelve en **terreno abierto**, todas las unidades disparan (no hay un número máximo) y lo hacen con un modificador de +1. Es decir, la infantería impacta con su efectividad (-1 de la escaramuza y +1 del presente modificador, que se anulan mutuamente), la caballería con su efectividad +1 (porque se considera **terreno abierto** y en la escaramuza no tenía penalizadores) y la artillería con 1, 2 o 3 (puesto que en la escaramuza acertaba con resultados de 1 o 2, ahora modificados con +1).
- Las tiradas se resuelven simultáneamente (es decir, el defensor **carlista** no dispara primero). Tras resolver una ronda, el jugador **liberal** decide si quiere continuar combatiendo o si abandona el combate. Si

opta por continuar, el jugador **carlista** decide si sigue combatiendo (y se resuelve otra ronda) o si abandona el combate.

Cuando el combate finaliza (por decisión de un jugador o del otro, o porque todas las unidades de un bando o de ambos son destruidas) las unidades de ambos jugadores permanecen en la región (no hay retirada). El jugador **liberal** coloca en la región un marcador de persecución +1 o, si ya hay un marcador, añade +1 al mismo (ver arriba). Si todas las unidades **carlistas** en una región son eliminadas, la expedición se considera destruida y el marcador de prestigio **carlista** retrocede dos espacios (ver 9.1).

Para eliminar el marcador de persecución, el jugador **carlista** debe activar sus unidades y abandonar la región. De igual modo, cuando no hay ninguna unidad **carlista** o ninguna unidad **liberal** en una región, se retira el marcador de persecución.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO EN LAS REGIONES (CON INTENTO DE ATAQUE LIBERAL)



1. En el mapa de regiones del resto de España el jugador **carlista** tiene una expedición activa en Castilla-León, compuesta por dos unidades. El jugador **liberal** tiene un ejército de cuatro unidades en Aragón.



2. En su fase, el jugador **liberal** gasta 1 punto de acción en activar Aragón. Escoge un grupo de tres unidades y las mueve a Castilla-León.

Nota: al mover de una región a otra región adyacente no es necesario comprobar la capacidad de movimiento del grupo; las unidades pueden mover en cualquier caso. Mover desde una región al mapa del Norte es diferente y sí requiere tener en cuenta la capacidad de movimiento del grupo.

3. El jugador **liberal** mueve la unidad de infantería que ha quedado en Aragón a Valencia-Murcia.

Nota: cuando el jugador liberal activa una región, puede mover sus unidades presentes juntas o por separado. En este caso, la razón de que el jugador liberal mueva una unidad a Valencia-Murcia es

porque quiere tener tropas allí para mejorar sus opciones de sofocar la sublevación (que está al máximo nivel) en futuros turnos.



4. En el paso de combate de su fase, el jugador **liberal** intenta atacar a la expedición **carlista**. Para poder hacerlo primero debe localizar al enemigo, tirando un dado y obteniendo un resultado de 6. Obtiene un 3, con lo que el intento fracasa, pero coloca un marcador de persecución +1, lo que significa que un intento posterior de localizar esa expedición en esa región tendrá un modificador a la tirada de dado de +1 (y tendrá éxito con un 5 o 6).

5. En su fase, el jugador **carlista** gasta 1 punto de acción y activa Castilla-León. Mueve su expedición desde esa región a Aragón. Al abandonar la región, se elimina el marcador de persecución.

Nota: a diferencia del jugador liberal, cuando el jugador carlista activa una región todas sus unidades (que conforman una expedición) deben mover juntas; ninguna puede quedar atrás ni tampoco mover por separado a lugares distintos. La expedición podría haber reclutado en lugar de mover, pero el jugador carlista no quiere arriesgarse a que el enemigo la localice, así que opta por sacarla de esa región.

23.3 SUMINISTRO EN REGIONES

Las unidades **liberales** siempre están suministradas en cualquier región, pero se aplica el límite general de 6 unidades **liberales** de infantería y/o caballería en cada región (ver 19.1).

Las unidades **carlistas** no obtienen suministro de ninguna región y el límite general es de 4 unidades **carlistas** de infantería y/o caballería en cada región, incluidas partidas (ver 19.1). Sólo pueden obtener suministro de un tren de suministro o de una mochila. Las unidades de partida, artillería, tren de suministro y mochila siempre están suministradas en cualquier región.

Las unidades **carlistas** sin suministro deben **forrajear**. Se tira un dado por cada unidad de infantería y/o caballería sin suministro y ésta pierde 1 punto de fuerza con un resultado de 1 a 3.

❖ **Importante:** si al forrajear sale un resultado de 1 en algún dado, el nivel de sublevación carlista de la región se reduce -1 (da igual la cantidad de resultados de 1 que salgan, basta con que salga en un dado y la sublevación no bajará nunca más de -1).

23.4 SUBLEVACIONES CARLISTAS

El nivel de sublevación **carlista** en cada región puede ir de 0 a 3, excepto en Cataluña y Valencia-Murcia, donde no puede bajar de 1 (ver 22.0).

La sublevación aumenta en la fase de sublevación **carlista** en el resto de España (ver 22.1). Cada expedición **carlista** también puede incrementar la sublevación en la región donde se encuentre (ver 22.2). Algunas cartas aumentan o reducen la sublevación.

Las sublevaciones pueden dar PV al jugador **carlista** (ver 9.1). Además, las sublevaciones proporcionan reemplazos a las expediciones **carlistas** (ver abajo), aunque se pueden ver reducidas por efecto del forrajeo de esas mismas expediciones (ver 23.3). El jugador **liberal** dispone de una acción para reducir el nivel de sublevación **carlista** en una región (ver a continuación).

SOFOCAR SUBLEVACIÓN

❖ Sólo jugador liberal (**Coste:** 1 punto de acción)

❖ **Importante:** si en la región hay alguna expedición carlista el jugador liberal no puede intentar sofocar sublevación en esa región.

En su fase el jugador **liberal** puede intentar reducir el nivel de sublevación **carlista** en una región. Debe gastar 1 punto de acción y tirar 1D6:

1. Si no hay ninguna unidad **liberal** de infantería o caballería en la región, o si ninguna unidad toma parte en la acción:

- Si el resultado es igual o menor que el nivel de sublevación, el intento no tiene efecto.
- Si el resultado es mayor que el nivel de sublevación: el nivel de sublevación se reduce -1.

2. Si en la región hay al menos una unidad **liberal** de infantería o caballería que toma parte en la acción:

- Por cada unidad **liberal** de infantería o caballería que participe en la acción por encima de la primera, el jugador **liberal** suma +1 a la tirada.

Ejemplo: si tres unidades liberales de infantería y/o caballería toman parte en una acción de sofocar sublevación, el jugador liberal suma +2 a su tirada.

- Si el resultado es menor que el nivel de sublevación, el intento no tiene efecto.
- Si el resultado es igual que el nivel de sublevación, el nivel de sublevación se reduce -1 y una unidad **liberal** de infantería o caballería pierde 1 punto de fuerza.
- Si el resultado es mayor que el nivel de sublevación, el nivel de sublevación se reduce -1.
- Si el resultado es 6 o más, el nivel de sublevación se reduce -2.

***Nota:** el jugador liberal puede realizar la acción de sofocar sublevación en la misma región tantas veces como quiera (gastando 1 punto de acción cada vez) pero cada unidad sólo podrá participar en una única acción por fase, como es habitual.*

RECLUTAR CON EXPEDICIÓN

❖ Sólo jugador carlista (**coste**: 1 punto de acción)

Si al empezar su fase hay alguna expedición activa, el jugador **carlista** puede reclutar con ella. Si una expedición recluta, no se podrá activar para mover, y si ha movido no podrá reclutar (puesto que ninguna unidad puede tomar parte en dos acciones, como es habitual, y las unidades presentes en una expedición no pueden mover por separado).

Si recluta, una expedición obtiene un número de PR igual al **nivel de sublevación +1** de la región en la que se encuentre. Sólo pueden recibir PR las unidades de infantería, caballería, tren de suministro y mochila que formen parte de esa expedición. Ninguna unidad, excepto un tren de suministro o mochila, podrá incrementar su fuerza en más de 1 punto. Las unidades de artillería no pueden recibir PR. El coste por punto de fuerza es el mismo que para las unidades que se encuentren en la zona **carlista** (ver 21.1), es decir, no se duplica.

Se puede construir un tren de suministro o una mochila disponible a la fuerza que se quiera (gastando los PR correspondientes). También se puede construir unidades de infantería o caballería regional (REG) disponibles a fuerza 1, gastando 1 PR por cada una. No se puede construir ningún otro tipo de unidad.

❖ **Importante:** las expediciones carlistas no pueden obtener PR de una acción de obtener reemplazos. Las unidades carlistas en el mapa del Norte tampoco pueden obtener PR de una acción de reclutar que realice una expedición.

24.0 FIN DE AÑO

Cuando finaliza el último turno del año, se pasa a resolver el fin de año.

24.1 FORTALEZAS LIBERALES EN ZONA CARLISTA

Se calcula el valor de las fortalezas **liberales** existentes dentro de la zona **carlista**. Cada fortaleza en un espacio de villa principal vale 2 puntos, cualquier otra vale 1 punto. El jugador **liberal** suma el valor en puntos de sus fortalezas y consulta la siguiente tabla:

PUNTOS DE LAS FORTALEZAS LIBERALES			
Año	+1 PV carlista	0 PV	+1 PV liberal
1834	0-3	4-7	8+
1835	0-1	2-5	6+
1836	0	1-4	5+
1837	0-1	2-5	6+
1838	0-3	4-7	8+

Cada año indica el efecto del valor en puntos de las fortalezas **liberales** en la zona **carlista**: un jugador u otro obtendrá +1 PV o bien no habrá consecuencias.

FORTALEZA LIBERAL EN BAZTÁN

A partir de 1835, si el jugador **liberal** aún controla la fortaleza de Baztán obtiene +1 PV.

24.2 CANSANCIO DE GUERRA CARLISTA

En 1836, 1837 y 1838 el jugador **liberal** obtiene +1 PV.

24.3 VICTORIA DECISIVA

Si el marcador de PV está en la zona de victoria decisiva de un bando, la partida finaliza en este momento con victoria de ese jugador.

24.4 FIN DEL ESCENARIO

Si se está jugando un escenario que finaliza al terminar este año o es el año 1838, la partida finaliza y se resuelve lo siguiente:

- El jugador **carlista** comprueba el espacio en el que está el marcador de prestigio **carlista** (0, 1, 2 o 3), le aplica el modificador negativo al prestigio si lo hubiera y le suma la cantidad de regiones que tengan una sublevación de nivel 3 en el mapa del resto de España, obteniendo

así un número. Tira un dado; si el resultado es igual o menor que dicho número, obtiene +1 PV.

- Se comprueba quién es el ganador según se indique en el escenario.

Si la partida no ha finalizado, se resuelve el resto del fin de año.

24.5 INVIERNO

SUBLEVACIÓN CARLISTA

El jugador **carlista** tira en la tabla de sublevación **carlista** y aplica el resultado, tal y como se indica en 22.1.

Si hay alguna expedición activa, el jugador **carlista** intenta incrementar el nivel de sublevación en su región, tal y como se indica en 22.2.

DESGASTE EN SITIOS

Ambos jugadores deben comprobar el suministro de sus unidades sitiadas, tal y como se indica en 19.0.

24.6 NUEVAS UNIDADES

Los jugadores consultan el escenario que estén jugando y, si es el caso, añaden las unidades indicadas a su reserva de refuerzos y a su casilla de tren de suministro y mochila. Las unidades de infantería y caballería van a la bolsa y las unidades de tren de suministro y mochila a la casilla correspondiente.

24.7 REEMPLAZOS

Cada jugador recibe cierta cantidad de reemplazos:

- El jugador **liberal** recibe reemplazos por cada región del mapa del resto de España que no tenga un nivel de sublevación **carlista** de 2 o 3 y que no contenga una expedición **carlista**. Hay un total de 9 regiones.
 - En 1834-1835 recibe 1 PR por cada región.
 - En 1836-1837 recibe 2 PR por cada región.
- El jugador **carlista** recibe 1 PR por cada villa principal que controle (aunque esté sitiada) y 3 PR más si controla una ciudad (aunque esté sitiada).

Los jugadores gastan sus PR de la forma habitual (ver 21.0), primero el **liberal** y después el **carlista**.

❖ **Importante:** en este caso las unidades de infantería y caballería sí pueden incrementar su fuerza en más de 1 punto.

PARTIDAS CARLISTAS

Si alguna partida ha sido eliminada, el jugador **carlista** la recupera ahora y la coloca en cualquier espacio amigo en la zona **carlista**. El espacio no puede estar sitiado.

24.8 REDESPLIEGUE

Ambos jugadores —primero el **liberal**, después el **carlista**— pueden redesplegar, una a una, algunas de sus unidades en el mapa.

- El jugador **liberal** puede redesplegar 106 unidades.
- El jugador **carlista** puede redesplegar 5 unidades y sus 3 partidas. También puede ocultar su artillería.

UNIDADES

Cada jugador puede redesplegar cualquier unidad amiga que no esté sitiada.

Excepción: el jugador liberal puede redesplegar unidades sitiadas en una fortaleza amiga con puerto (ver redespliegue naval, abajo).

Esto incluye artillería, tren de suministro y mochila, que al redespargar podrán mover solas, pero deberán terminar en una fortaleza amiga o en un espacio o región donde haya alguna unidad amiga de infantería o caballería (ver 11.3). El jugador **carlista** puede ocultar cualquier punto de artillería no sitiado que tenga en la zona **carlista** (ver 14.3). Ocultar artillería no cuenta para el número de unidades que puede redespargar, pero moverla en el mapa sí.

LÍMITES GEOGRÁFICOS

El jugador **carlista** sólo puede redespargar unidades situadas en el mapa del Norte (nunca en las regiones). El jugador **liberal** puede redespargar unidades tanto en el mapa del Norte como en las regiones del resto de España.

ORIGEN Y DESTINO

Una unidad puede redespargar desde cualquier espacio o región (cumpliendo los anteriores límites geográficos), pero **deberá terminar dentro de su zona**. Es decir, una unidad **liberal** deberá terminar su redespigue en la zona **liberal** y una unidad **carlista** en la zona **carlista**. Podrá mover a través de la zona enemiga, pero en ningún caso finalizar el redespigue en ella. No se puede interceptar el redespigue enemigo.

LÍMITE DE APILAMIENTO

Con el redespigue no se puede colocar más de 6 unidades de infantería y/o caballería en un mismo espacio o región.

REDESPLIEGUE TERRESTRE

❖ Ambos bandos

Una unidad puede mover a través de un número ilimitado de espacios, pero no podrá entrar en ninguno ocupado por una fortaleza o unidad enemiga (a menos que esté sitiada por unidades amigas, en cuyo caso podrá entrar en ese espacio y seguir moviendo o quedarse en él si está en zona amiga). Una unidad **liberal** puede mover desde cualquier región a otra región adyacente aunque haya alguna unidad enemiga en cualquiera de ellas. Si está en una región adyacente al Norte, una unidad **liberal** puede trasladarse al mapa del Norte y seguir moviendo en él. Desde el mapa del Norte puede mover a cualquier región adyacente al Norte.

REDESPLIEGUE NAVAL

❖ Sólo liberal

Una unidad **liberal** puede mover desde un espacio con puerto o región costera hasta otro espacio con puerto o región costera. Puede salir de cualquier espacio, pero el espacio al que mueva no podrá contener ninguna fortaleza ni unidad enemiga, a menos que la fortaleza enemiga

esté sitiada o las unidades enemigas estén sitiando una fortaleza amiga. Se puede mover desde y hacia una fortaleza amiga sitiada que esté en un espacio con puerto, pero sin superar la capacidad de la fortaleza (1 o 2 unidades, ver 18.0).

❖ **Importante:** el puerto de Bilbao queda anulado si la ciudad está bajo sitio carlista, o si Portugalete o Guecho están bajo control o sitio —si hay fortaleza liberal— carlista (ver 4.3).

Una unidad **liberal** no puede combinar el redespigue naval con el redespigue terrestre (sólo puede realizar uno de los dos).

24.9 CARTAS

Los jugadores preparan su mazo de extracción para el siguiente año.

- Recuérdese que las cartas con asterisco que se hayan jugado se eliminan permanentemente del juego.
- Cada jugador añade su mazo de descarte a las cartas que queden en su mazo de extracción y las revisa para retirar cualquier carta que haya que eliminar a partir del siguiente año o que ya no se pueda jugar por efecto de un evento jugado por el oponente.
- Cada jugador añade las cartas del siguiente año al mazo de extracción y lo baraja para dejarlo listo.
- Si un jugador tiene en mano alguna carta que se elimine a partir del siguiente año, la retira del juego y coge una carta del mazo de extracción para sustituirla. Si es un evento, lo descarta y coge otra carta, repitiendo esto hasta que coja una carta táctica u operacional. Después devuelve cualquier carta de evento descartada al mazo de extracción y lo baraja.

Nota: si esto sucede en 1835, el jugador liberal vuelve a colocar la carta Ejército de Operaciones del Norte (L16) entre las cinco primeras de su mazo de extracción (al azar).

24.10 FICHAS DE PUNTOS DE ACCIÓN

Los jugadores preparan sus fichas de puntos de acción para el siguiente año, colocando en el recipiente el conjunto de fichas indicado en 10.0.

Una vez termina el fin de año, se pasa al siguiente año.



