

Bonaparte en Marengo

Reglas del juego



Índice de Contenidos

| | | | |
|--------------------------------|---|------------------------------------|----|
| 1. Inicio Rápido | 2 | 8. Movimiento | 4 |
| 2. Materiales | 2 | 9. Maniobras de Ataque..... | 6 |
| 3. Introducción | 2 | 10. Bombardeos de Artillería | 6 |
| 4. Piezas del Juego..... | 2 | 11. Asaltos | 7 |
| 5. El Tablero..... | 2 | 12. Retiradas..... | 9 |
| 6. Preparación del Juego | 3 | 13. Desmoralización | 10 |
| 7. Secuencia de Juego..... | 4 | 14. Condiciones de Victoria..... | 10 |

Traducido del inglés por Eva M. Crespo.

versión 2006.04.09

1. Inicio Rápido

Una de las maneras de aprender a jugar es leerse las instrucciones desde el principio hasta el final y luego jugar. También es posible mezclar la lectura y el juego. A continuación se ofrece una sugerencia de cómo hacer esto último:

(1) Leer las secciones 2 y 3. Éstas introducen el juego.

(2) Leer las secciones 4 y 5. Éstas explican las piezas del juego y el tablero. Las piezas son simples, pero el tablero no lo es, por lo que es necesario mirarlo mientras se lee acerca de él.

(3) Preparar el juego siguiendo los pasos de la sección 6.

(4) Jugar los dos primeros turnos de cada bando leyendo las secciones 7 y 8, que explican la secuencia del juego y el movimiento. Ningún bando debería intentar atacar durante estos turnos (esto no es una regla, sino una simplificación con el objetivo de aprender a jugar).

(5) Jugar el resto de los turnos. Desde este punto en adelante cualquier bando podrá atacar. Para realizar maniobras de ataque, leer la sección 9. Para realizar un ataque de bombardeo, leer la sección 10. Para realizar un asalto, leer la sección 11. Para retirarse, leer la sección 12.

(6) Cuando se sufran las primeras bajas en el combate, leer las secciones 13 y 14 sobre la moral de las tropas y las condiciones de victoria.

(7) Intentar seguir jugando hasta que se hayan leído todas las reglas. Después, los jugadores pueden empezar de nuevo o seguir jugando, lo que prefieran.

2. Materiales

La caja contiene lo siguiente:

- 80 piezas de madera. Estas piezas representan los ejércitos que se enfrentaron en la batalla de Marengo. El color de cada pieza indica su bando: francés o austriaco; y los símbolos identifican su tipo y su fuerza.
- Un tablero de 22" x 30" (55.88 cm x 76.2 cm). El tablero contiene un mapa del campo de batalla y varios paneles informativos en los bordes. Los símbolos del mapa determinan cómo las piezas pueden moverse y atacar.
- Tres marcadores de estado.
- Dos copias de las reglas.

3. Introducción

Bonaparte en Marengo es un juego para dos jugadores. Un jugador controla las piezas francesas y el otro controla las austriacas. Durante el juego, cada jugador intenta derrotar a su oponente mediante la eliminación de las piezas enemigas y el control de territorio.

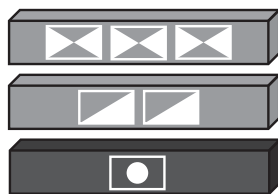
El juego consiste en una serie de 16 rondas, cada una representando una hora del día de la batalla: el 14 de junio de 1800. En cada ronda, los dos jugadores, por turno, mueven sus piezas y atacan al oponente.

Al principio, el mapa está controlado por el jugador francés, pero sus fuerzas están dispersadas; algunas tropas están en el mapa y otras entrarán luego. El ejército austriaco está concentrado, pero tiene que entrar en el mapa desde un punto en el borde occidental e intentar derrotar a las piezas francesas, así como avanzar hacia el este para poder controlar el mapa.

Los franceses son más fuertes al empezar porque tienen piezas en juego desde el principio. Sin embargo, las piezas austriacas entran rápidamente en juego y, hacia la mitad del juego, la ventaja cambia de bando. Hacia el final del juego, llegan los últimos refuerzos franceses y, dependiendo de las pérdidas relativas, pueden recuperar la ventaja sobre los austriacos.

4. Piezas del Juego

Las piezas del juego representan al ejército francés y austriaco que se enfrentan en la batalla. Son piezas de madera de tamaño 3.8 x 0.6 x 0.6 cm³. Las piezas azules representan al ejército francés, las rojas al austriaco. A continuación se muestra un ejemplo:



Cada pieza tiene símbolos en una de las caras indicando su tipo y fuerza. Esa cara de la pieza se llama la **cara** de la pieza.

Hay tres tipos de símbolos:

-  Infantería
-  Caballería
-  Artillería

La cantidad de símbolos indica su fuerza: un símbolo por cada punto de fuerza. En el ejemplo anterior, la pieza de arriba es una pieza de infantería de fuerza tres, la de en medio es una pieza de caballería de fuerza dos y la de abajo es una pieza de artillería de fuerza uno.

Normalmente, sólo el jugador que controla la pieza ve su cara. Este estado normal se considera **boca abajo**. (Nota: esto no significa literalmente boca abajo – los jugadores enfrentados tienden a mantener sus piezas mirando hacia ellos mismos, lo cual es más cómodo y es suficiente para esconderlas del oponente).

En ciertas situaciones, el jugador contrario tiene derecho a ver la cara de la pieza y, en esos casos, ésta se pone hacia arriba. Este estado se denomina **boca arriba**.

Al principio del turno, al jugador se le permite mezclar sus piezas a escondidas, pero solo aquéllas que estén en la misma región del mapa; esto permite la recuperación del secreto que existía antes de poner piezas boca arriba.

Para que ambos jugadores puedan mantener las caras de sus piezas ocultas proponemos las siguientes sugerencias:

- Si algún jugador necesita levantarse o cambiar de posición de tal manera que podría ver las piezas de su oponente, éste debe avisar con antelación para que el contrario pueda poner las piezas boca abajo, literalmente.
- Un jugador debe abstenerse de manejar las piezas de su oponente.
- Un jugador no debe manejar piezas de varias áreas a la vez. De esta manera se evita la sospecha de que las piezas se hayan cambiado de una zona a otra.

Cuando una pieza pierde fuerza como resultado de un ataque, es reemplazada por una pieza del mismo tipo pero con menor fuerza. Por esta razón, además de las piezas con fuerza completa, el juego incluye piezas de menor fuerza. También se incluyen piezas extra de fuerza completa. Por lo tanto, no hay que alarmarse si después de la preparación del juego sobran piezas: tienen que sobrar piezas.

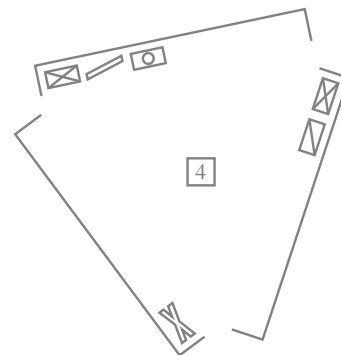
Una pieza de infantería a fuerza completa representa aproximadamente unos 1600 hombres y los cañones del batallón. Una pieza de caballería a fuerza completa representa unos 1000 jinetes. Una pieza de artillería a fuerza completa representa unas 40 piezas de artillería con los artilleros necesarios para manejarlas.

5. El Tablero

La mayor parte del tablero representa el mapa del campo de batalla. Parte de los bordes está dedicado a paneles informativos.

El mapa está dividido en polígonos que regulan el movimiento y el combate. Estos polígonos se denominan **demarcaciones**. Los lados de los polígonos se denominan **lindes**.

Debajo, se muestra un ejemplo de una demarcación con tres lindes:



Los símbolos que definen las demarcaciones son los siguientes:

Es una linde. Las lindes pueden ser estrechas (del ancho de una pieza) o anchas (del ancho de dos piezas). Cada linde contiene símbolos que indican los efectos que el terreno impone al movimiento y al ataque por esa linde.

- ☒ Penalización para la infantería. Por cada símbolo de este tipo, las piezas de infantería tienen un punto de fuerza menos cuando atacan a las piezas que defienden la linde.
- ☒ Penalización para la caballería. Por cada símbolo de este tipo, las piezas de caballería tienen un punto de fuerza menos cuando atacan a las piezas que defienden la linde.
- ☐ Penalización para la artillería. Por cada símbolo de este tipo, las piezas de artillería tienen un punto de fuerza menos cuando atacan a las piezas que defienden la linde.
- ☒ Linde infranqueable. Ninguna pieza puede cruzar una linde marcada con este símbolo.
- ▬ Obstrucciones para la caballería. La caballería tiene restringido el ataque y la defensa en las lindes marcadas con este símbolo.
- 4 Capacidad de la demarcación. Este símbolo indica el número máximo de piezas que pueden estar en la demarcación (en este caso, cuatro).

El ejemplo de la demarcación anterior tiene tres lindes y una capacidad límite de cuatro piezas. La linde de arriba tiene una penalización de uno para la infantería, obstruye a la caballería y penaliza a la artillería por uno. La linde de la izquierda no se puede cruzar, es infranqueable. La linde de la derecha penaliza a la infantería por uno y a la caballería por uno.

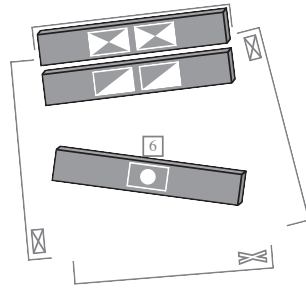
Las demarcaciones también pueden contener símbolos especiales:

- ▬▬ Indica que las piezas francesas están en esta demarcación al principio del juego. El número de símbolos indica el número de piezas francesas que empiezan en esa demarcación (ver sección 6).
- ★ Indica que la demarcación es uno de los objetivos territoriales del juego. Hay estrellas de tres colores: rojas, verdes y azules (ver sección 14).

Las demarcaciones definen la posición de las piezas. Una pieza que esté en juego sólo puede estar en una demarcación, no puede estar en dos demarcaciones a la vez.

Dentro de una demarcación, las piezas pueden estar en el medio o alineadas con las lindes. Las primeras están **en la reserva**, las segundas están **bloqueando** la linde de la demarcación.

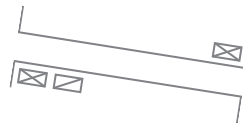
A continuación se muestra un ejemplo de cómo se pueden colocar las piezas:



Las piezas se muestran boca arriba para el ejemplo.

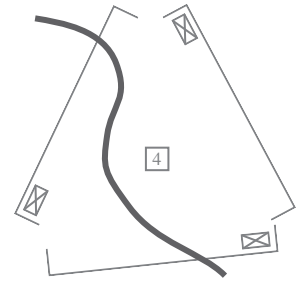
En el ejemplo anterior, las piezas de infantería y caballería están bloqueando la linde de arriba de la demarcación, mientras que la pieza de artillería está en la reserva, en el centro. Por claridad, las piezas que bloquean la linde deben estar orientadas de la misma manera que la linde. Las piezas en reserva pueden estar orientadas en cualquier dirección (la orientación de las piezas en reserva no afecta la manera de jugar).

Excepto en los bordes del mapa y en terreno inaccesible, las lindes siempre se encuentran en parejas opuestas, como se muestra en el siguiente ejemplo:



Las parejas opuestas de lindes representan los límites de demarcaciones adyacentes. Las piezas sólo pueden moverse o atacar a través de parejas opuestas de lindes. Las demarcaciones conectadas por la pareja de lindes se denominan **demarcaciones adyacentes**. Cada linde tiene una **linde opuesta**. La demarcación que contiene a la linde opuesta se denomina **demarcación opuesta**. Es importante darse cuenta de que las penalizaciones de las lindes de parejas opuestas pueden ser diferentes: en el ejemplo anterior, la caballería atacando desde arriba tiene una penalización de uno, mientras que la caballería atacando desde abajo no tiene penalización alguna.

Algunas demarcaciones están conectadas mediante carreteras. Las carreteras están representadas por líneas rojas o marrones. Las líneas rojas son **las carreteras principales**. Las carreteras marrones son **las carreteras secundarias**. Las carreteras afectan el movimiento de las piezas: las piezas pueden moverse más lejos en un turno si se mueven a lo largo de una carretera. Además, las piezas que se muevan por las carreteras principales están exentas de la capacidad de mando (ver sección 8). El ejemplo siguiente muestra una demarcación atravesada por una carretera:



En el ejemplo de arriba, las piezas pueden entrar o salir de la demarcación por la carretera a través de la linde de la izquierda o de la de abajo, pero no pueden usar la carretera si entran desde la derecha porque la carretera no cruza esa linde.

Otras señas del mapa marcan colinas, bosques, pantanos, ríos, arroyos, socavones y ciudades. Estas señas son meramente cosméticas y no afectan al juego. (Los efectos de los diferentes tipos de terreno están incorporados en los tamaños y formas de las demarcaciones y en las penalizaciones de las lindes).

En los bordes del tablero se pueden encontrar los siguientes paneles informativos:

- Tiempo ('Time Track'). Este panel ayuda a contabilizar las rondas.
- Moral ('Moral Track'). Este panel ayuda a contabilizar la moral de los ejércitos – ver las reglas sobre desmoralización (sección 13) para los detalles.
- Franceses "al comienzo" ('At Start'). Este panel muestra cuáles son las piezas francesas que empiezan sobre el tablero.
- Paneles de refuerzos ('Reinforcements'). Estos paneles muestran cuándo (a qué hora) y dónde entran los refuerzos franceses y los austriacos. Hay cuatro paneles de este tipo: uno austriaco y tres franceses.

Nota: Aquellos jugadores acostumbrados a los juegos de guerra tradicionales pueden estar sorprendidos porque no se necesitan dados, tablas de resultados de las batallas o tablas de los efectos del terreno. El combate se resuelve comparando la fuerza de las piezas y los efectos del terreno están incorporados en el propio mapa.

6. Preparación del Juego

Para preparar el juego, los jugadores deben hacer lo siguiente:

- (1) Poner un marcador en el espacio marcado 6:00 AM en el panel del tiempo.
- (2) Poner dos marcadores en el panel de moral para indicar el nivel de moral de los dos ejércitos. Las posiciones iniciales de estas dos fichas están indicadas en el propio panel.
- (3) Sacar las piezas y separarlas, cara arriba, en los siguientes grupos:
 - Un grupo con las piezas francesas indicadas en el panel denominado Franceses "al comienzo".
 - Cuatro grupos para las piezas indicadas en los cuatro paneles de refuerzos.

- Piezas para reemplazar a las piezas que sufran bajas (pérdida de fuerza).

(4) Las piezas francesas del panel Franceses “al comienzo” se pondrán en una caja, que el jugador austriaco agitará suavemente, sin mirar a las piezas. Después, por cada lugar que debe contener piezas francesas al principio del juego, el jugador francés sacará de la caja tantas piezas como indica el número de capacidad de la demarcación. El jugador francés no debe mirar dentro de la caja mientras saca las piezas, pero puede mirar las piezas sacadas, para poder ponerlas cara abajo.

(5) En el panel de refuerzos, cada jugador coloca las piezas que le corresponden cara abajo en el panel adecuado. El jugador puede barajar las piezas para ocultar la identidad de las mismas.

(6) En la batalla histórica, el ataque austriaco sorprendió a los franceses. Para reflejar ésto, las piezas francesas que empiezan la partida en el mapa no pueden moverse (ver sección 8) hasta que son **activadas**. Una pieza francesa puede ser activada de cualquiera de las siguientes maneras:

- Si, al principio del turno francés, una pieza austriaca se encuentra en una demarcación adyacente.
- El jugador francés la selecciona para ser activada. El jugador francés puede seleccionar una pieza al principio de su primer turno. Al principio de cada uno de los turnos siguientes se pueden seleccionar dos piezas si: (1) Una demarcación que estaba ocupada por los franceses al principio del juego está o ha estado ocupada alguna vez por el enemigo o (2) son al menos las 11:00 de la mañana.

Una vez que una pieza es activada, continúa activada hasta el final del juego. Los refuerzos franceses no necesitan ser activados: se pueden mover normalmente desde que entran en juego. Las piezas pueden bloquear o retirarse de las maniobras de ataque (ver secciones 9 y 10) antes de ser activadas. El jugador francés no debe barajar piezas activadas y desactivadas. Para poder distinguir qué piezas están activadas, se recomienda mantener las piezas desactivadas totalmente cara abajo.

7. Secuencia de Juego

El juego tiene lugar en una serie de **16 rondas**.

Cada ronda se divide en dos **turnos**. En cada ronda, el primer turno corresponde al jugador austriaco y el segundo turno al jugador francés.

El turno del jugador austriaco consta de los siguientes pasos:

- (1) El jugador austriaco ejecuta los bombardeos de artillería declarados en el turno anterior. Ver sección 10.
- (2) El jugador austriaco realiza asaltos de caballería e infantería. Ver sección 11.
- (3) El jugador austriaco realiza sus movimientos. Ver sección 8.
- (4) El jugador austriaco declara los bombardeos de artillería que quiera ejecutar en el turno siguiente. Ver sección 10.

El turno del jugador francés sigue los mismos pasos que el del austriaco, pero en este caso las acciones son realizadas por el ejército francés.

Al final de cada ronda, se debe adelantar el marcador en el panel del tiempo una casilla. Esta secuencia continúa hasta la última ronda, tras la cual se determina el ganador, como se indica en la sección 14.

8. Movimiento

Durante el turno de un jugador, éste puede mover las piezas que estén en el mapa e introducir los refuerzos pertinentes. Una vez en el mapa, las piezas no pueden salir de él.

En general, cualquier pieza puede moverse dentro de una demarcación (de la reserva a bloquear o del bloqueo a la reserva) o hacia una demarcación adyacente. La única manera en la que una pieza puede moverse a una demarcación no adyacente en un turno es por carretera.

Las piezas se mueven en grupos. Un grupo consiste en una o más piezas que empiezan y terminan en el mismo lugar y se mueven a la vez. Las piezas están en el mismo lugar si están en la misma demarcación y, o bien están juntas en la reserva, o bien están bloqueando la misma linde. Nota: una pieza moviéndose por carretera es siempre considerada un grupo en sí mismo – incluso si hay otras piezas en la carretera yendo y viniendo del mismo lugar, éstas se moverán por separado.

Un jugador esta limitado a mover un máximo de tres grupos y/o llevar a cabo tres asaltos (ver sección 11) por turno. Esta limitación se denomina **capacidad de mando** y es un límite combinado; es decir, un jugador no tiene un límite para el movimiento de los grupos y otro distinto para realizar los asaltos.

Los bloqueos a las maniobras de ataque del enemigo (ver sección 9), los bombardeos de artillería (ver sección 10) y la retirada (ver sección 12) no cuentan como órdenes de la capacidad de mando. También se excluye el movimiento por las carreteras *primarias* – es posible mover cualquier número de piezas por carreteras primarias durante un turno.

Un jugador puede mover sus grupos en el orden que le plazca.

Una pieza sólo puede moverse una vez durante el turno. Una vez que haya sido movi-

da, no puede volverse a mover en ese mismo turno.

Un jugador no puede mover sus piezas a una demarcación si este movimiento provoca que sus piezas excedan la capacidad máxima de la demarcación, sin contar las piezas enemigas.

La capacidad máxima se refiere a la demarcación completa, con las lindes correspondientes. No existen límites diferentes para las piezas en reserva o bloqueando. Cualquier pieza o todas las piezas de una demarcación pueden estar en la reserva o bloqueando una linde.

Una pieza no puede moverse para bloquear una linde **a menos que la demarcación opuesta esté ocupada por el enemigo**. Si las piezas enemigas abandonan su puesto en la demarcación opuesta, las piezas bloqueando tienen que moverse a la reserva; no pueden quedarse bloqueando la linde. Estas piezas que bloqueaban la linde pueden pasar a la reserva de la misma demarcación, sin que este movimiento cuente como una orden dentro de la capacidad de mando; pero si se mueven a la demarcación opuesta, el movimiento sí es considerado una orden. Si las piezas del enemigo abandonaron la posición durante el turno enemigo, las piezas que bloqueaban esa posición deben abandonar la linde en su propio turno. Si las piezas enemigas abandonaron la posición fuera de su turno, las piezas que bloquean deben abandonar la posición en ese mismo turno. (Nota: si las piezas que bloqueaban ya se habían movido ese turno, deben volverse a mover, pero sólo a la reserva de la demarcación, no pueden avanzar a la demarcación opuesta).

Las piezas tienen prohibido el movimiento a través de lindes infranqueables.

Las piezas no pueden moverse a través de lindes bloqueadas por piezas enemigas. Una linde bloqueada sólo se puede cruzar realizando un asalto (ver sección 11).

Las piezas pueden intentar moverse a una demarcación ocupada por enemigos siempre y cuando la linde que atravesen no esté bloqueada por enemigos (ninguna pieza enemiga en la demarcación está bloqueando la linde que se pretenda cruzar). Este tipo de movimiento se denomina una maniobra de ataque – ver sección 9 para los detalles.

Las opciones que una pieza tiene de moverse legalmente dependen de cuál de los casos que se exponen a continuación sea aplicable:

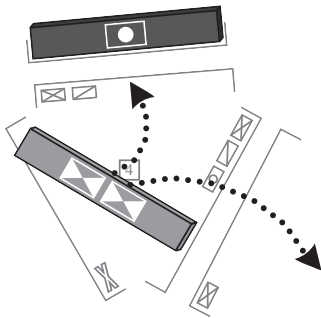
- La pieza comienza el turno en la reserva (y no está en movimiento por una carretera).
- La pieza comienza el turno bloqueando una linde.
- La pieza está moviéndose por carretera.
- La pieza es de caballería.
- La pieza entra en el mapa como refuerzo.

El resto de las reglas en esta sección explica cada uno de estos casos.

Una pieza en la reserva al comienzo del turno (y que no se está moviendo por una carretera) tiene opción a los movimientos siguientes:

- Puede moverse a la reserva desde una demarcación adyacente.
- Puede moverse para bloquear una linde en la demarcación que se ocupa.

A continuación se muestra un ejemplo para este caso:



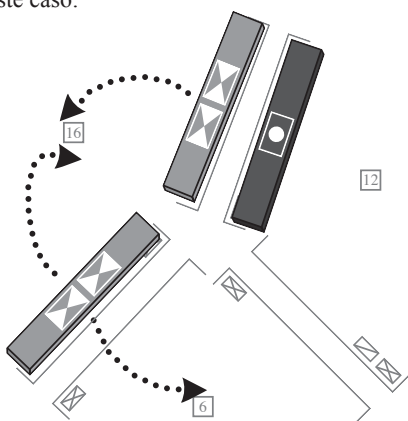
Las piezas se muestran boca arriba para el ejemplo.

En el ejemplo anterior, la pieza de infantería puede moverse para bloquear la linde de la parte superior de la demarcación, pero no puede moverse a la demarcación porque la linde está bloqueada. También puede moverse a la reserva de la demarcación de la derecha, aunque no puede bloquear la linde porque la demarcación no está ocupada por el enemigo. La pieza no puede bloquear o cruzar la linde de la izquierda porque es infranqueable.

Una pieza bloqueando una linde al principio del turno tiene las siguientes opciones:

- Puede moverse a la reserva de la demarcación que ocupa.
- Puede moverse al lugar opuesto a la linde que ocupa.

A continuación se muestra un ejemplo para este caso:



Las piezas se muestran boca arriba para el ejemplo.

En el ejemplo anterior, la pieza de infantería de arriba puede moverse a la reserva de la izquierda, pero no puede moverse a la demarcación opuesta, a la derecha, porque la linde está bloqueada por el enemigo. La pieza de infantería de arriba puede moverse a la reserva de la demarcación de arriba a la izquierda o a la reserva de la demarcación de abajo a la derecha (nota: la pieza de infantería de abajo no puede quedarse donde está, pero puede moverse a la reserva de la demarcación en la

que está sin que el movimiento cuente como una orden de la capacidad de mando).

Una pieza moviéndose por carretera puede moverse hasta tres demarcaciones en un turno, siempre que siga la carretera de demarcación a demarcación. Para poder usar el movimiento por carretera, la pieza debe empezar su turno en la reserva de una demarcación que contenga una carretera. Además, las lindes y demarcaciones deben cumplir lo siguiente:

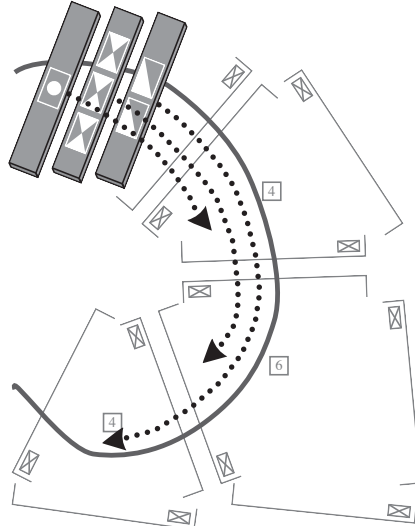
- Deben estar conectadas por una carretera continua.
- No deben estar ocupadas por piezas enemigas.

Al final de un movimiento por carretera, la pieza pasa a la reserva.

Las carreteras tienen capacidad limitada. Sólo tres piezas pueden cruzar una linde por carretera por turno. De estas piezas, sólo una puede estar en su primer movimiento dentro del turno, sólo una puede estar en su segundo movimiento dentro del turno y sólo una puede estar en su tercer movimiento dentro del turno. Los movimientos deben hacerse por orden y en la misma dirección. Esto quiere decir que la pieza usando su primer movimiento debe ser la primera en cruzar la linde, la pieza usando su segundo movimiento debe cruzar la segunda y la pieza usando su tercer movimiento debe ser la tercera. Para que esto sea posible, se permite que una pieza espere durante uno de sus tres movimientos mientras que otras piezas usan la carretera.

Hay lindes que están atravesadas por más de una carretera. En esos casos, cada carretera tiene su propia capacidad límite, independientemente de las otras.

A continuación se muestra un ejemplo para este caso:



Las piezas se muestran boca arriba para el ejemplo.

En el ejemplo anterior, la pieza de caballería es la primera en moverse y se mueve por las tres demarcaciones. La pieza de infantería se mueve la segunda, pero sólo se puede mover dos demarcaciones porque en su primer movimiento esperó a la caballería. La pieza de artillería se mueve la tercera, pero sólo se mueve una demarcación porque en su primer movimiento esperó a la caballería y en su se-

gundo movimiento esperó a la infantería. Las piezas no pueden moverse por carretera a través de cualquiera de las otras lindes de la derecha o de abajo porque ninguna carretera las atraviesa.

Una pieza de caballería que termine su movimiento en la reserva puede continuar su movimiento y bloquear una linde en esa demarcación, siempre que la demarcación opuesta esté ocupada por tropas enemigas. Esto se llama **continuación**.

Una pieza de caballería que empieza su movimiento bloqueando una linde no puede usar continuación para volver a la reserva de la demarcación y bloquear una linde diferente en la misma demarcación.

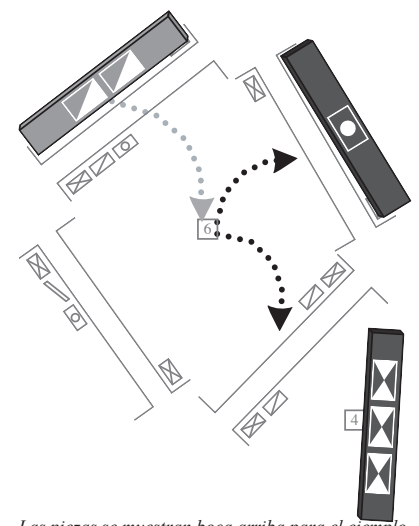
Una pieza de caballería puede usar continuación después de un movimiento por carretera sólo si la linde que se vaya a bloquear está atravesada por una carretera conectada a la carretera por la que el movimiento tuvo lugar. No hay coste de órdenes de mando siempre que todo el movimiento (incluyendo la continuación) sea por carreteras principales. Nota: una pieza de caballería que empiece el turno en la reserva de una demarcación con una carretera principal puede usar continuación para bloquear una linde de esa misma demarcación que esté atravesada por esa carretera sin gastar órdenes de mando.

La continuación tiene lugar al final de un movimiento – una vez que la pieza de caballería haya usado continuación, no puede volver a moverse dentro del mismo turno.

La caballería puede separarse de un grupo para llevar a cabo la continuación, pero se convierte en un nuevo grupo y, por lo tanto, cuesta una orden dentro de la capacidad de mando.

Una pieza de caballería que use continuación tiene que enseñarse al contrario para demostrar que la pieza es, efectivamente, de caballería. A continuación, puede volverse a poner boca abajo.

El ejemplo siguiente explica la continuación de la caballería:



Las piezas se muestran boca arriba para el ejemplo.

En el ejemplo anterior, la flecha gris indica el movimiento que cualquier pieza podría realizar. Las flechas negras muestran los mo-

vimientos de continuación que la caballería puede hacer. La caballería no puede bloquear la linde de la izquierda porque la demarcación opuesta no está ocupada por el enemigo.

Una pieza que entre en el mapa como refuerzo lo hace siguiendo una carretera (excepción: párrafo siguiente). La primera pieza que entre desde un punto determinado de entrada lo hace en su primer movimiento y puede moverse tres demarcaciones, la segunda pieza entra en su segundo movimiento y puede moverse dos demarcaciones y la tercera pieza entra en su tercer movimiento y puede moverse sólo una demarcación. Una pieza de refuerzo no podrá entrar si las demarcaciones de entrada están al completo u ocupadas por el enemigo. La pieza deberá esperar hasta que le sea posible la entrada. Si hay más piezas que esperan la entrada, lo harán en los turnos subsiguientes.

En la batalla histórica, los austriacos construyeron un puente de balsas para cruzar el río Bormida. Para simular esto, además de usar las carreteras, los austriacos pueden introducir una pieza de refuerzo adicional usando un movimiento que no use las carreteras. Sin embargo, la pieza adicional no podrá entrar si la demarcación está al completo u ocupada por tropas enemigas. La pieza que entre a través del puente flotante cuenta como un grupo separado en lo que a la capacidad de mando se refiere.

El orden de entrada de los refuerzos depende del jugador que controle las piezas.

La entrada de los refuerzos es opcional. Si un jugador puede poner refuerzos en juego en un turno, no quiere decir que lo haga: podrá hacerlo durante otro turno posterior.

9. Maniobras de Ataque

Una **maniobra de ataque** es un movimiento realizado por las tropas amigas adentrándose en una demarcación ocupada por el enemigo. Las maniobras de ataque ocurren durante el movimiento y forman parte del movimiento.

Una maniobra de ataque sólo puede realizarse a través de una linde que no esté bloqueada por piezas enemigas.

Un grupo que lleve a cabo una maniobra de ataque en una demarcación cuyo terreno no permita el acceso de la caballería debe de incluir al menos una pieza de infantería. Cuando se realice el ataque en dicha demarcación, el jugador debe mostrar una de las piezas atacantes para demostrar que hay infantería. La pieza puede ponerse boca abajo al final del movimiento.

Una pieza de caballería puede realizar maniobras de ataque mientras se mueve por carretera, una pieza de infantería no. Una pieza de caballería que vaya a realizar esta maniobra debe mostrarse para demostrar que la pieza es de caballería. Al final del ataque se volverá a poner boca abajo. Una pieza de caballería que se mueva por carretera puede realizar una maniobra de ataque sin que este ataque sea considerado una orden dentro de la capacidad de mando.

Una maniobra de ataque no tiene éxito de manera automática. Se pueden producir resultados de dos tipos:

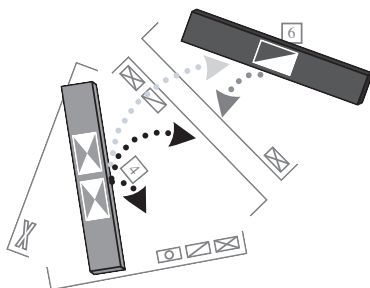
(1) Bloqueo. La maniobra de ataque puede ser bloqueada por el enemigo si y sólo si las siguientes circunstancias son aplicables:

- Las piezas atacantes comenzaron el turno en la reserva. **Si las piezas atacantes comenzaron el turno bloqueando la linde, el ataque no puede bloquearse.**
- El jugador enemigo tiene una o más piezas en la reserva de la demarcación que se ataca.

Si estas circunstancias tienen lugar, el jugador enemigo bloquea el ataque moviendo una o más de sus piezas en la reserva de la demarcación que está siendo atacada a la linde por la que el ejército enemigo pretende avanzar. El jugador atacante, como respuesta al bloqueo, puede hacer que sus piezas en movimiento ocupen su lado de la linde (una pieza de caballería en movimiento por una carretera primaria que realice esta maniobra no consume una orden); puede quedarse como está (si las piezas atacantes se quedan donde están, el intento de movimiento cuenta como una orden dentro de la capacidad de mando); o puede dividir el grupo, haciendo que algunas piezas avancen mientras que otras se queden en reserva (dividir el grupo requiere una orden adicional). Esto supone el final del movimiento de las piezas atacantes en ese turno.

(2) Éxito. Si el jugador enemigo no puede o no quiere bloquear el movimiento, las piezas enemigas deben retirarse (ver sección 12). Las piezas amigas pueden moverse a la reserva de la demarcación. Si las piezas son de caballería en movimiento por carretera, pueden continuar el movimiento de acuerdo con las reglas de movimiento por carretera, incluso realizando maniobras de ataque adicionales mientras avanzan.

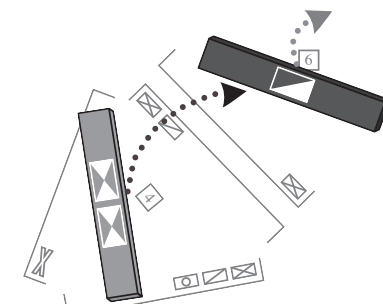
A continuación se exponen dos ejemplos de maniobras de ataque. El primer ejemplo muestra un bloqueo y el segundo un éxito:



Las piezas se muestran boca arriba para el ejemplo.

En el ejemplo anterior (un bloqueo), la flecha gris clara indica la intención que la pieza de infantería tiene de realizar una maniobra de ataque hacia la demarcación ocupada por la pieza de caballería enemiga. La flecha gris oscura muestra cómo la pieza enemiga se mueve para bloquear la linde. Las flechas negras muestran las opciones que la pieza de infantería tiene tras este movimiento de la caballería: quedarse en la reserva de la demar-

cación o bloquear la linde opuesta a la que ocupa el enemigo.



Las piezas se muestran boca arriba para el ejemplo.

El ejemplo de arriba muestra una maniobra de ataque que termina en éxito. La flecha negra muestra la maniobra de ataque de la pieza de infantería hacia la demarcación ocupada por la pieza de caballería enemiga. La flecha gris representa la retirada de la pieza de caballería. Como la pieza enemiga está en retirada, la maniobra de ataque es exitosa y la pieza de infantería se mueve a la nueva demarcación.

10. Bombardeo de Artillería

Un **bombardeo** tiene lugar cuando una pieza de artillería abre fuego contra piezas enemigas (cada bando tiene sólo una pieza de artillería, de esta manera se elimina el problema del ataque que crearía el bombardeo de varias piezas de artillería). La pieza de artillería es la pieza que ataca y el objetivo del bombardeo son las piezas defensoras.

La única pieza que puede realizar un bombardeo es la artillería. Las piezas de infantería y caballería no pueden llevar a cabo bombardeos.

Un bombardeo ocurre en dos turnos. El bombardeo debe declararse al final del turno del jugador, pero no se resuelve hasta el turno siguiente. Además, no se puede declarar la intención de llevar a cabo un bombardeo en el mismo turno en el que se ha disparado (la artillería sólo puede abrir fuego cada dos turnos).

Una pieza de artillería puede moverse en el mismo turno en el que se declara el bombardeo, pero no puede moverse en el turno en el que se resuelve. Excepción: si se fuerza el movimiento de una pieza de artillería después de un bombardeo porque está bloqueando una linde sin nadie enfrente. La pieza de artillería deberá volver a la reserva de la demarcación.

Una pieza de artillería no puede realizar un asalto en el mismo turno en el que se ha declarado o resuelto un bombardeo.

En su turno, el jugador no está obligado a declarar un bombardeo; el bombardeo es siempre opcional.

Una pieza sólo puede llevar a cabo un bombardeo por turno. Una vez que se ha disparado, no se puede volver a disparar en el mismo turno.

Para que una pieza de artillería lleve a cabo un bombardeo, debe estar bloqueando una linde: no puede estar en la reserva. El enemigo, que es el objetivo del bombardeo, debe estar en la demarcación opuesta de la linde.

La declaración de un bombardeo puede cancelarse cuando va a resolverse bien porque ya no exista el objetivo o bien a la discreción del jugador que declaró el bombardeo. Si se cancela, no se producen bajas, la pieza de artillería vuelve a ponerse boca abajo y puede moverse ese mismo turno.

Una vez que el bombardeo quede resuelto, las piezas enemigas que se hayan enseñado vuelven a ponerse boca abajo. La pieza de artillería permanece boca arriba hasta el final del turno.

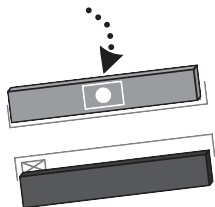
Un bombardeo se resuelve de la siguiente manera:

(1) Se selecciona el objetivo. Si la linde opuesta a la que ocupa la artillería está bloqueada por piezas enemigas, esas piezas constituyen el objetivo. Si la linde opuesta no está bloqueada, pero hay piezas del enemigo en la reserva de la demarcación, el objetivo son las piezas en la reserva. Si no hay piezas en la linde opuesta ni en la reserva de la demarcación opuesta, el jugador atacante puede seleccionar como objetivo cualquier pieza en cualquiera de las lindes de la demarcación opuesta.

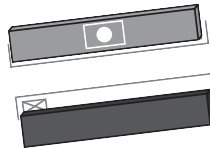
(2) Se calcula la fuerza del bombardeo. La fuerza de la pieza de artillería es la fuerza del bombardeo. Si el objetivo se encuentra en la linde opuesta a la de la artillería atacante y si hay penalización para la artillería a través de esa linde, la fuerza del ataque se reduce tal y como indique la penalización. Si el objetivo está en la reserva o en cualquier otra linde, no hay penalización.

(3) Se resuelven las bajas. El jugador que está defendiendo elige qué pieza sufrirá las bajas de entre las piezas que componen el objetivo. Cada punto de fuerza del ataque representa un punto de fuerza que el defensor pierde. Si la fuerza del ataque es mayor o igual que la fuerza del objetivo, éste es eliminado. La pieza seleccionada por el defensor debe ponerse cara arriba para que las bajas sean visibles.

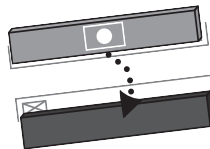
A continuación se explica el bombardeo paso a paso. Para los pasos que requieren cálculo, los números están en paréntesis:



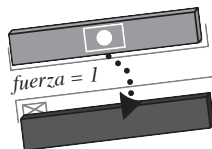
Se declara el bombardeo: la pieza de artillería se mueve para bloquear la linde, se declara el bombardeo y la pieza de artillería se pone cara arriba. Nota: el objetivo está dibujado detrás de la línea del linde para poder ver las penalizaciones pertinentes del terreno.



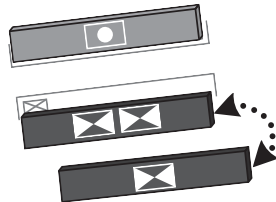
Se espera hasta el turno siguiente: la artillería se deja cara arriba durante el turno del enemigo. El ataque se resolverá en el ataque del turno siguiente.



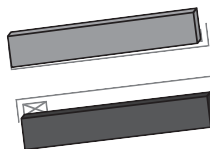
Se selecciona el objetivo. Hay un enemigo en la linde opuesta a la posición ocupada, por lo tanto el objetivo está compuesto por las piezas enemigas en esa linde.



Se calcula la fuerza del bombardeo. La fuerza de la artillería atacante (1) se reduce por la penalización del terreno de la linde opuesta, que está ocupada por las piezas defensoras, (0) resultando en la fuerza del ataque (1). (1-0=1).



Se resuelven las bajas. El bombardeo tuvo una fuerza de 1, por lo que el defensor debe perder 1 punto de fuerza. El defensor pone la pieza defensora boca arriba – una pieza de infantería de fuerza dos – y recibe un punto de daño reemplazando la pieza de infantería original por una pieza de infantería de fuerza uno.



Fin del bombardeo. La pieza de artillería y el objetivo vuelven a su posición original, boca abajo; la pieza defensora lo hace inmediatamente y la pieza de artillería al final del turno. La pieza de artillería puede declarar un nuevo bombardeo al final del turno siguiente.

11. Asaltos

Un **asalto** tiene lugar cuando una o más piezas intentan avanzar a través de una linde que está bloqueada por piezas enemigas. Las piezas que intentan avanzar son las piezas atacantes y las piezas enemigas que bloquean la linde son las piezas defensoras.

Es su turno, un jugador puede declarar tantos asaltos como quiera, hasta que se alcance la capacidad de mando.

Los asaltos se resuelven uno a uno; los resultados de un asalto se aplican antes de que comience el siguiente.

Sólo un asalto puede realizarse a través de una determinada linde por turno, aunque más de una pieza puede participar. Un asalto cuenta como una orden en lo que a la capacidad de mando se refiere, independientemente del número de piezas que participen.

Un grupo de piezas que participe en un asalto debe incluir al menos una pieza que haga de líder (ver el paso 1 de la secuencia para resolver asaltos). Las otras piezas pueden participar en el ataque, aún cuando no lo lideren.

Para que las piezas participen en el asalto en grupo, todas las piezas deben estar bloqueando la linde correspondiente- no pueden estar bloqueando otra linde o estar en la reserva. El objetivo del asalto es siempre la demarcación opuesta a la linde que ocupan las piezas atacantes.

Una pieza no puede llevar a cabo un asalto y moverse en el mismo turno. Si una pieza lleva a cabo un asalto, no puede moverse hasta el turno siguiente.

Si se toma una demarcación mediante un asalto, **ninguna otra pieza puede moverse a esa demarcación ese turno, sólo aquéllas que participan en el asalto.**

Si las piezas atacantes son derrotadas, ninguna otra pieza del mismo bando puede moverse a través de la linde asaltada ese mismo turno, ni siquiera si las piezas defensoras que bloqueaban la linde son eliminadas en el asalto. Las piezas amigas pueden asaltar o moverse a ese lugar a través de otras lindes.

Si se toma una demarcación mediante un asalto, cualquier pieza de caballería ente las piezas asaltantes puede usar continuación y bloquear cualquier linde en la nueva demarcación, siempre y cuando la linde opuesta esté ocupada por el enemigo. Si esto hace que el grupo se separe, se forman grupos nuevos y cada separación cuenta como una orden dada.

Cuando un jugador declara que un asalto va a tener lugar desde una linde, no todas las piezas bloqueando esa linde tienen por qué participar- el jugador puede decidir qué piezas se quedan atrás. Para realizar un asalto, el jugador atacante tiene que identificar las piezas que llevan a cabo la maniobra y aquéllas que no participan (sugerencia: una manera de identificar las piezas que atacan es adelantarlas un poco de tal manera que se cree un espacio entre las piezas que atacan y las que no).

Un asalto puede causar bajas tanto entre los atacantes como entre los defensores como resultado de una defensa con artillería, del asalto o de una persecución de la caballería. Tal y como se describe posteriormente, se deben declarar las piezas que liderarán el ataque y la defensa. Cualquier tipo de baja se aplica primero a los líderes y, luego, si estas piezas son eliminadas y se han producido más bajas, al

resto de las piezas participantes en el asalto. Si más de una pieza lidera el asalto, el jugador enemigo (el que causa las bajas) decide cómo se distribuyen las bajas. Cuando otras piezas tienen que sufrir bajas, el propio jugador (el que sufre las bajas) decide cómo distribuir el daño. Si las bajas son superiores a la fuerza de las piezas participantes en el asalto, el daño extra se ignora – las bajas causadas en un asalto nunca serán aplicadas a piezas que no participen en el asalto, incluso si están en la misma demarcación que las piezas que atacan o defienden.

Una vez que se termine el asalto, cualquier pieza que se haya descubierto durante el ataque vuelve a ponerse boca abajo.

El asalto se resuelve de la siguiente manera:

(1) Se declaran las piezas líderes. De las piezas que participan en el asalto, el jugador atacante declara qué **piezas lideran** el ataque y las pone boca arriba. Sólo las piezas de infantería o caballería con fuerza dos o más pueden liderar un asalto. Además, los líderes han de tener más fuerza que las penalizaciones del terreno por el que se llevará a cabo el asalto. Las piezas que lideran el ataque deben ser únicamente caballería o infantería, no a una mezcla de ambas armas. El número mínimo de piezas líderes es uno. El número máximo será uno si la linde atacada es estrecha, dos si es ancha. Nota: la caballería no puede liderar un asalto a un terreno que no permita el paso de la caballería.

(2) Se declara que la artillería está en defensa. Si las piezas defensoras incluyen piezas de artillería que no hayan declarado o resuelto un bombardeo en el turno anterior, el jugador en defensa puede llevar a cabo una defensa de artillería. Para ello, el jugador en defensa selecciona esas piezas y las pone boca arriba.

(3) Se resuelve la defensa de artillería. Si se declaró una defensa de artillería, se resuelve. Por cada punto de fuerza de la pieza de artillería, las piezas atacantes pierden un punto de fuerza.

(4) Se declaran los líderes defensores. De las piezas que defienden, el jugador en defensa declara qué **piezas lideran** la defensa y las pone boca arriba. Los líderes de la defensa deben pertenecer completamente a la caballería o a la infantería, no a una mezcla de ambos cuerpos o a la artillería. El número mínimo de piezas líderes es cero. El número máximo será uno si la linde atacada es estrecha, dos si es ancha. Nota: la caballería no puede liderar la defensa de un terreno que no permita el paso de la caballería.

(5) Se calcula la fuerza del asalto. Se suma la fuerza de las piezas atacantes que lideran el asalto (tras las pérdidas sufridas por la actuación de la defensa de artillería) y se restan las penalizaciones del terreno al que pertenece la linde que se pretende tomar (la penalización a la infantería se aplica si los líderes pertenecen a la infantería y la penalización a la caballería se aplica si los líderes pertenecen a la caballería). La fuerza ajustada de esta manera

puede ser negativa como resultado de las bajas causadas por la artillería. Si todos los líderes fueran eliminados por la defensa de la artillería, la fuerza del ataque sería cero menos las penalizaciones del terreno.

(6) Se calcula el resultado del asalto. La fuerza de las piezas liderando la defensa se resta de la fuerza del asalto. Si no hay líderes en la defensa, no se resta nada. La resta es el resultado del asalto. Si el resultado es mayor que cero, las piezas atacantes ganan; si el resultado es menor o igual a cero, los defensores ganan el asalto.

(7) Se resuelven las bajas del asalto. El bando que gane pierde un punto de fuerza. Los perdedores pierden un punto de fuerza y uno más por cada punto del resultado que esté por encima o debajo del cero. Nota: existe la posibilidad de que todas las piezas de la defensa sean eliminadas y que, aún así, gane la defensa.

(8) Se declara una persecución de caballería. Si el jugador que ha ganado el asalto tiene piezas de caballería participando en el asalto, pero que no lo lideraban, y si el jugador que ha perdido el asalto no tenía caballería entre los líderes, el jugador que ha ganado puede declarar que la una persecución de caballería. Al hacer esto, debe declarar qué piezas de caballería liderarán la persecución y las pondrá boca arriba. Si se declara una persecución, el número mínimo de piezas que lleva a cabo la persecución será uno (o no habrá persecución). El número máximo es uno si la linde atacada es estrecha, dos si es ancha. Nota: una persecución de caballería no puede declararse si la linde ocupada por los defensores o la linde ocupada por los atacantes no permite el paso de la caballería.

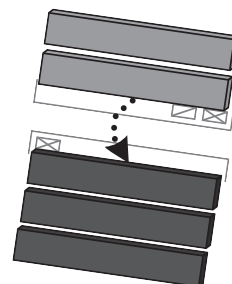
(9) Se calcula la fuerza de la persecución de caballería. Si se declara una persecución de caballería, la fuerza de la persecución tiene que calcularse. Esto se hace sumando la fuerza de las piezas de caballería que están en persecución y restando cualquier penalización por terreno de la linde ocupada por el atacante (si el defensor está persiguiendo) o por el defensor (si el atacante está persiguiendo). La penalización del terreno es aquella de la linde que ocupen las piezas que están siendo perseguidas.

(10) Se aplican las bajas causadas por la persecución. Si se declara una persecución de caballería, se aplican las bajas. La caballería que persigue pierde un punto de fuerza (éste se aplica a la caballería que conduce la persecución, no a las piezas que lideran el asalto). Las piezas enemigas pierden tantos puntos de fuerza como la fuerza de la persecución de caballería.

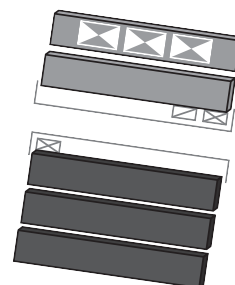
(11) Las piezas que ganen toman la demarcación. Si el defensor ganó el asalto, las piezas supervivientes del atacante vuelven a la reserva de la demarcación desde la que atacaron y las piezas del defensor permanecen en la demarcación atacada. Si el atacante ganó el asalto, todas las piezas del defensor en esa demarcación (no sólo aquellas que estaban defen-

diendo la linde) deben retirarse (sección 12) y las piezas del atacante pasan a la reserva de la demarcación que asaltaron, tras esto, las piezas de caballería pueden usar su continuación.

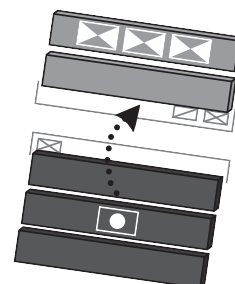
A continuación se expone un ejemplo paso a paso de cómo llevar a cabo un asalto. En los pasos que requieren cálculos numéricos, estos números están en paréntesis:



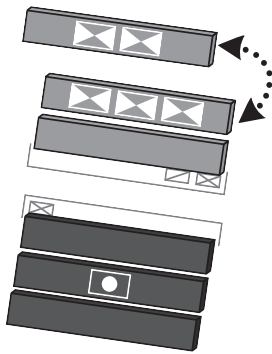
Se declara el asalto: las dos piezas de arriba van a conducir un asalto contra las tres piezas de abajo. Nota: las piezas están dibujadas un poco detrás de la línea que marca la linde que ocupan para que se puedan observar las penalizaciones del terreno.



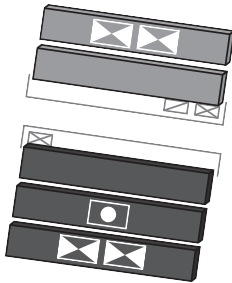
Se declaran las piezas que lideran el ataque. El jugador atacante selecciona una pieza de infantería de fuerza tres y pone la pieza boca arriba.



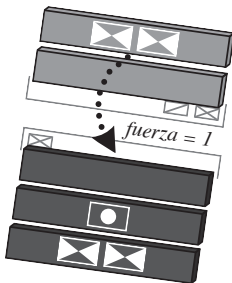
Se declara la defensa de artillería: el jugador en la defensa anuncia que va a llevar a cabo una defensa con su artillería y pone la pieza de artillería boca arriba.



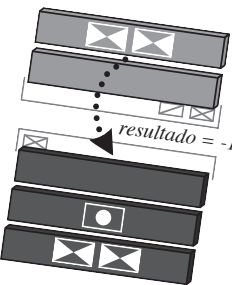
Se resuelve la defensa de artillería. La fuerza de la pieza de artillería defensora (1) es el número de puntos de fuerza que las piezas atacantes deben perder. La pieza que lidera el ataque es la que sufre bajas. La pieza de infantería de fuerza tres es reemplazada por una pieza de infantería de fuerza dos.



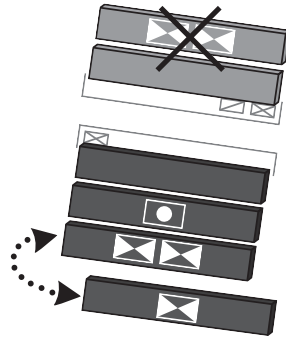
Se declaran las piezas que lideran la defensa. El jugador que defiende selecciona una pieza de infantería de fuerza dos para que lidere la defensa y pone esa pieza boca arriba.



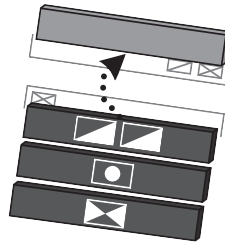
Se calcula la fuerza del asalto. La fuerza de los líderes del ataque se suman (2) y se resta la penalización por terreno de la linde bloqueada por la defensa (1), resultando en la fuerza del asalto (1). $(2-1=1)$.



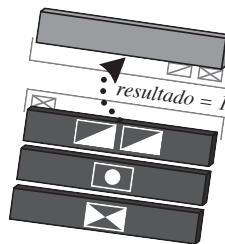
Se calcula el resultado del asalto. De la fuerza del asalto (1) se resta la fuerza de las piezas que lideran la defensa (2) para obtener el resultado del asalto (-1). $(1-2=-1)$. Como el resultado es menor que cero, las piezas en la defensa derrotan a las piezas atacantes.



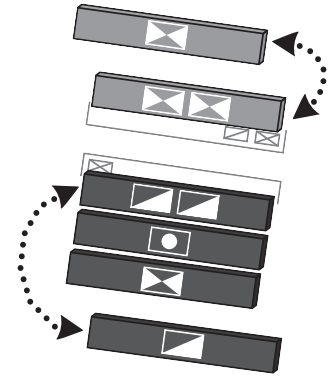
Se aplican las bajas del asalto. Las piezas defensoras ganaron, por lo tanto pierden 1 punto de fuerza. Las piezas atacantes perdieron, por lo tanto pierden 1 punto de fuerza más un punto extra por cada punto debajo de cero (1) resultando en una pérdida total de 2 puntos $(1+1=2)$. Las bajas de las piezas en defensa se aplican reemplazando la pieza de infantería de fuerza dos por una pieza de infantería de fuerza uno. Las bajas de las piezas atacantes se aplican eliminando la pieza de infantería de fuerza dos.



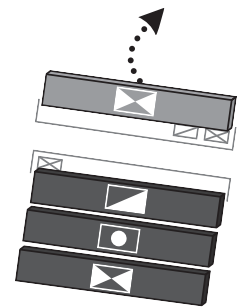
Se declara la persecución de caballería. El jugador en la defensa ha ganado el asalto y, como tenía una pieza de caballería en la defensa, puede declarar una persecución de caballería. La pieza de caballería de fuerza dos, que se pone boca arriba, lleva a cabo la persecución.



Se calcula el resultado de la persecución de la caballería. La fuerza de la pieza de caballería (2) queda reducida por la penalización del terreno de la linde ocupada por el atacante (1) dando el resultado de la persecución (1). $(2-1=1)$.



Se aplican las bajas de la persecución de caballería. La persecución tenía una fuerza de 1, por lo que las piezas atacantes pierden un punto de fuerza. El jugador atacante muestra su pieza y reemplaza la infantería de fuerza dos por una pieza de infantería de fuerza uno. La caballería que llevó a cabo la persecución pierde un punto de fuerza (los perseguidores siempre pierden un punto) que se aplica mediante el reemplazo de la pieza de caballería de fuerza dos por una pieza de caballería de fuerza uno.



El bando que ganó el asalto se queda con la demarcación. Las piezas defensoras ganaron y mantienen su posición bloqueando la linde. Los supervivientes de las piezas atacantes pasan a la reserva de la demarcación desde la que atacaron. El asalto concluye y todas las piezas involucradas vuelven a ponerse boca abajo.

12. Retiradas

Una **retirada** ocurre cuando las piezas son forzadas fuera de la demarcación que ocupaban como resultado de una maniobra de ataque enemiga o un asalto. Una retirada puede causar bajas entre las piezas que se retiran.

Cuando las piezas de un jugador en una demarcación tienen que retirarse, todas las piezas del jugador en esa demarcación deben retirarse: ninguna puede quedarse.

El repliegue de las piezas atacantes después de un asalto no es considerado técnicamente una retirada y no está cubierto por las reglas de esta sección. Las piezas atacantes no están obligadas a retirarse a otra demarcación, sino que se quedan en la demarcación desde la que empezaron.

Las piezas en retirada se ponen cara arriba al comienzo de la retirada y vuelven a ponerse boca abajo al final.

Una pieza de artillería que es forzada a retirarse es eliminada.

Las piezas de infantería que tienen que retirarse desde la reserva pierden un punto de fuerza. Si hay más de una pieza de infantería en la reserva, el jugador en retirada decide qué pieza sufre bajas.

Las piezas de caballería que son forzadas a retirarse desde la reserva no tienen pérdidas.

Cada pieza de infantería y caballería que esta ocupando un linde pierde un punto de fuerza. (Excepción: si las piezas en retirada participaron en el asalto causante de la retirada, las piezas no sufren daño añadido al que ya sufrieron en el asalto). Si hay más de una pieza bloqueando la linde, el jugador en retirada selecciona la pieza que sufrirá bajas; puede ser una pieza de infantería o de caballería.

El jugador en retirada selecciona la demarcación adyacente a la que sus piezas se retirarán, teniendo en cuenta las siguientes restricciones:

- La retirada no puede hacerse a la demarcación de la que las piezas enemigas, causantes de la retirada, vinieron.
- La retirada no tendrá lugar a través de una linde infranqueable.
- La retirada no puede hacerse a una demarcación ocupada por el enemigo.
- La retirada no puede hacerse a una demarcación que vaya a exceder su capacidad máxima por la adición de las piezas en retirada.

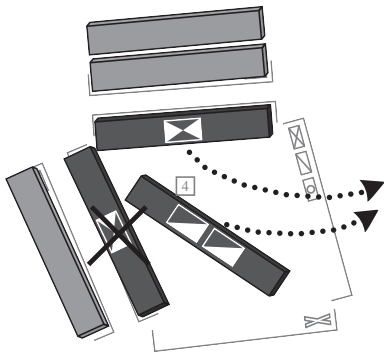
Si hay varias piezas en retirada y varias demarcaciones a las que se pueden retirar, las piezas pueden retirarse a demarcaciones diferentes.

Las piezas en retirada van a la reserva de la demarcación a la que se retiren.

Si no hay demarcaciones a las que las piezas en retirada puedan retirarse, las piezas en retirada son eliminadas.

Las retiradas no cuentan como órdenes dadas en lo que a la capacidad de mando se refiere.

A continuación se muestra un ejemplo de retirada:



La pieza de infantería de arriba fue derrotada en un asalto llevado a cabo por tropas enemigas y está forzada a retirarse. Debido a la derrota, la otra pieza de infantería y la caballería en la misma demarcación también tienen que retirarse. La pieza de infantería de

la izquierda estaba bloqueando una linde y, por lo tanto, sufre una pérdida en la retirada, siendo eliminada. La pieza en la reserva pertenece a la caballería y puede retirarse sin sufrir bajas. Las piezas en retirada no pueden retirarse a la demarcación de arriba porque es de donde el enemigo vino, y no puede retirarse a la demarcación de la izquierda porque la demarcación está ocupada por el enemigo; tampoco puede retirarse a la demarcación de abajo porque la linde es infranqueable. Por lo tanto, la única demarcación a la que las piezas pueden retirarse es a la demarcación de la derecha. Las piezas en retirada se ponen boca arriba al principio de la retirada y boca abajo al final.

13. Desmoralización

La **desmoralización** es un estado que reduce la efectividad de un ejército. Es el resultado de demasiadas bajas.

En el tablero de juego hay un panel informativo de moral sobre el que se ponen marcadores al principio del juego. Cada vez que un ejército pierde un punto de fuerza, su marcador se mueve hacia abajo (hacia el cero) una posición. Si el marcador alcanza cero en alguna ocasión, el ejército está desmoralizado.

Si un ejército está desmoralizado durante una ronda y el otro ejército no lo está, el ejército que no está desmoralizado recibe cinco puntos de moral al principio de la próxima ronda.

Si un ejército está desmoralizado, la efectividad en combate de todas sus piezas queda reducida. Las piezas no pueden llevar a cabo asaltos y además reciben una penalización de un punto de fuerza (por pieza) cuando se calcula la defensa contra un asalto. La fuerza del bombardeo de artillería, la defensa de artillería y la persecución de caballería no resultan afectadas.

Si un ejército se desmoraliza durante un asalto en el que es el atacante, el asalto ha de completarse antes de que se aplique la penalización por falta de moral. Si la desmoralización tiene lugar por culpa del fuego defensivo de la artillería, las piezas atacantes desmoralizadas sufren una pérdida de un punto de fuerza (por pieza) cuando calculan la fuerza del asalto durante ese asalto.

14. Condiciones de Victoria

Si al final del juego, el ejército de un jugador está desmoralizado y el ejército del otro jugador no lo está, el jugador cuyo ejército no está desmoralizado gana. NOTA: las reglas permiten que los jugadores simulen la persecución de un ejército desmoralizado (que es cómo la batalla acabó históricamente), pero desde un punto de vista puramente competitivo, no hay razón para continuar jugando si un bando está desmoralizado y el otro no.

Si ningún ejército o los dos están desmoralizados al final del juego, la cantidad de territorio controlado se usa para deshacer el empate. Con ese propósito, hay ocho demarcaciones marcadas con estrellas que actúan como objetivos territoriales. Las estrellas son de tres colores diferentes (rojas, azules y verdes). El

jugador austriaco gana si, al final del juego, tiene piezas ocupando al menos dos demarcaciones de las ocho demarcaciones con estrella y las estrellas son al menos de dos de los tres colores. El jugador francés gana si, al final del juego, el jugador no ha conseguido sus objetivos territoriales, es decir, las piezas austriacas no controlan ninguna de las demarcaciones o todas las demarcaciones que ocupa son del mismo color (todas rojas, azules o verdes). De nuevo, el control territorial determina la condición de victoria si ningún ejército o los dos están desmoralizados.

Información (en inglés):

Página web: <http://www.simmonsgames.com>

Soporte técnico: support@simmonsgames.com

com

Ventas: sales@simmonsgames.com

La génesis de Bonaparte en Marengo se encuentra en los mapas de batalla dibujados en el siglo diecinueve. Lo más distintivo de su apariencia es cómo se presentan los ejércitos: largas líneas rectas, un ejército en rojo y otro en azul. Esta apariencia es lo que he venido a denominar “La Estética”.

Los juegos de guerra convencionales, con piezas cuadradas de cartón sobre una rejilla hexagonal, nunca tuvieron “La Estética”. Tienen geometría en abundancia pero no reflejan la geometría de la guerra de líneas, sino que presentan una geometría hexagonal, dominada por la dirección de los lados de los hexágonos de la rejilla.

Es irónico que los primeros juegos de guerra del siglo diecinueve, los Kriegspiel alemanes, fueran físicamente más parecidos a “La Estética”: usaban bloques de madera rectangulares sobre un mapa sin rejilla. “La Estética” no es algo que los juegos de guerra nunca tuvieron, sino algo que han perdido. Para tener éxito debía de volver, al menos parcialmente, a estas raíces.

Por supuesto, uno puede preguntarse por qué hay que armar tanto ruido por “La Estética” del juego. ¿No es acaso más importante que sea divertido y que sea fiel a la historia?

Creo, sin embargo, que ambas cosas están vinculadas. La diversión, la fidelidad histórica y la apariencia deben hacer que el juego funcione como una máquina del tiempo. Los mejores juegos transportan al jugador desde el aquí y el ahora al momento y el lugar representados en el juego. La gente reacciona con tanta fuerza a estímulos visuales, que la estética adecuada hace que el trabajo esté casi terminado. Con la estética incorrecta, la calidad del resto no importa, el jugador no se sumergirá en el juego.

Por lo tanto, la búsqueda de “La Estética” me llevó a la idea del uso de los bloques rectangulares de los Kriegspiel. Por otro lado, la representación del campo de batalla sin rejilla, que los Kriegspiel comparten con los juegos de miniaturas modernos, trae consigo serios problemas. En general, en estos sistemas hay grandes diferencias entre distancias prácticamente idénticas (por ejemplo, de 3.9 cm a 4.1 cm) que crean situaciones sin sentido que disminuyen la sensación de realidad. Ningún comandante napoleónico se preocupó jamás de si el enemigo estaba a 99 o a 101 metros de distancia.

Entonces, si el mapa iba a tener rejilla y ésta no iba a ser hexagonal, ¿qué tipo de rejilla sería? Los únicos sistemas alternativos que conocía eran sistemas de área y sistemas de punto a punto. En realidad, ambos sistemas representan la misma idea de dos maneras distintas. Los sistemas de área se han usado durante muchos años. Estos sistemas funcionan muy bien en simulaciones a gran escala (estratégicas). Sin embargo, los juegos que utilizaron estos sistemas para simulaciones de batallas (escala táctica) no tuvieron tanto éxito. Además, estos juegos representaban aún peor la linealidad de los combates del siglo XIX que los juegos basados en hexágonos.

En búsqueda de un modo alternativo, se me ocurrió la idea de una variante del sistema de punto a punto: en lugar de posicionar las piezas en los puntos, las piezas estarían posicionadas en las conexiones alrededor de los puntos. Cuando empecé a trabajar en la representación gráfica de la idea, en seguida me di cuenta de que la

división por áreas era más apropiada. Tras este descubrimiento, el diseño físico del juego quedó decidido: el mapa consistiría en una serie de polígonos en cuyos lados se colocarían las piezas rectangulares. En ese momento, todo lo que quedaba por decidir era el diseño de las mecánicas de juego que complementarían el diseño físico.

Hacia algunos años que había trabajado en el diseño de juegos napoleónicos. La mayor parte del trabajo estaba basado en variantes del sistema de juego de La Victoria de Wellington (“Wellington’s Victory”), un juego estupendo diseñado por Frank Davis. Davis había capturado especialmente bien las diferencias entre las armas del ejército: infantería, caballería, y artillería. Estas diferencias eran la clave de la atmósfera del juego.

No quería repetir lo que Davis había hecho por varias razones. No tenía ni idea de cómo integrar los elementos de este sistema con el diseño físico que había decidido utilizar. Además, su sistema era muy complicado y yo quería un juego sencillo.

Uno de mis objetivos era la simplicidad del juego. Si alguien quiere diseñar un juego complicado, lo mejor es hacer un juego de computadora, no un juego de tablero. En un juego de computadora, el programador puede esconder la complejidad del diseño, haciendo que el jugador nunca tenga que preocuparse por ella. Esto hace que el jugador tenga todas las ventajas de un juego complicado y ninguno de los inconvenientes.

Un juego de tablero puede ofrecer cosas que un juego de computadora no puede: el tablero tiene ventajas estéticas. “La Estética” se consigue mucho más fácilmente en un gran tablero impreso de alta resolución que en una pantalla de computadora. El juego de tablero también tiene ventajas sociales. Los juegos de computadora se juegan mejor en solitario, mientras que los juegos de tablero se disfrutan más con amigos.

En mi experiencia, la complejidad y la longitud de un juego son barreras para jugar entre amigos. Mi objetivo era crear un juego que fuera apropiado para la visita de por la tarde. Nadie quiere pasarse toda la tarde leyendo reglas y preparando el juego.

La primera consecuencia de la búsqueda de la simplicidad fue que el juego no podía tener muchas piezas. Es muy difícil hacer un juego que tenga muchas piezas y que se pueda jugar en una cantidad de tiempo razonable, aunque tenga mecánicas sencillas. Por eso el sistema de juego fue diseñado para que tenga un número bajo de piezas.

Por las mismas razones, quería que el juego utilizara los cálculos matemáticos más sencillos posibles: números de un solo dígito y ninguna división. Por eso decidí usar un sistema de resolución de combate basado en sumas y restas donde la fuerza de las unidades se representaba de manera sencilla: uno, dos o tres. Otra simplificación matemática fue introducida en el sistema de movimiento. La escala del terreno y la del tiempo fueron seleccionadas para que las piezas se movieran sólo un área por turno. Los efectos del terreno en el movimiento no se expresan con “puntos de movimiento”, sino en el tamaño de cada zona. Cuanto más difícil es el terreno, menor es el área que ocupa.

Otra ventaja del uso de áreas es que éstas son lo bastante grandes para que los efectos del terreno en el combate puedan ser dibujados directamente en el mapa, en lugar de representarlos indirectamente en una tabla de efectos del terreno. De la misma manera, el sistema de combate, con una matemática simplificada, hace posible la eliminación de las tablas de resolución del combate. Las tablas son molestas: es difícil encontrar espacio para ellas en el tablero sin ampliarlo. Tener las tablas en hojas de papel aparte es un incordio para los jugadores. Estoy muy contento porque el juego no necesita ninguna tabla.

El diseño de las reglas de bombardeo y de asalto fue realizado poco después de completar el diseño del mapa. Reflejan dos cosas: la capacidad de las piezas para representar información limitada (con piezas de sólo dos caras, mantener las piezas cara abajo se convierte en un enloquecedor ejercicio de memorística), y mi intención de mantener las grandes diferencias entre las armas del ejército que habían caracterizado a La Victoria de Wellington (“Wellington’s Victory”). El sistema de múltiples pasos incorpora ambas cosas, además de la incertidumbre que causa la información limitada. En otros juegos de guerra, la única manera de crear esta incertidumbre es utilizando dados. Así, casi por casualidad, la suerte fue prácticamente eliminada del juego.

El diseño del sistema de movimiento fue mucho más complicado. La infantería y la artillería napoleónicas no luchaban mientras se movían, y la artillería y la infantería en retirada eran extremadamente vulnerables a ataques de caballería. Además, el sistema de mando de la época, basado en mensajeros, era completamente incapaz de coordinar un combate móvil en una gran extensión de terreno. Probé varias reglas distintas para simular este problema. En algunas de ellas, los ejércitos giraban como unidades de tanques modernas y, en otras, la persecución era tan difícil que el ejército francés podía ganar simplemente retirándose lentamente. La versión final está basada en las reglas de maniobras de ataque y de capacidad de mando. Estas reglas fuerzan a la infantería y a la artillería a retirarse por las carreteras principales, mientras que la caballería puede luchar de manera más fluida.

Cuando miro el diseño al completo, me resulta muy interesante ver cómo la búsqueda de “La Estética” resultó, sin intentarlo voluntariamente, en un juego que rechazaba la mayoría de las convenciones de diseño de juegos de guerra. Durante el diseño, la selección de nuevos componentes físicos y gráficos cambió los parámetros de lo que era posible e imposible, fácil y difícil, convirtiéndose en un juego muy distinto de otros juegos de guerra. Espero que el juego sea tan divertido e interesante al jugar como lo fue durante el diseño.

