

UN DISEÑO DE CARL PARADIS

Battle Commander

NAPOLEON'S ITALIAN CAMPAIGNS



LIBRO DE REGLAS



Headquarter

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	04	10. PUNTOS DE COMBATE	11
- Descripción del Juego	04	11. EFECTOS DE PÉRDIDA DE PASOS	12
- Actividades del Turno	04	12. TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO (TET)	12
- Resolución del Combate	04	13. MORAL DE EJÉRCITO	12
- Organización del Reglamento	05	13.1 - Efectos de Moral Baja	13
2. COMPONENTES DEL JUEGO	05	13.2 - Jugador con la Iniciativa	13
3. CÓMO GANAR	05	14. EL REGISTRO DE TURNOS	14
4. ESCALA DE JUEGO	05	15. GESTIÓN DE CARTAS	14
5. LOS MAPAS	05	16. SECUENCIA DE JUEGO	14
6. SECUENCIA DE TURNO	05	16.1 - Fase de Preparación del Turno.....	14
7. BARAJA DE CARTAS DE EVENTOS Y TABLERO DE GESTIÓN DE EJÉRCITO	05	16.2 - Fase de Extracción de Cubos de Órdenes	15
7.1 - Cartas de Eventos	06	16.3 - Fase de Fin de Turno	15
7.2 - Cartas de Comandante de Ejército.....	06	17. VICTORIA POR CONTROL DE BANDERAS	15
7.3 - Tablero de Gestión de Ejército	07	18. ACCIONES AL ROBAR CUBOS	15
8. CUBOS DE ÓRDENES Y FICHAS DE ATAQUE	07	19. ÓRDENES DE MOVIMIENTO	16
9. BLOQUES Y MARCADORES	08	19.1 - Movimiento Regular	17
- Bloques	08	- Restricciones al movimiento.....	17
- Marcadores.....	08	19.2 - Reacción a una Orden de Movimiento	17
- Símbolos.....	08	19.3 - Formación de Movim. por Carretera.....	17
- Colores de Nacionalidad	08	19.4 - Movimiento de Combate.....	18
9.1 - Valores de Habilidad de Bloques.....	08	20. ÓRDENES DE REORGANIZACIÓN	18
9.2 - Estados de Batalla de Bloques, Cohesión y Formaciones	08	21. CHEQUEO DE HABILIDAD	19
- Estados de Batalla de Mejor a Peor.....	09	21.1 - Tabla de Reorganización por Chequeo de Habilidad.....	19
- Impactos de Cohesión.....	09	21.2 - Tabla de Chequeo de Habilidad	19
- Formaciones Especiales	09	21.3 - Tabla de Chequeo para Fuera de Mando..	19
9.3 - Límites de Apilamiento de Bloques.....	09	22. CARTAS DE EVENTO	20
9.4 - Gestión de Bloques.....	10		
- Ventaja de Flanqueo.....	11		

23. COMBATE	20	27.10 - Cuartel General en Combate	29
23.1 - Preparación del Combate	20	27.11 - Destino de Guerra de Líder y HQs (Tbl.)	30
23.2 - Combate de Disparo	21	27.12 - Estado "Hors de Combat"	30
23.3 - Combate de Asalto.....	21		
- Terreno Intermedio	21	28. REGLAS AVANZADAS	30
23.4 - Modificadores al Resultado de Combate	22	28.1 - Caballería de Escaramuza	30
23.5 - Efectos de las Tablas de Resultados de		28.2 - Formación de Columna en Masa	31
Combate (TRC).....	22	28.3 - Bloques de Guarnición.....	31
- Resultados del Efecto de Disparo	22	28.4 - Marcador de HQ Subordinado (HQS).....	31
- Modificadores al Disparo	22	28.5 - Defensas de Fuertes y Reductos.....	31
- Resultados del Efecto de Asalto	23	28.6 - Ejército Resiliente	32
- Modificadores al Asalto	23	28.7 - Formación de Cañones Separados	32
- Resultados de Combate Crítico.....	23	28.8 - Eventos de Fricción de Guerra	33
23.6 - Tabla de Opciones de Combate.....	24	28.9 - Habilidades de Comandante de Ejército.	33
24. RETIRADAS	24	29. REGLAS OPCIONALES	33
24.1 - Causas Retiradas	24	29.1 - Perspectiva de Mando	33
- Movimientos de Retirada.....	24	29.2 - "Forzar" Jugar otro Cubo.....	33
- Efectos Importantes de la Retirada	25	29.3 - Marcadores Opcionales	34
24.2 - Repliegue de Caballería.....	25	29.4 - Tropas Frescas	34
24.3 - Repliegue Cediendo Terreno.....	25	29.5 - Ejércitos Frágiles.....	34
		29.6 - Chequeo de Habilidad Asistido por	
25. AVANCE TRAS EL COMBATE	25	Líder.....	34
		29.7 - Tropas Vacilantes.....	35
26. ELIMINACIÓN DE BLOQUES	26	29.8 - Soldados Veteranos.....	35
- Rendición de Bloques	26		
		30. GUÍA DE JUEGO EN SOLITARIO	35
27. REGLAS ESPECIALES DEL COMBATE..	26		
27.1 - Combate Causado por Cartas de Evento.	26	31. ACLARACIONES	36
27.2 - Formación de Asalto de "Gran Carga" de		- Aclaraciones en Cartas	36
Caballería	26	- Aclaraciones de Reglas	36
27.3 - Formación en Cuadro	27	- Ejemplos de Apoyo de Ala	37
27.4 - Formación de "Gran Batería" de Art.....	27	- Ejemplos de PC y Apoyos en Combate.....	38
27.5 - Disparo de "Bombardeo" de Artillería	28		
27.6 - "Ordre Mixte" y "Experto en Artillería"	28	32. GLOSARIO	39
27.7 - Asalto de "Choque de Voluntades".....	29		
27.8 - "Infantería Disciplinada"	29	33. CRÉDITOS DEL JUEGO	43
- Defensa frente al Disparo en Pendiente		- Agradecimientos.....	43
Inversa	29		
27.9 - Cartas de Líderes en Combate.....	29	34. ÍNDICE	44

1. INTRODUCCIÓN

Battle Commander es un nuevo sistema de juego de guerra cuya intención es simular batallas históricas de los siglos XVIII y XIX. Presenta un nuevo enfoque centrado en proporcionar dos aspectos clave del juego: decisiones de mando y jugabilidad. El volumen I, *Campañas Napoleónicas en Italia*, empieza en 1796, cuando él sólo tenía 26 años.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este es un reglamento complejo que cubre todas las eventualidades; Con un estudio y práctica cuidadosos dominarás sus posibilidades, al ser conceptos simples.

Los jugadores controlan unidades militares, representadas por un conjunto de Bloques de madera que forman un ejército de infantería, caballería y artillería; más un registro de moral y un comandante del ejército con habilidades especiales. Están asistidos por un mazo de cartas que gestiona los eventos del juego, los resultados del combate y los chequeos de habilidad, sin necesidad de dados.

La moral del ejército decide qué bando tiene la iniciativa, dando muchas ventajas. Una puntuación de moral baja disminuye la efectividad de los Bloques y magnifica las pérdidas en combate. Peor aún, si la moral baja demasiado, ¡la partida podría perderse instantáneamente!

Tu mano de cartas es tu dinero de juego, las descartas para comprar Cubos o marcadores extra, o por sus eventos de texto, que te dan ventajas en combate y acciones especiales. La composición del mazo de cartas varía según el escenario, con cartas de líder específicas añadidas.

Hablando de cartas, la carta de tu comandante es crucial: gestiona tus recursos (Cubos, Fichas de Ataque) y la eficacia de tu ejército en la batalla (habilidades especiales). El juego se gana destruyendo/desmoralizando al ejército enemigo, capturando lugares del mapa de importancia estratégica y táctica, o mediante los objetivos de victoria especiales de un escenario.

ACTIVIDADES DEL TURNO

Cada turno comienza rellenando una taza con Cubos de “órdenes” de colores (    ) , reponiendo la reserva de **Fichas de Ataque**  , y robando nuevas cartas.

Los Cubos (    ) se roban uno por uno y se resuelven, representando cada uno una acción distinta.

Cuando se roba el Cubo del bando de un Jugador (francés o Coalición), éste puede mover algunos Bloques, jugar una carta de evento, poner el Cubo en reserva para su uso posterior, o realizar otras acciones menores. Los jugadores

también pueden reaccionar a los movimientos enemigos, utilizando los Cubos de órdenes guardados en su Caja de Órdenes de Reserva. El movimiento es fácil: los Bloques activados pueden moverse a una casilla adyacente del mapa (llamadas “Zonas”). Los Bloques demasiado alejados de su cuartel general tendrán que comprobar su activación para realizar acciones de movimiento.

Cuando un **Cubo Amarillo**  se extrae, tendrán lugar los refuerzos, reorganización y compra de cubos extra.

Al gastar Cubos de orden guardados, los jugadores pueden intentar reorganizar sus Bloques para eliminar los estados de dispersión y desorganización, o recuperar la moral del ejército. Se roba una carta para comprobar si la reorganización ha tenido éxito o no, comparándola con el valor de habilidad del Bloque o del comandante del ejército.

Cuando se roba un **Cubo Rojo**  , cada jugador, por turnos, ejecutará un combate, utilizando una **Ficha de Ataque**  , hasta que ambos pasen.

Cuando se roba un **Cubo Negro**  , se roba una carta extra, pueden hacerse retiradas voluntarias y el turno puede finalizar.

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Los Bloques pueden realizar un ataque por secuencia de combate, pagando por cada uno con una Ficha de Ataque. Los Bloques cercanos pueden dar “**Apoyo**”, mejorando la postura de combate del atacante o del defensor. Nótese que la caballería, la artillería a caballo y los **HQs** pueden mover durante el combate.

La resolución del combate se lleva a cabo comparando los valores de fuerza de ambos bandos, robando una carta y comprobando una de sus dos tablas de combate impresas (Disparo o Asalto) para determinar el resultado de la batalla. Antes de robar, ambas partes pueden jugar cartas de evento que afecten al combate.

Los Bloques pueden pasar a estar dispersos o desorganizados, disminuyendo su efectividad (mostrada al dar la vuelta a los Bloques); se ganará y perderá moral del ejército (mostrada en el registro de moral del mapa), se harán retiradas y avances, o se sufrirán pérdidas.

La eliminación directa de Bloques ocurre con mucha menos frecuencia que en la mayoría de los juegos de guerra similares; en cambio, las bajas de bajo nivel están representadas por pérdidas de moral del ejército.

CONSEJO: consulta el capítulo 4. **Ejemplo completo de juego** (p.30 del Libro de Juego) para ver la mecánica básica del juego.

ORGANIZACIÓN DEL REGLAMENTO

Este libro de reglas contiene una serie de abreviaturas e insertos codificados por colores para distinguir las notas de juego y los puntos de atención del texto normal.

- ⊙ **CE:** Comandante de Ejérc.
- ⊙ **CH:** Chequeo de Habili.
- ⊙ **COA:** Coalición
- ⊙ **IC:** Impacto de Cohesión
- ⊙ **FR:** francés
- ⊙ **HQ:** Cuartel General
- ⊙ **HQs:** HQ y HQS
- ⊙ **HQS:** HQ Subordinado
- ⊙ **PC:** Punto de Combate
- ⊙ **TRC:** Tabla de Resultados de Combate
- ⊙ **ZB:** Zona de Batalla
- ⊙ **ZBE:** Zona de Batalla Enemiga

Precisiones: Estos insertos proporcionan detalles sobre mecánicas y conceptos clave del juego.

Cita histórica: Estos pequeños insertos están para enriquecer tu experiencia de juego con citas.

2. COMPONENTES DEL JUEGO

Encontrarás una lista completa de todos los componentes del juego en el Libro de Juego.

3. COMO GANAR

Los jugadores pueden ganar la partida de tres formas distintas:

- 1 Desmoralizando a tu oponente - *Ver 13.1.*
- 2 Controlando Banderas de Victoria - *Ver 17.0.*
- 3 Condiciones especiales del Escenario - *Escenarios.*

4. ESCALA DE JUEGO

Los turnos de juego representan dos horas de tiempo.

Las Batallas pequeñas son Escala-Brigada*:

- ⊙ **Zona de Mapa:** 800-1000 metros.
- ⊙ **Bloque de Infantería:** 1500-4000 hombres.
- ⊙ **Bloque de Caballería:** 800-2000 hombres.
- ⊙ **Bloque de Artillería:** 12-36 cañones y escolta.

* Todos los escenarios del Volumen I son Escala-Brigada.

Las Batallas más grandes son Escala-División:

- ⊙ **Zona de Mapa:** 1600-2000 metros.
- ⊙ **Bloque de Infantería:** 4000-10000 hombres.
- ⊙ **Bloque de Caballería:** 2000-3000 hombres.
- ⊙ **Bloque de Artillería:** 36-72 cañones y escolta.

5. LOS MAPAS

Los mapas están divididos en Zonas cuadradas, bordeadas por hasta otras seis Zonas, que no están necesariamente alineadas en un patrón geométrico estricto, sino que se ajustan al Terreno. En el mapa también hay un marcador de Turno y otro de Moral del Ejército.

6. SECUENCIA DEL TURNO

1 - Fase de Nuevo Turno de Juego.

- ⊙ Se verifican los eventos, se preparan los cubos de orden y las fichas de ataque, y se roban cartas nuevas.

2 - Fase de Extracción de Cubo de Orden.

- ⊙ Se roban Cubos de Orden de una taza y se ejecutan.

3 - Fase de Fin de Turno.

- ⊙ Se comprueban las condiciones de victoria.

7. MAZO DE CARTAS DE EVENTO Y TABLERO DE GESTIÓN DEL EJÉRCITO

La mayoría de las Batallas utilizan un mazo de 70 cartas (+1 carta de volver a barajar).

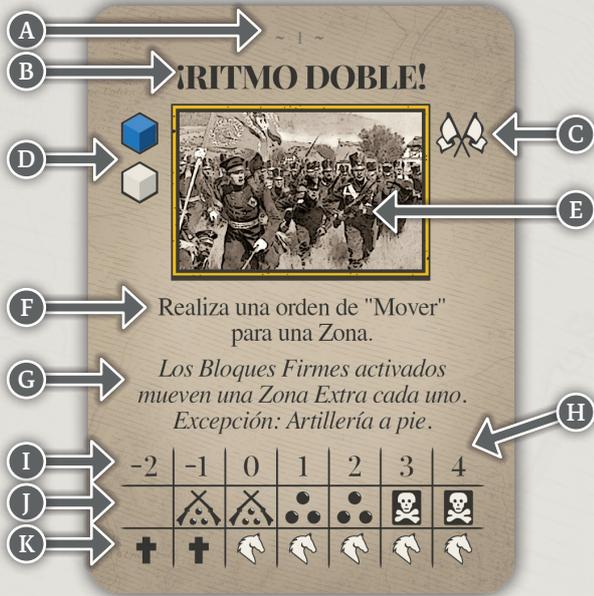
- ⊙ **20 Cartas Francesas:** Eventos utilizables por el jugador francés únicamente, con una faja tricolor arriba a la izquierda.
- ⊙ **20 Cartas de Coalición:** Eventos utilizables por el jugador de la Coalición únicamente, con una faja bicolor arriba a la izquierda.
- ⊙ **30 Cartas Comunes:** Utilizables por ambos bandos
- ⊙ **1 Carta de Barajar:** Cuando se roba, los mazos de Robar y Descarte se barajan juntos formando un nuevo mazo.

Cartas de Evento de Líder: Específicas de Batalla, todas muestran un icono de Oficial. Cada batalla incluye 5 cartas de Líder francesas y 5 de la Coalición (incluidas en el total del mazo indicado anteriormente). Cada volumen contiene entre 20 y 40 cartas de Líder.

Es un juego sin dados, el sistema de cartas de evento se encarga de todas las funciones de probabilidad aleatoria.

7.1 - CARTAS DE EVENTO

Las cartas de evento se utilizan como dinero del juego para comprar Cubos de Reserva  /  y Fichas de Ataque , o por el efecto del texto de su evento. También se utilizan en lugar de dados y tablas para determinar los resultados del Combate u otras ocurrencias del juego, como los resultados de chequeos de Habilidad.



- A** Número de la Carta
- B** Nombre del Evento
- C** Resultado del Chequeo
- D** Cubos de Ocurrencia
- E** Imagen del Evento
- F** Texto del Evento
- G** Texto Secundario del Evento (en cursiva)
- H** Tablas de Combate
- I** Proporciones del Combate
- J** Resultados de Combate de Disparo
- K** Resultados de Combate de Asalto

Eventos franceses - Coalición - Compartidos - Carta de Barajar



"Prefiero tener un general afortunado que tres buenos."
Napoleón

7.2 - CARTAS DE COMANDANTE DE EJÉRCITO

Las Cartas de Comandante de Ejército indican los recursos disponibles de tu Ejército (Cubos de Órdenes  /  y Fichas de Ataque , y las Habilidades Especiales (Positivas o Negativas) que se utilizan para efectos especiales del juego. Un "Aide-de-Camp" (2' al Mando) está representado en la trasera de la carta.

El Nivel de Habilidad del Comandante se utiliza en diversos Chequeos de Habilidad (ver 21.0), y el Alcance se utiliza para dar órdenes de movimiento (ver 19.0). Las Fichas de Ataque y el número de Cubos de Órdenes se añaden a la taza o al tablero de Ejército al comienzo de cada turno (ver 16.1).



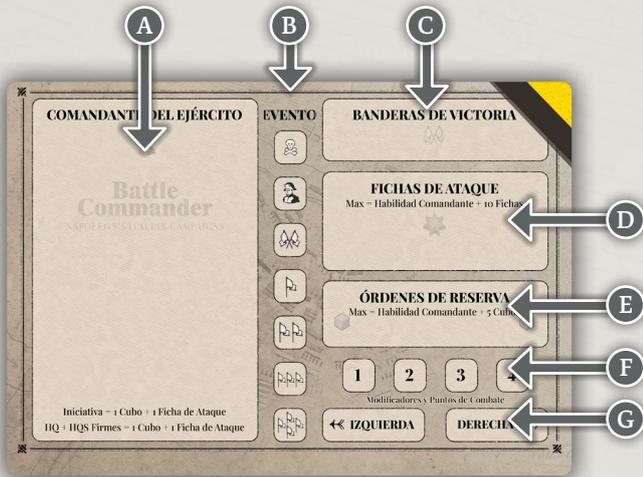
- L** Faja de Nacionalidad
- M** Número de Carta
- N** Nombre
- O** Nivel de Habilidad
- P** Cubos de Ordenes Disponibles
- Q** Retrato del Comandante
- R** Fichas de Ataque Disponibles
- S** Alcance de Mando
- T** Habilidades*

* Para su descripción, ver 28.9 - Habilidades de Comandante de Ejército.

Cada Comandante de Ejército se coloca en su Tablero de Ejército.

7.3 - TABLEROS DE GESTIÓN DE EJÉRCITO

Cada jugador tiene un Tablero de Gestión de Ejército que se utiliza para contener la carta del Comandante, los Cubos de Órdenes de Reserva disponibles  / , las Fichas de Ataque , y los marcadores obtenidos de Banderas de Victoria  / . También contiene un indicador de Evento y las proporciones de batalla.



- A** Caja de Coman. de Ejér. **B** Indicador de Evento
- C** Banderas de Victoria **D** Fichas de Ataque
- E** Caja de Órdenes de Reserva
- F** Proporciones de Combate **G** Modif. de Combate

Puedes indicar las columnas de proporciones y los modificadores utilizando el indicador de Combate como ayuda a la memoria.

8. CUBOS DE ÓRDENES Y FICHAS DE ATAQUE

Las **Fichas de Ataque**  se colocan en el tablero de Gestión de Ejército. Los **Cubos de Órdenes** se colocan en una taza común, desde ahí se extraen uno a uno por el **Jugador con la Iniciativa** y se ejecutan; el contenido de la taza se puede examinar libremente.

-  **Cubo Azul:** El jugador **FR** realiza una Orden, luego la **COA** podría hacer una Orden de Reacción.
-  **Cubo Blanco:** El jugador **COA** realiza una Orden, luego el jugador **FR** podría ejecutar una Orden de Reacción.
-  **Cubo Dorado:** Elige el siguiente cubo a extraer o roba una carta, o según reglas del Escenario.
-  **Cubo Amarillo:** Refuerzos, Compra de Cubos y Órdenes de Reorganización.
-  **Cubo Rojo:** Se lleva a cabo Combate
-  **Cubo Negro:** Se roba carta. El Último Cubo robado termina el turno, permite **“Rendiciones”** y **“Ceder Terreno”**.
-  **Ficha de Ataque:** Durante el Combate, los Ataques se declaran colocando una Ficha de Ataque en la Zona del Atacante Líder. Máximo de un marcador por Zona.

Se incluyen también marcadores opcionales. Ver 29.3.



9. TIPOS DE BLOQUES MILITARES

BLOQUES



Bloque Largo: Infantería de dos-pasos.
Pérdida de Paso = Cambiar a un Bloque Corto.



Bloque Corto: Infantería de un-paso.



Bloque Cuadrado: Caballería de un-paso.



Bloque Poligonal: Artillería a Caballo o Artillería a Pie de un-paso.



Bloque Redondo: Guarnición de un-paso.

MARCADORES



Marcador Cilíndrico de Cuartel General:
Comandante del ejército / Subordinado de un paso
Comandante y escolta (HQ/HQS).

SÍMBOLOS



Símbolo de Disparos: Habilidad de Escaramuza.
Afecta al resultado de Combate "Mosquete y Disparo".



Símbolo de Explosión: Unidad superior.
Tiene un Paso Extra + Afecta al resultado de Combate "Bayoneta y Explosión".

COLORES DE NACIONALIDADES



Francés



Austriaco



Ruso



Prusiano



Británico



Español



Francés Especial



Coalición Especial

9.1 - VALOR DE HABILIDAD DE LOS BLOQUES

La Infantería, la Caballería, la Artillería/Artillería a Caballo y los HQs tienen unas barras de Habilidad que van de cuatro (la mejor) a cero (la peor). Ese Valor de Habilidad es válido para todas las orientaciones del Bloque, aunque no esté en la parte superior (estado Desorganizado/Disperso).



Élite



Veterano



Entrenado



Recluta



Milicia

Los HQ/HQS también tienen barras de Valor de Habilidad.



HQ - Comandante de Ejército



HQS - Comandante Subordinado

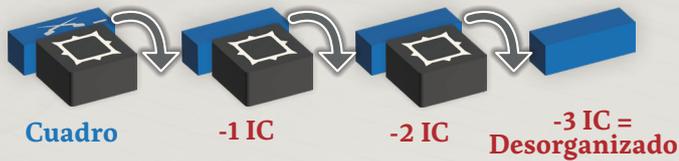
9.2 - ESTADOS DE BATALLA DE BLOQUES, COHESIÓN Y FORMACIONES

Los Bloques tienen muchos **Estados de Batalla** y distintas **Formaciones**.

Nota: No puedes tocar/examinar ningún Bloque del Oponente a no ser que sea requerido por una función específica del juego. Ej.: Combate

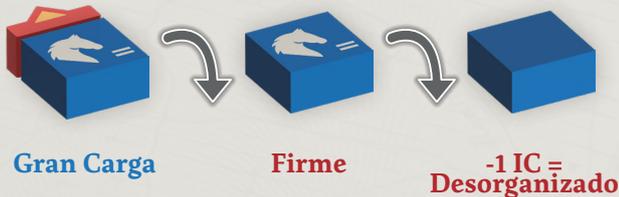
Bloque de Infantería:

- ⊙ **Firme:** Símbolos hacia arriba.
- ⊙ **Disperso:** Símbolos encarando hacia atrás.
- ⊙ **Desorganizado:** Símbolos hacia abajo.
- ⊙ **Cuadro:** Un marcador de Cuadro se añade detrás, *ver 27.3.*
- ⊙ **Columna en Masa:** Un marcador de Columna se añade detrás, *ver 28.2.*



Bloque de Caballería:

- ⊙ **Firme:** Símbolos hacia arriba.
- ⊙ **Desorganizado:** Símbolos hacia abajo.
- ⊙ **Gran Carga:** Marcador de Gran Carga se añade al frente. *Ver 27.2.*



Bloque de Artillería: Como los Bloques de Caballería (Firme > Desorganizado)

- ⊙ **Firme:** Símbolos hacia arriba.
- ⊙ **Desorganizado:** Símbolos hacia abajo.
- ⊙ **Gran Batería:** Dos Artillerías, lado a lado. *Ver 27.4.*
- ⊙ **Cañones Separados:** Se añade un marcador de Cañones Separados al frente. *Ver 28.7.*

Bloque de Guarnición de Infantería / Marcador de HQs:

- ⊙ **Firme:** Símbolos hacia arriba del Marcador.
- ⊙ **Desorganizado:** Símbolos hacia abajo.

ESTADOS DE BATALLA DE MEJOR A PEOR

- ⊙ **Firme:** Tiene solo Zonas de Batalla.

Excepción: Artillería Firme tiene menos ZB *ver 9.4.*

- ⊙ **Disperso:** Sin Zonas. No pueden Asaltar ni Apoyar.
- ⊙ **Desorganizado:** Solo Zonas de Flanco. No pueden Asaltar, Disparar, Apoyar o entrar en Zonas de Batalla enemigas.

Excepción: Artillería Desorganizada puede Disparar.

IMPACTOS DE COHESIÓN

El Estado de Batalla de un Bloque se degrada por Impactos de Cohesión del Combate y del Terreno, y mejorado por Órdenes de Reorganización.

- ⊙ **Impacto de Cohesión por Combate:** Un Bloque que ya está Desorganizado cuando recibe un impacto debe Retirarse una Zona. *Ver 24.0.*
- ⊙ **Impacto de Cohesión por Terreno:** Estando Desorganizado cuando recibe un impacto, el Bloque no se retira.

FORMACIONES ESPECIALES

Cuadro: No pueden Asaltar o ser Flanqueados, siempre están Firmes; añaden un IC en lugar de Retirarse, *ver 23.1 > 6.*

Gran Carga: Pueden atacar dos veces, absorben un Impacto de Cohesión extra, actúan como un Bloque Firme. *Ver 27.2.*

Gran Batería / Cañones Separados: Formados por dos Artillerías / una Artillería dividida (Separada), conceden ventajas en Combate. *Ver 27.4 y 28.7.*

Columna en Masa: Formada por dos Bloques de Infantería, está siempre Firme, sufre un IC en lugar de Retirarse, *ver 28.2.*

Carretera: Permite a un Bloque mover más rápido en carretera a cambio de su Estado de Batalla (siempre considerado como Desorganizado). *Ver 19.3.*

CAMBIOS DE FORMACIÓN: Los Bloques Activos pueden cambiar de Formación antes de Atacar/Mover, y después de la Reorganización.

9.3 - LÍMITES DE APILAMIENTO DE BLOQUES

Los límites de apilamiento se aplican en todo momento durante la partida.

Límites: Dos Bloques Amigos por Zona, más un HQs.

- ⊙ No puedes mover en una Zona que esté ocupada completamente o bien contenga Bloques enemigos.

Excepción: Ver regla 24.1 - Causas de Retiradas.

- ⊙ No puedes apilar dos Bloques de Artillería juntos.

Excepción: Ver regla 27.4 - Gran Batería.

- ⊙ En caso de sobreapilamiento, debe Retirarse un Bloque. Ver 24.1.

9.4 - GESTIÓN DE BLOQUES

Orientación/Apilamiento: Los Bloques Activados pueden cambiar de Orientación/Apilamiento antes de un Ataque, o después de Mover (Incluyendo Avances y Retiradas) o después de una Orden de Reorganización.

- ⊙ **Dos Bloques en una Zona:** Ambos deben estar orientados en la misma dirección, paralelos entre si. El frontal es el **Bloque Líder** **A** (Atacante/Apoyo de Ala) y el trasero el **Bloque de 2ª Línea** **B** (Apoyo de 2ª Línea).

El **Apoyo de Ala** representa Bloques flanqueando un defensor previamente ocupado en su frente con un Atacante Líder.

El **Apoyo en 2ª Línea** representa unidades a corta distancia, preparados para reforzar con destacamentos.

- ⊙ **Restricciones: Artillería Líder** y sus **Bloques de 2ª línea** deben estar orientados en paralelo unos a otros.
- ⊙ **Zonas de Batalla:** Todas las Zonas de **Bloques Líder Firmes**, no se extienden sobre Terreno Impasable.

EXCEPCIÓN: La artillería tiene menos ZB reales.

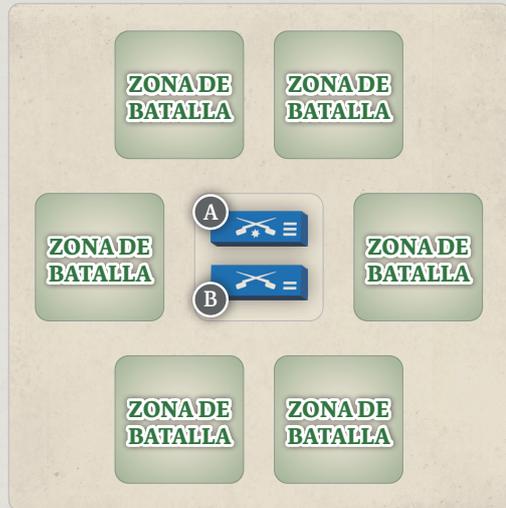
Las **Zonas de Batalla** representan áreas en las que los Bloques pueden influir con su potencia de fuego (Artillería) o movimientos tácticos (Infantería y Caballería).

- ⊙ **Zonas de Flanco:** Todas las Zonas de **Bloques Desorganizados** **C**, y todas las Zonas no de Batalla de los **Bloques de Artillería** **D**.

Las **Zonas de Flanco** representan áreas que son más vulnerables a acciones del enemigo.

- ⊙ **Sin Zona:** Los Bloques de 2ª Línea, Cuadro, Dispersos y Guarnición, no tienen ninguna ZB o Flanqueo.

Los Bloques **Sin Zonas** representan unidades con varias debilidades tácticas que cancelan su ZB, pero no tan comprometida como para tener Zonas de Flanco.



Excepto para Artillería Líder puedes colocar tus Bloques como mejor te parezca; intenta hacerlo encarando al enemigo de forma ordenada, no todo desordenado y no automáticamente paralelo al borde de las zonas



↑↓ Ten en cuenta que, dependiendo de la orientación de los Bloques de artillería, las ZB y Flanq. pueden variar.





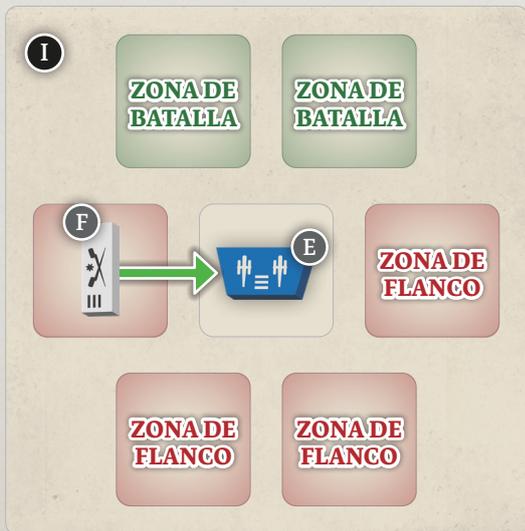
VENTAJA DE FLANCO

Si el **Defensor Líder** está “**Flanqueado**” **E**, el **Atacante** obtiene un **Modificador de Combate** (ver 23.5 > *Modificadores de Disparo y Asalto*); pero solo si al menos una de las dos condiciones siguientes se cumplen:

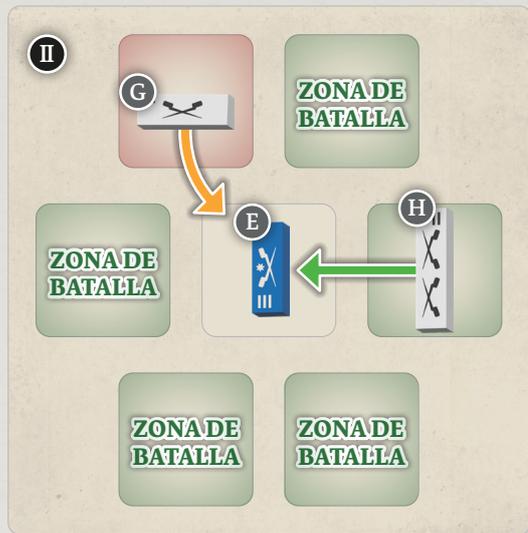
- I** El Bloque Atacante o de Apoyo en Ala está situado en la “**Zona de Flanco**” del Bloque Defensor Líder **F**.
- II** El Bloque Atacante Líder tiene un Bloque de Apoyo de Ala no adyacente **G** (ver 23.1 > 5). En este caso, incluso Bloques que no tienen una Zona de Flanco (p.e. Bloques Sin Zonas o Bloques únicamente con Zonas de Batalla) pueden ser “**Flanqueados**”.

EXCEPCIÓN: Un Bloque en Cuadro no puede ser Flanqueado.

Ventaja de Flanqueo representa maniobras tácticas de desbordamiento de Bloques defendiendo que están en estado Desorganizado, o bien rodeando los flancos del Bloque.



Ventaja de Flanqueo I: Un enemigo que está en una “**Zona de Flanco**” de un Defensor Líder, obtiene la ventaja de Flanqueo. Los Bloques Firmes que no son Artillería tienen a todo su alrededor ZB. Nota que la Artillería es peor si está sola en una Zona (ver TRC).



Ventaja de Flanqueo II: El Bloque de Infantería francés está “**Flanqueado**” **E**, ya que el Atacante Líder **H** tiene un Apoyo de Ala **G** que está al menos una Zona Alejado. Ver 23.1 > 5.

Esto no ocurriría si el Apoyo de Ala estuviera adyacente al Atacante.. Por tanto, el Bloque en Apoyo de Ala otorga +1 PC, más el **Modificador de Combate a la derecha** ➡ por “**Flanqueo**”.

IMPORTANTE: Por lo tanto, los valores de PC del Atacante provienen de los Bloques en la Zona que realiza el ataque y quizás de Bloques adyacentes a la Zona Atacada. (llamados Apoyos de Ala, ver 23.1, punto 5). Todos estos podrían activar el Modificador de Combate “Ventaja de Flanqueo” si están en una Zona de Flanco del Defensor.

Los valores de PC del Defensor vienen de los Bloques/Terreno en la Zona Atacada. Nota que los Defensores no obtienen PCs por Apoyo de Ala o Modificador por Ventaja de Flanqueo.

10. PUNTOS DE COMBATE (PC)

- ⦿ **Disparo de Infantería:** Infantería = 1 PC, Guarniciones= 0 PC.
- ⦿ **Asalto:** El valor de PC de los Bloques es igual al número total de sus iconos de Bayonetas/Cañones/Caballos.
- ⦿ **Apoyo:** Siempre 1 PC, si está permitido. Ver 23.1/23.6.

© **Disparo de Artillería:** El valor de **PC** es igual al número de sus iconos de Cañones. **La Artillería a Caballo no es Caballería.**

* **Un marcador de HQ Firme añade +1 de Habilidad a todos los Bloques de su Zona.**

El Disparo de Infantería vale 1 PC, la Artillería es el # de cañones, el Asalto es el # de iconos, el Apoyo es 1 PC, ver 31 > Ejemplos de PC en Combate y Apoyo.

Tipo	Símbolos	Disparo	Asalto	Apoyo
Infantería Larga		1	2	1
Infantería		1	1	1
Caballería		Ninguno	1	1
Artillería		2	2	1
Artillería a Caballo		1	2	1
Guarnición de Infantería		0	0	Ninguno
Marcador de HQ/HQS		Ninguno	Ninguno	+1 Habilidad*

11. EFECTOS DE LA PÉRDIDA DE PASOS

Las pérdidas de pasos las causan los resultados del combate, las retiradas y algunas cartas de evento.

La Mayoría de los Bloques solo tienen un paso: tras perder un paso son Eliminados, y su Ejército pierde uno de Moral.

Bloques de Infantería Larga: Tiene dos pasos; En caso de una pérdida, se reemplaza por un Bloque más corto del mismo valor de Habilidad, o inferior si ninguno está disponible. La siguiente vez que sufra una pérdida de un paso, será Eliminado, y su Ejército perderá uno de Moral.



Bloque con una "Explosión": Tiene un paso extra; en caso de una pérdida, se reemplaza con un Bloque en blanco de la misma Habilidad o menos.



Bloque con "balas": No tiene un paso extra; en caso de una pérdida, si se reemplaza, se utiliza un Bloque con o sin las Balas.



Suministro de Bloques: Los Bloques en el juego son un conjunto limitado; si no hay un reemplazo disponible, Elimina el Bloque.

12. TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO (TET)

La Tabla de Efectos del Terreno está ubicada en la hoja de Ayuda de Juego.



13. MORAL DEL EJÉRCITO

El Registro de Moral del mapa va desde 1 (bajo) a 10 (alto). La **"Moral Máxima"** se muestra mediante dos iconos marcadores de Moral en el Registro. La Moral se gana/pierde por Eventos de Cartas, Refuerzos, Reorganización, Combate o Eliminación.

La Moral del Ejército representa el agotamiento, la cohesión, el espíritu de batalla y las bajas de los soldados, y la voluntad de sus Comandantes.

El lado con el icono de Tambor representa un Ejército con Moral Alta; un icono de Tambor en Silencio (al otro lado del

marcador) representa un ejército con Moral Baja. *Ver regla 13.1 - Efectos de Moral Baja.*



Moral Alta: Un marcador de Moral en su lado frontal representa un Ejército con Moral Alta.



Moral Baja: Cuando la Moral baja hasta cero, el marcador se resetea a la caja de 10 del registro y se voltea a su reverso: el Ejército está ahora en Moral Baja.

- ⊙ **Puntuación de Moral:** Al jugador con mayor Moral se le llama Jugador con Iniciativa; La Moral Alta siempre gana a la Moral Baja, independientemente de la posición en el Registro.
- ⊙ **Moral Máxima:** No se puede exceder mediante Reorganización. *Ver 20.0.*
- ⊙ **Marcadores de Moral Apilados:** Cuando los marcadores, mostrando el mismo lado, comparten un espacio del Registro, el marcador que ha perdido/ganado Moral el último se coloca sobre el otro; el Ejército de ese marcador tiene la Moral más alta.

Ejemplo: Un Ejército francés con Moral Alta de 4 tiene mayor valor que la Coalición con Moral Baja de 8, por tanto el jugador francés es el **"Jugador con la Iniciativa"**.

13.1 - EFECTOS DE MORAL BAJA

El Jugador con un Ejército con Moral Baja sufre una serie de desventajas, ¡y podría incluso perder directamente la partida!

- ⊙ **Victoria por Desmoralización:** Cuando un ejército con Moral Baja llega a cero en el Registro de Moral, la partida se pierde inmediatamente.
- ⊙  **Banderas Cruzadas:** Durante un Chequeo de Habilidad, es un fallo automático. *Ver 21.1 y 21.2.*
- ⊙ **Al Atacar:** El **Modificador** en Asalto resulta en 1 a la izquierda .
- ⊙  **Calavera:** Durante un Chequeo de Combate Crítico, si el Bloque Líder está Desorganizado, pierde un Paso. *Ver 23.5 > Tabla de Resultados Críticos de Combate.*
- ⊙  **Ejército Frágil:** Un resultado de Reorganización de **"Oficial"** es un Fallo a no ser que ocurra donde hay un **HQ** Firme o adyacente a él. *Ver 29.5.*

"Los ejércitos son dos cuerpos que intentan asustarse mutuamente." **Napoleón**

13.2 - JUGADOR CON LA INICIATIVA



El jugador con la Moral de Ejército más alta tiene la Iniciativa en el juego, roba los Cubos y obtiene ventajas. Él obtiene el marcador de Iniciativa de Napoleón (*exclusivo de la campaña de Gamefound*) como recordatorio.

- ⊙ **Cartas de Eventos:** Juega las Cartas de Evento de Combate el Último.
- ⊙ **Funciones Compartidas del Juego:** Siempre actúa Primero.
- ⊙ **Al Comienzo del Turno:** Si es un turno de Día, Un Cubo Extra de su bando  /  va dentro de la taza, además de obtener una Ficha Extra de Ataque  en su Tablero de Ejército.
- ⊙ **Ganando:** En algunos Escenarios, la Iniciativa rompe los empates.

"Si hacéis la guerra, hacedla con energía y severidad. Sólo así la guerra será más breve y, por tanto, menos inhumana." **Napoleón**



14. EL REGISTRO DE TURNOS

- ⊙ **Paso del Tiempo:** La hora aproximada del día se muestra en cada caja del Registro de Turnos.
- ⊙ **Fajas de Colores Nacionales:** Indican que puede haber Eventos o Refuerzos durante ese turno.
- ⊙ **Cajas de Turnos:** La mayoría de las Cajas son de color **Bronceado (de Día)**, pero algunas son **Marrón (Noche)**, **Bronceado (Amanecer)** o **Púrpura (Anochecer)**. Las últimas tres utilizan reglas especiales del Escenario.



"El arte de la guerra es ganar tiempo cuando tus fuerzas son inferiores."
Napoleón

15. GESTIÓN DE CARTAS

- ⊙ **Tamaño Máximo de la Mano:** Seis cartas.
- ⊙ **Cómo Robar Cartas:** Las cartas se roban de una en una. Las cartas "¡Juega Ya!" que se pueden jugar (p.e. Compartidas o Amigas), surten efecto inmediatamente, tienen un inserto rojo bajo la ilustración de las cartas

Una carta Enemiga "¡Juega Ya!" no se ejecuta, no puedes jugarla, la carta permanece en tu mano.

- ⊙ **Demasiadas Cartas:** Si excedes el tamaño máximo de la mano, selecciona y descarta inmediatamente el exceso de cartas.
- ⊙ **Cuando Robar Cartas:** Robas cartas al comienzo del turno, o cuando se roba un Cubo Negro de Órdenes de la taza.
- ⊙ **Combate y Chequeos de Habilidad:** En éstos casos, ignora el texto de las cartas, utiliza solo los iconos de Chequeo de Habilidad o las Tablas de Combate.
- ⊙ **Reorganización de la Baraja:** Robar la carta #31 "Guerra y Paz", causa que inmediatamente se barajen juntas las pilas de Robar y Descarte, para así formar una nueva pila de Robar (incluyendo la carta #31).
- ⊙ **¡No Mirar!:** Las pilas de Robar y Descarte no se pueden examinar. (La pila de Robar está boca abajo y la de Descarte boca arriba).

16. SECUENCIA DE JUEGO

16.1 - FASE DE PREPARACIÓN DEL TURNO

1. Comprueba los Eventos del Turno y Prepara tu Reserva:

- 1 Los Cubos / en el Recuadro de Órdenes de Reserva (Tablero de Gestión del Ejército) que queden del último turno pueden ser guardados, hasta el Valor de Habilidad de tu comandante, descarta el resto.

2. Prepara tus Fichas de Ataque:

- 1 Las Fichas de Ataque en la Caja de Fichas de Ataque (Tablero de Gestión del Ejército) que queden del último turno pueden ser guardadas, hasta el Valor de Habilidad de tu Comandante, descarta el resto.
- 2 Luego Pon el número Disponible de nuevas Fichas de Ataque (ver Fichas de Ataque disponibles del Comandante del Ejército*) en la Caja de Fichas de Ataque de tu Tablero de Gestión de Ejército.

3. Prepara la Taza de Robar, vaciála y rellénala con:

- 1 Los Cubos que desees de tu Caja de Órdenes de Reserva.
- 2 El número requerido de Cubos de Órdenes / , (ver valor de Cubos de Órdenes disponibles del Comandante de Ejército*).
- 3 Un Cubo Dorado (si lo requiere el escenario) .
- 4 Dos Cubos Amarillos de "Reorganización" .
- 5 Tres Cubos Rojos de "Combate" .
- 6 Tres Cubos Negros de "Fin de Turno" .

* Los números de "Cubos/Fichas de Ataque Disponibles" están en la carta de Comandante.

Turno de día:** El jugador con la Iniciativa añade un Cubo de Orden extra / de su color en la taza, más una Ficha de Ataque Extra en la Caja de Fichas de Ataque de su Tablero de Ejército.

HQs Firmes:** Si tanto tu HQ + HQS en estado Firme están en el mapa, añade un Cubo extra de tu color / a la taza, más una Ficha Extra de Ataque a la Caja de Fichas de Ataque de tu Tablero de Ejército.

** Encontrarás un Recordatorio bajo la casilla de la carta de Comandante de Ejército en el Tablero de Gestión del Ejército.

4. Descarta las cartas sobrantes: Puedes conservar tantas cartas sobrantes de tu propio bando o compartidas

como el valor de Habilidad de tu Comandante; descarta el resto, incluidas todas las cartas enemigas.

5. Roba cartas: Cada jugador roba cuatro cartas, luego descarta hasta el máximo de seis cartas.

16.2 - FASE DE EXTRACCIÓN DE CUBOS DE ÓRDENES

Roba a ciegas un Cubo de la taza y actúa según sea (*ver 18. Acciones al Robar Cubos*); repite hasta sacar el último Cubo Negro. Se puede examinar el contenido de la taza. La mayoría de los Cubos robados pueden colocarse entre los registros de Turno y Moral en el mapa del escenario, especialmente estos   .

ATENCIÓN: Cuando se extrae el tercer Cubo Negro , el turno en curso termina.

16.3 - FASE DE FIN DE TURNO

- 1  **Marcador de Turno:** Avanza el marcador de Turno una casilla. Si ya está en la última casilla, la partida termina.
- 2 **Victoria al final de la partida:** Si el juego no terminó por Desmoralización del Ejército o condiciones de victoria del Escenario, entonces el control de Banderas de Victoria determina el ganador, *ver más abajo* ↓.

17. VICTORIA POR CONTROL DE BANDERAS

El jugador que controle el mayor número de Zonas de Bandera de Victoria de su bando  /  al final de la partida, ¡es el ganador!

- ⊙ Si el total está empatado, y sólo un Ejército tiene Moral Alta  / , el Ejército de ese jugador gana; en otro caso el empate es definitivo. **Opcional:** En caso de un empate final, jugar dos turnos “Nocturnos”, luego continuar la batalla durante un día (7 turnos, una sola vez, no más refriegas si aún hay empate); utilizando las reglas de “Noche” del escenario en el **Libro de Juego Vol 1's: Escenario 3.3 - Batalla de Arcole (1796)**.
- ⊙ El último bando en tener un Bloque de Infantería o Guarnición en una Zona de Bandera de Victoria la controla; otros tipos de Bloques sólo cancelan temporalmente el Control Enemigo durante su estancia.

EXCEPCIÓN: Si hay un Fuerte/Castillo en la Zona, también tiene que estar libre de enemigos.

- ⊙ La Coalición cuenta las zonas de bandera blanca , los franceses las Azules , algunas Zonas contienen Banderas de ambos colores .
- ⊙  Los marcadores de Banderas de Victoria Azules/Blancos se colocan en los Tableros de Ejército para llevar la cuenta: cinco de cada color, lo cual es el máximo que puede obtenerse.

Esto significa que hay un límite de juego de cinco marcadores de Bandera de Victoria para cada bando: si te conceden Banderas por encima de ese total, la cuenta se queda en cinco.

18. ACCIONES AL ROBAR CUBOS

Cubo de Órdenes: Este Cubo permite al jugador FR  o COA  ejecutar una de las Órdenes indicadas más abajo descartando el cubo extraído.

- ⊙ **Orden de Movimiento:** Mueve algunos de tus Bloques *ver 19*.
- ⊙ **Orden de Carta de Evento:** Resuelve una carta de evento *ver 22*.
- ⊙ **Orden de Pasar:** Descarta el cubo sin efecto. Si el siguiente Cubo robado es del mismo color, vuélvelo a colocar en la taza sin efecto.
- ⊙ **Orden de Armas Preparadas:** Pon una Ficha de Ataque  en la Caja de Fichas de Ataque en tu Tablero de Ejército, el máximo permitido es la Habilidad del Comandante + 10.
- ⊙ **Orden En Reserva:** Pon el Cubo robado en la Caja de Órdenes de Reserva; el número máximo de Cubos de Órdenes permitido es la Habili. de tu Comandante + 5.

ORDEN DE MOVIMIENTO DE REACCIÓN: Después de que un Cubo de Orden de Movimiento  /  se ha finalizado, el Enemigo puede utilizar un Cubo de su Caja de Órdenes de Reserva para realizar cualquier tipo de Orden  /  *ver 19.2*.

Cubo Amarillo: Refuerzos, añadir Cubos y marcadores, Reorganización de Bloques/Ejército; el jugador con la Iniciativa realiza primero cada paso.

- 1 **Refuerzos:** Cada nuevo Bloque llega utilizando una Orden de Movimiento “Bajo Mando” gratuita. Las cartas de Líder van a la mano de su propietario y los Comandantes se voltean. Ver las instrucciones del escenario en el Libro de Juego para más detalles.

2 **Comprar Cubos/Marcadores:** Por cada carta descartada de tu mano, coloca un Cubo sin uso del color de tu bando  /  en la Caja de Órdenes de Reserva, o bien coloca una Ficha de Ataque sin uso  en tu Caja de Fichas de Ataque.

3 **Reorganización:** Los jugadores, por turnos, Reorganizan Bloques/Moral del Ejército, hasta que ambos sucesivamente Pasan, *ver 20*.

 **Cubo Rojo:** El Combate tiene lugar, primero el jugador con la Iniciativa.

⊙ **Combate:** Los jugadores, por turnos, realizan un Ataque, hasta que ambos sucesivamente Pasan, *ver 23*.

 **Cubo Negro:** Se roban cartas (*ver 16.2*) o el Turno finaliza (*ver 16.3*) + Ceder Terreno (*ver 24.3*).

⊙ **Robar Cartas:** Ambos jugadores roban una carta.

⊙ **Fin de Turno:** Cuando el último Cubo Negro se roba, el turno de juego termina, sin robar cartas; coloca los cubos extraídos entre los Registros de Turno y Moral.

⊙ **Ceder Terreno/Rendirse:** Al final del turno, los Jugadores alternan turnos para Replegar Bloques adyacentes al Enemigo una Zona. Los Bloques podrían también Rendirse. *Ver 24.3 y 26.0*.

 **Cubo Dorado:** No se utiliza en todos los Escenarios, proporciona efectos especiales y ventajas a un bando determinado.

⊙ **Siguiente Cubo o Robar Carta:** Cuando se roba, el jugador indicado por el escenario decide que Cubo se roba después, O el puede robar una carta de Evento en su lugar.

⊙ **Especial:** Algunos escenarios pueden requerir un efecto especial.

19. ÓRDENES DE MOVIMIENTO

Los Bloques Amigos situados en una o más Zonas son activados por una Orden de Movimiento. El jugador puede utilizar un HQ o HQS para emitir esa orden.

1 **Alcance de Mando:** El alcance de mando de un HQ se indica en su carta de Comandante de Ejército (CE). El alcance de un HQS es 1 Zona. La Zona del HQ/HQS no se cuenta, y el alcance no puede atravesar Bloques enemigos o Zonas de Batalla Enemigas (ZBE) vacías. Sin embargo, puede cruzar Terreno Impasable.

2 **Número de Zonas activadas:** Sea un HQ o un HQS, el número de zonas activas depende del **Valor de Habilidad del Comandante** , indicado en su carta. Un **Valor de Habilidad de 1 o 2** activa **hasta 2 Zonas**; un **Valor de Habilidad de 3 o 4**, **hasta 3 Zonas**. Si los Bloques sólo están realizando Movimientos por Carretera, se podrán activar hasta 4 Zonas adyacentes independientemente del valor de Habilidad del Comandante.

EXCEPCIÓN: Si un HQ Firme está **adyacente** a una Zona activada, la Zona del HQ es gratis y no se cuenta de cara a cuantas Zonas son Activadas; los escenarios pueden tener también reglas especiales de activación.

3 **Activando Zonas:**

⊙ **Dentro del Alcance:** La activación es automática si al menos una de las Zonas del grupo (p.e., una cadena de zonas adyacentes) que se va a activar está dentro del Alcance de Mando de un HQ Firme.

⊙ **Fuera del Alcance:** Si ninguna de las Zonas del grupo a activar (p.e., una cadena de zonas adyacentes) está dentro del Alcance de HQ Firme, haz un Chequeo de Habilidad Fuera de Mando para ver si todas se activan con éxito o no, usando el valor de Habilidad del Comandante del Ejército. *Ver 21.0 Chequeo de Habilidad y 21.3 Chequeo de Habilidad Fuera de Mando*.

Bonus de Alcance: Si el HQ está en una Zona de Ciudad, Pueblo o Barranco hacia Arriba, aumenta el Alcance, en un máximo de uno (Ejemplo: Pueblo + Barranco hacia Arriba = +1 de Alcance).



↑ **Ejemplo:** En este caso, el valor de la carta de Comandante es como sigue: Valor de Habilidad del Comandante 3 , Alcance de Mando 2 . El Bloque A está dentro del alcance del HQ del Comandante B, al contrario que los otros 2 Bloques C. Sin embargo,

como el Comandante tiene un Valor de Habilidad de 3 , él puede activar las dos Zonas extra  fuera de su alcance de mando (para un total de 3) ya que están adyacentes a la primera Zona , la cual está dentro del Alcance de Mando.

“El tormento de las precauciones a menudo supera los peligros que hay que evitar. A veces es mejor abandonarse al destino”
Napoleón

19.1 - MOVIMIENTO REGULAR

Los Bloques Activos pueden mover a Zonas adyacentes, un Bloque cada vez, o pueden permanecer en su Zona original.

- ⊙ **Terreno Dificultoso:** Los Bloques pueden recibir Impactos de Cohesión (IC) tras mover en/a través (incluyendo Retiradas/Avances) de determinados terrenos; bien automáticamente, o tras fallar un Chequeo de Habilidad. Ver la TET en la Ayuda de Juego para más detalles.
- ⊙ **Borde del Mapa:** Un Bloque moviendo fuera del mapa se retira del juego, pero no se considera Eliminado.
- ⊙ **Marcador de HQ:** Puede mover tantas Zonas como su Valor de Habilidad y no tiene que realizar Chequeo de Habilidad relativo al Terreno, por tanto, no sufre ningún tipo de IC por Terreno.

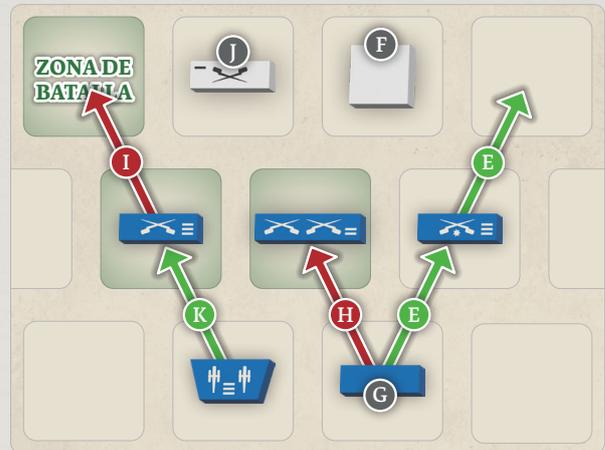
IMPORTANTE: Todos los Bloques Firmes que llegan durante una acción de **Refuerzos de Cubo Amarillo**  tienen garantizada una Orden de Movimiento “En Mando” (Movimientos por Carretera permitidos). No es necesario el Chequeo de Fuera de Mando. Ver 21.3 - Chequeo Fuera de Mando.

RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO

- ⊙ **Mismo Enemigo:** Un Bloque no puede mover desde una Zona de Batalla a otra Zona de Batalla del mismo Bloque Enemigo*.
- ⊙ **Bloque Desorganizado:** No puede entrar en una Zona de Batalla Enemiga*.
- ⊙ **Cuadro:** El Bloque recibe un IC después de mover.

*** Excepción:** A menos que esté separado por Terreno Impasable.

↓ **Ejemplos:** Los Bloques pueden mover  a Zonas contiguas a un Enemigo que no tiene Zonas de Batalla, en este caso  está Desorganizado. El Bloque Desorganizado  no puede mover en una Zona de Batalla Enemiga . El Bloque no puede mover desde una Zona de Batalla a otra Zona de Batalla  del mismo Enemigo . El Bloque Firme puede mover a una nueva Zona de Batalla Enemiga  sin restricciones.



19.2 - REACCIÓN A UNA ORDEN DE MOVIMIENTO

Después de que un jugador complete un Cubo de Orden de Movimiento  / , su oponente puede descartar un Cubo de su Caja de Órdenes de Reserva y ejecutar cualquier Cubo de Orden  / .

- ⊙ **Restricción de Zona de Batalla:** No puedes activar una Zona en una ZBE para una Reacción de Orden de Movimiento.

“He destruido al enemigo sólo con marchas.”
Napoleón

19.3 - FORMACIÓN DE MOVIMIENTO DE CARRETERA

Los Bloques Firmes pueden cambiar a Formación de Movimiento por Carretera (**Excepción: Formaciones en Cuadro o Columna en Masa**) si empiezan y terminan una Orden de Movimiento a lo largo de **Zonas de Carretera/Camino** en esa formación, pudiendo mover 2 Zonas; Los HQ obtienen una Zona extra.

Terreno Dificultoso: No tienes que chequear por IC de Terreno realizando movimiento por Carretera.

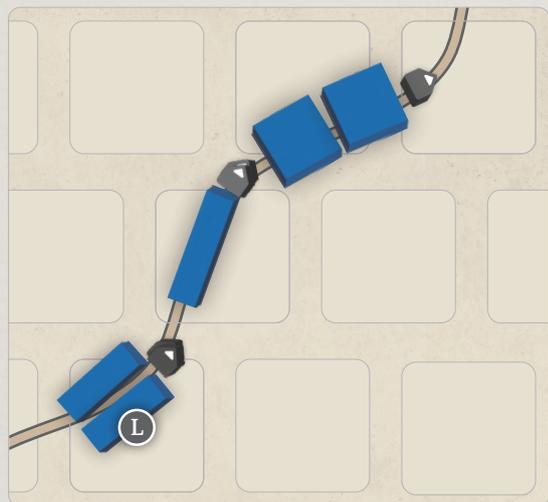
Disposición de Bloques: Mantén los Bloques orientados a lo largo de las carreteras.

- ⊙ Cuando un Bloque entra en Formación de Carretera, dale la vuelta como si estuviera Desorganizado: actuará

como tal a todos los efectos del juego. La Artillería no puede disparar. Puedes voltear los Bloques por su lado estrecho, ¡queda más bonito!

- Coloca un marcador de “**Carretera**” en la dirección del movimiento.
- El marcador de “**Carretera**” debe retirarse la siguiente vez que el Bloque cambie de Formación, de vuelta a estado Firme; o cuando sea Atacado: permanece Desorganizado.

Apilamiento en Carretera: Un Bloque Largo o dos Bloques de otro tipo por Zona. Aquí hay un ejemplo de Apilamiento en Carretera ↓.



↑ Si no tienes suficiente espacio para colocar los dos Bloques (Pequeños de Infantería/Artillería) uno detrás del otro, puedes colocarlos uno al lado del otro **L** como en el ejemplo superior. En este caso, sin embargo, el Bloque más hacia la izquierda siempre será el Bloque líder en caso de un ataque.

Apilamiento en Camino: Un Bloque de cualquier tipo por Zona.

Entrar en una Zona con Bloques no en Carretera:

Los Bloques que mueven por carretera no pueden apilarse con otros Bloques que no están en Carretera al terminar un Movimiento, éstos pierden su Formación de Carretera inmediatamente si esto ocurre.

EXCEPCIÓN: Guarniciones y **HQ** pueden apilarse en ese caso.

IMPORTANTE: No olvides que puedes cambiar de Formación sólo antes de un Movimiento/Ataque y después de una Reorganización (Ver 9.4 Gestión de Bloques). Por tanto, los Bloques en Formación de Carretera permanecerán como están al final de su movimiento (a no ser que terminen su movimiento apilados con Bloques que no mueven por carretera).

19.4 - MOVIMIENTO DE COMBATE

Durante la extracción de un **Cubo Rojo** o un Combate causado por una Carta de Evento (ver 27.1), la Caballería/Artillería a caballo o **HQs** en estado Firme pueden Mover antes del Combate.

- Coste:** Coloca 1 Ficha de Ataque en la Zona del Atacante Líder.
- Mover y Atacar:** Los Bloques pueden Mover, y luego Atacar.
- Mover Sólo:** Los Bloques pueden Mover sin Atacar.
- No Dividir Movimientos:** Los Bloques no pueden ir a Zonas distintas.
- Desorganización por Terreno:** ¡Recuerda que los Bloques Desorganizados no pueden Asaltar! Ver Tabla 23.6.
- Sin Chequeos de Habilidad:** No se necesita realizar un CH si está fuera del alcance del **HQ**.

IMPORTANTE: Al contrario que otros tipos de Movimiento, las Zonas de Batalla Enemigas no tienen efecto en los Movimientos de Combate.

20. ÓRDENES DE REORGANIZACIÓN

Cuando se extrae un **Cubo Amarillo** los jugadores alternan turnos Reorganizando Zonas individuales o elevando la Moral de su Ejército.

Coste de Reorganización: Se descarta 1 Cubo de la Caja de Órdenes de Reserva del jugador para pagar por la Orden de Reorganización de la Zona/Ejército.

- Orden de Reorganización de Zona (Eleva el Estado de Batalla de los Bloques):** Realiza un CH de Reorganización (ver 21.1), que se aplica simultáneamente a todos los Bloques (+**HQs**) en la Zona; incluso los Bloques Firmes pueden Reorganizarse (para cambiar la formación).

LÍMITE DE REORGANIZACIÓN: Solo una Reorganización por Zona. **EXCEPCIÓN:** En un resultado de **Oficial** el Cubo utilizado para Reorganización no se gasta, vuélvelo a colocar en tu Tablero de Ejército, puedes Reorganizar esa Zona de nuevo.

Repliegue en Reorganización: Caballería/Artillería a Caballo/**HQs** en una Zona adyacente enemiga pueden retirarse una Zona, la Orden de Reorganización se realiza en esa nueva Zona (Ver 24.2).

Reformar: Durante una Orden de Reorganización, los Bloques de la Zona de Reorganización pueden cambiar de orientación, Apilamiento y Formación, a no ser en un resultado de **Calavera**.

⊙ **Orden de Reorganización de Ejército (Elevar la Moral del Ejército):** Realiza un **CH** de Reorganización (ver 21.1), sólo posible si tu **HQ** está Firme. Sólo se permite una Reorganización de Ejército por extracción. Utiliza el Valor de Habilidad del Comandante de tu Ejército.

EXCEPCIÓN: En un Resultado de **Oficial**  el Cubo de Reorganización utilizado no se gasta, vuélvelo a colocar en tu Tablero de Ejército; no cuenta para el límite de una Reorganización de Ejército por extracción.

IMPORTANTE: Una Reorganización de Ejército no se puede utilizar para obtener de vuelta Moral Alta, o más allá de la Moral Máxima (ver 13.0). Pero otros medios para Elevar la Moral sí pueden, ver 29.6.

21. CHEQUEOS DE HABILIDAD

Roba una carta, luego compara el resultado de la carta de Chequeo de Habilidad con la Habilidad de cada Bloque que se chequea en la Zona. Hay Tablas detalladas a continuación, y Tablas simplificadas en la hoja de **Ayuda de Juego**.

⊙ **Marcador de HQ Presente:** Si hay un **HQ** Firme (o **HQS**) en la Zona, el Valor de Habilidad del resto de Bloques se incrementa en uno. El **HQ** no puede incrementar su propio Valor de Habilidad.

IMPORTANTE: Un marcador de **HQ** es inmune a los Chequeos de Habilidad relativos al Terreno.

21.1 - TABLA DE REORGANIZACIÓN POR CHEQUEO DE HABILIDAD

- ⊙ Un **Bloque** que se Reorganiza aumenta su Estado de Batalla a otro mejor.
- ⊙ Los cambios de formación se pueden hacer después de la Reorganización.
- ⊙ Un **Ejército** que se Reorganiza eleva su Moral uno hacia arriba.

Una Infantería Desorganizada primero se Reorganiza a su estado Disperso.



Oficial: Un Bloque/Ejército se Reorganiza; se permite otra Reorganización; el Cubo de Reorganización no se gasta, vuélvelo a colocar en tu Tablero de Ejército.



Banderas de Habilidad: Si la Habilidad del Bloque/Ejército (Comandante) es igual o superior al número de Banderas, se Reorganiza. De lo contrario, No se Reorganiza.



Banderas Cruzadas: Si el Ejército tiene Moral Alta, el Bloque/Ejército se Reorganiza. De lo contrario, No se Reorganiza.



Calavera: No hay Reorganización. Si se está adyacente al enemigo, pierde uno de Moral para la Zona (¡no por Bloque!). Si un Ejército se está Reorganizando, pierde uno de Moral.

21.2 - TABLA DE CHEQUEO DE HABILIDAD

Esta tabla se utiliza para todos los chequeos de Habilidad requeridos que no indican una tabla específica (ej: Tabla de Reorganización, etc...), y será la más utilizada. Se muestran resultados especiales en cada sección de chequeos del Reglamento y en la hoja de **Ayuda de Juego**.



Oficial: Chequeo Exitoso.



Banderas de Habilidad: Si el valor de Habilidad del Bloque es igual o superior al número de Banderas, es un Éxito. De otra forma, el Chequeo Falla.



Banderas Cruzadas: Si el Ejército tiene Moral Alta, es un Éxito. De otra forma, el Chequeo Falla.



Calavera: El Chequeo Falla + Sanciones.

21.3 - TABLA DE CHEQUEO FUERA DE MANDO

Los chequeos se hacen utilizando la **Habilidad del Comandante del Ejército**:



Oficial: Chequeo Exitoso. El Cubo de Orden se devuelve a la taza.



Banderas de Habilidad: Si el **Valor de Habilidad del Comandante del Ejército** es igual o mayor que el número de Banderas, Éxito, de otra forma, el Chequeo Falla.



Banderas Cruzadas: Chequeo Exitoso, incluso si el Ejército tiene Moral Baja  / .



Calavera: Chequeo Fallido, Sin Movimientos/ Cambios.

⊙ **Chequeo Exitoso:** Se realiza el Movimiento normalmente.

⊙ **Chequeo Fallido:** No hay Movimiento; Los Bloques todavía pueden cambiar de Orientación, Apilamiento o Formación. Los Bloques realizando movimiento por Carretera todavía pueden mover una Zona.

Excepción: Ver resultado de **Calavera** .

22. CARTAS DE EVENTOS

- 
Cartas de Orden de Cubo Azul/Blanco: Cuando un Cubo del color de tu bando se extrae, puedes utilizar la acción del Cubo para jugar una Carta de Evento. Esta carta debe mostrar un Cubo del mismo color al Cubo recién extraído en su esquina superior izquierda.
- 
Cartas de Cubo Rojo de Combate: Estas pueden utilizarse sólo en Combate cuando un Cubo Rojo se extrae.
- Cartas Sin Cubo:** Muchas cartas no muestran iconos de Cubos de Órdenes; estas se juegan “gratis”, ¡sin límites!
 -  Algunas son “**Interrupciones**”, jugadas para cancelar una carta.
 -  Otras cartas son **¡JUEGAYA!**, que deben ser ejecutadas según se roban, a no ser que tengan el color del enemigo.
- Texto del Evento:** Cada carta tiene dos conjuntos de instrucciones de texto del Evento, un Evento primario (fuente regular) y un Evento secundario (en cursiva) debajo.
 -  Sólo si el Evento primario se ejecuta puede ejecutarse también el Evento secundario. *Ver 31.0.*
- Conflicto con las Reglas:** Si hay un conflicto entre el texto del Evento de una carta y las reglas del juego, sigue el texto del Evento. Si hay un conflicto de reglas entre dos cartas jugadas, la carta jugada en último lugar tiene preferencia.
- Cartas de Evento Enemigas:** No puedes utilizar cartas Enemigas para el efecto de su evento de texto. Se quedan en tu mano hasta ser descartadas; durante la extracción de un Cubo Amarillo  pueden utilizarse para comprar Cubos de Reserva  /  o Fichas de Ataque .



Ejemplo: Las dos cartas de la izquierda **A** pueden ser utilizadas por el jugador francés para jugar el texto del Evento, pero no las dos cartas de la Coalición de la derecha **B**, ni si quiera la carta “¡Juega ya!”, ambas permanecen en la mano del jugador francés, y no se pueden utilizar para sus Eventos.

23. COMBATE

Cuando se extrae un Cubo Rojo , puede haber Combates.

- 1 Paso de Ataque:** El jugador con la iniciativa va primero, luego alternando, los jugadores pueden hacer un Combate de Disparo o uno de Asalto; o Pasar (el jugador que pasa siempre puede atacar más tarde).
- 2 Paso Final:** Después de que ambos Jugadores Pasen sucesivamente, el Combate termina.
- 3 Paso de Retirada:** Descarta todas las Fichas de Ataque del tablero .

23.1 - PREPARACIÓN DEL COMBATE

- 1 Selecciona un Atacante:** Coloca una Ficha de Ataque  en la Zona del Atacante Líder.
 -  Los Bloques de esa Zona ahora se consideran “**Comprometidos**”.
 -  Los Bloques pueden cambiar la Orientación/Apilamiento sin necesidad de atacar, colocando igualmente el marcador. Los Bloques Atacantes podrían realizar Movimientos de Combate. *Ver 19.4.*

Comprometido: 1 Ficha de Ataque  máximo en cada Zona: si ya hay ahí un marcador, no se puede realizar ningún Ataque.

IMPORTANTE: Si una Artillería Líder está Atacando, el Objetivo debe estar en sus Zonas de Batalla. O en Zonas de Batalla teóricas si está Desorganizada, de lo contrario el Objetivo debe estar adyacente al Atacante Líder.

- 2 Selecciona un Objetivo:** Elige el Bloque Líder de una Zona a Atacar, se le llama Defensor Líder.

Nótese que no hay límite en el número de veces que los Bloques pueden ser atacados por Fase de Combate.

- 3 Selecciona el Tipo de Ataque:** Será de Disparo o de Asalto, mas posiblemente algunos tipos de Combate Especial. *Ver 27.0.*
- 4 Selecciona los Apoyos de Segunda Línea:** Si hay un Bloque Firme en “**Segunda Línea**” en las Zonas del Atacante o el Defensor, puede añadir 1 PC a ese bando. *Ver Tabla 23.6.*
- 5 Selecciona los Apoyos de Ala del Atacante:** Añade 1 PC por cada Bloque Firme Atacante adyacente a la Zona Objetivo. *Ver 9.4 > Ventaja de Flanco y Tabla 23.6.*

IMPORTANTE: Casos donde el Apoyo de Ala no puede darse.

- ⊙ Si el Bloque está en la Zona de Batalla de un Bloque Líder Enemigo No Comprometido (p.e.; Sin un Marcador de Ataque ) , que no es el objetivo del Ataque. Los Bloques Desorganizados o Dispersos no pueden impedir el Apoyo de Ala, ya que no tienen Zonas de Batalla.
- ⊙ Si el Bloque ya está Comprometido (p.e. tiene un Marcador ) .
- ⊙ Terreno Impasable entre el Objetivo y el Bloque.

Los Bloques Enemigos Dispersos y Desorganizados no pueden parar el Apoyo de Ala, ya que no tienen ZB.

- 6 **Formar Cuadro:** La Infantería no Desorganizada atacada por una Caballería Líder puede intentar formar un Cuadro pasando un Chequeo de Habilidad ((CH) uno para toda la Zona).
- ⊙ Si el CH tiene Éxito, formará en Cuadro. Coloca un Cubo sobre él, *ver 9.2 > Formaciones de Bloques.*
 - ⊙ Si el CH Falla, sufre un IC, y no forma en Cuadro.

Nótese que el Bloque de 2ª Línea que forma en Cuadro no puede dar Apoyo. *Ver Tabla 23.6.*

- 7 **Seleccionar Carta:** Ambos Jugadores pueden utilizar una carta de Evento.
- ⊙ El jugador Sin la Iniciativa selecciona y juega 1º.
 - ⊙ La carta debe mostrar un Cubo Rojo .
 - ⊙ En caso de conflicto con el texto, la última carta jugada prevalece.
 - ⊙ Jugar cartas de tipo “Cancelar” no cuenta para este límite.

Uso Prohibido de Cartas: No se pueden jugar cartas si el Ataque se desencadenó sin jugar un Cubo Rojo  (p.e. cartas de evento, *ver 27.1*).

23.2 - COMBATE DE DISPARO

- 1 **Cuenta el Número de Columna:** Resta los PCs acumulativos por Terreno del Defensor (no cuentas los PCs de los Bloques Defendiendo) de los PCs del Atacante + los PCs del Apoyo del Atacante para obtener el número de Columna. *Ver 10, Tabla 23.6 y TET.*
- 2 **Encuentra y Aplica el Resultado:** Roba una carta, consulta el número de Columna en la línea superior de la TRC, y aplica el resultado del combate, añadiendo los Modificadores de Disparo, si los hubiera. *Ver 23.4 y 23.5.*

23.3 - COMBATE DE ASALTO

- 1 **Cuenta el número de columna:** Resta los PCs del Defensor + PCs de Apoyo del Defensor + PCs acumulativos de Terreno de los PCs del Atacante + PCs de Apoyo del Atacante para obtener el Número de Columna, *para contar PC ver 10, 23.6 y TET.*
- IMPORTANTE:** Los PCs del Bloque Defensor Líder SIEMPRE se añaden en un Combate de Asalto.
- 2 **Encuentra y Aplica el Resultado:** Roba una carta, consulta el # de columna en la línea inferior de la TRC y aplica el resultado, añadiendo los Modificadores al Asalto, si alguno aplica. *Ver 23.4 y 23.5.*

El Combate de Disparo incluye todas las formas de Escaramuza. El Asalto incluye mosquete a quemarropa y la metralla de artillería, no sólo los ataques de bayoneta de “frío acero” o cargas de caballería.

TERRENO INTERMEDIO

Terreno Intermedio: Para Terreno entre dos Zonas, se otorgan PCs a ambos lados de Terreno Intermedio.

EXCEPCIÓN: Para Terreno “Pendiente hacia Arriba” y “Barranco Arriba”, sólo los Bloques en la Zona más Alta añaden PCs por terreno. *Ver la Tabla de Efectos del Terreno en la Ayuda de Juego.*

23.4 - MODIFICADORES AL RESULTADO DEL COMBATE

IMPORTANTE: Cuando un Modificador del Combate se aplica, se Modifica al siguiente Resultado de Combate, ¡no sólo una columna a la izquierda o derecha! *Ver el ejemplo inferior.*

- ⊙ **Modificadores Neutros:** Si la dirección del Modificador no se especifica, se decide después de robar para el resultado del Combate. Si ambos bandos tienen un Modificador, el Jugador con la Iniciativa decide el último.
- ⊙ **Modificadores Máximos:** Todos los modificadores se aplican a la vez, por tanto unos pueden cancelar a otros.



Ejemplos: Un **Modificador a la derecha** → en la fila superior en la columna “-1” **(A)**, **Balas Redondas** (●●), **modifica a Calavera y Huesos** (☠) **(B)**, por tanto dos columnas a la derecha. Un **Modificador a la derecha** → en la fila superior en las Columnas (2), (3) or (4) **(C)**, **Calavera y Huesos** (☠), no tiene un efecto extra: ningún resultado de combate se extrapola fuera de la tabla.

-2	-1	0	1	2	3	4
+	(A)	+	(B)	(C)	(C)	(C)

Combate de Proporciones menores que -2 se contabiliza como -2; y si son de más de 4, se contabilizan a +4.

IMPORTANTE: Los Apoyos de Ala no se ven afectados por los resultados del Combate, sólo los Bloques en las Zonas del Atacante/Defensor.

23.5 - EFECTOS DE LAS TABLAS DE RESULTADOS DEL COMBATE (TRC)

Las CRT simplificadas de referencia rápida se encuentran en la **Ayuda de Juego**, mientras que los resultados detallados del combate se muestran a continuación. Como recordatorio, las CRT se encuentran en las **Cartas de Eventos**.

RESULTADOS DEL EFECTO DE DISPARO

- Humo de Cañón:** Sin Efecto
- Mosquete y Disparo:** El Atacante Líder y el Defensor Líder sufren un Impacto de Cohesión (IC) cada uno.

EXCEPCIÓN DE ESCARAMUZADORES: Solo si uno de los Bloques Líder muestra un icono de **Disparo** (●●) en su Bloque y el otro es de Infantería, entonces: El propietario de ese Bloque Líder puede reducir el resultado a Humo de Cañón .

- Disparo Redondo:** El Defensor Líder sufre un IC.
- Mosquete y Disparo:** El Ejército del Defensor pierde uno de Moral y Chequea la Tabla de Combate Crítico**. Luego el Defensor Líder sufre un IC.

** La descripción Detallada está ubicada en la siguiente página, (Iconos Detallados de la Tabla de Combate Crítico), la Tabla regular está en la Ayuda de Juego.

MODIFICADORES AL DISPARO

- Bombardeo:** Si la Artillería Líder Bombardea, **Modifica 1 a la izquierda** ← (Todos los Bloques Defendiendo se ven afectados).
- Artillería Resistente:** Si el Defensor Líder es Artillería, **Modifica 1 a la izquierda** ← (Gran Batería: dos a la izquierda).
- Artillería Desorganizada:** Si la Artillería Líder está Desorganizada, **Modifica 1 a la izquierda** ←.
- Fuego Débil:** Si el Atacante Líder está en Cuadro o Columna en Masa, **Modifica 1 a la izquierda** ←.
- Flanqueado:** Si el Defensor Líder está Flanqueado, **Modifica 1 a la derecha** →, ver 9.4 > *Ventaja de Flanco*.
- Alta Densidad:** Si una Artillería Ataca un Cuadro o Columna en Masa en terreno Claro, **Modifica 1 a la derecha** →.

RESULTADOS DEL EFECTO DE ASALTO

- Cruz Negra:** El Ejército del Atacante pierde uno de Moral y Chequea la Tabla de Combate Crítico**, luego los Atacantes en la Zona de Asalto toman un IC cada uno.
- Cabeza de Caballo:** Sin Efecto.

EXCEPCIÓN DE BATALLA DE CABALLERÍA (SIN EFECTO EN APOYOS DE ALA): Si cualquier Bloque Líder Atacante/Defensor es una Caballería Firme, entonces:

- Todos los Bloques de Caballería pasan un CH (una vez). Fallo = un IC.
- Una Infantería Firme Defendiendo no en Cuadro, debe formar Cuadro.
- Otros Enemigos del Bloque de Caballería sufren un IC cada uno, salvo estando en Cuadro o si son Caballería.

- Bayonetas:** Atacante, Defensor y sus Bloques de Segunda Línea sufren un IC cada uno.
- Bayonetas y Explosiones:** El Defensor y su Segunda Línea sufren un IC cada uno, luego el Atacante y su Bloque de Segunda Línea pasan un CH: Fallo = un IC.

EXCEPCIÓN DE ICONO DE EXPLOSIÓN:

⊙ Si el Defensor Líder muestra un icono de **Explosión**  en su Bloque, y no en el Atacante Líder, entonces:

- Cambia el resultado a Bayonetas .

⊙ Si el Atacante Líder Firme muestra un icono de **Explosión**  en su Bloque, y el Defensor Líder no, entonces:

- Cambia el resultado a Explosión .

⊙ Si ambos Bloques Líder muestran el icono de **Explosión**  el resultado es Sin Efecto.

 **Explosión:** El Defensor y su Bloque de Segunda Línea sufren un **IC** cada uno. Si Todos los Defensores se Retiran, también hacen un **chequeo de Habilidad**: Si Cualquiera Falla, pierde uno de Moral.

 **Bandera de Retirada:** El Ejército Defensor pierde uno de Moral y realiza un Chequeo en la Tabla de Combate Crítico**

- ⊙ Todos los Bloques en la Zona atacada deben Retirarse, luego sufren un **IC** cada uno.
- ⊙ Si un Atacante avanza en la Zona atacada, su Ejército gana uno de Moral.

** La descripción detallada se encuentra al final de esta página (Iconos detallados de la Tabla de Combate Crítico), la Tabla normal está en la Ayuda de Juego.

MODIFICADORES AL ASALTO

- ⊙ **Moral Baja:** Si el Ejército Atacante está en Moral Baja, **Modifica 1 a la izquierda** .
- ⊙ **Habilidad de Disparo Disciplinado:** Si el Defensor Líder y Firme es de Infantería, **Modifica 1 a la izquierda** . Ver 27.8.
- ⊙ **Infantería vs Caballería:** Si una Infantería Líder Ataca a una Caballería, **Modifica 1 a la izquierda** . Excepto si el Defensor no está en Terreno  /  (ver la TET en la Ayuda de Juego).
- ⊙ **Infantería vs Cuadro:** Si una Infantería Líder Ataca a un Cuadro en terreno Claro, **Modifica 1 a la derecha** .
- ⊙ **Asalto Débil:** Si el Atacante Líder está en Columna en masa, **Modifica 1 a la izquierda** .

⊙ **Flanqueado:** Si el Defensor Líder es Flanqueado, **Modifica 1 a la derecha** .

⊙ **Artillería Flanqueada:** Si el Defensor Líder es una Artillería en solitario Flanqueada, **Modifica 2 a la derecha**  .

⊙ **Asalto en "Choque de Voluntades":** Si es declarado, la mayor Habilidad obtiene 1 **Modificador a la izquierda**  o 1 **Modificador a la derecha** . Ver 27.7.

RESULTADOS DE COMBATE CRÍTICO

Oficial: Cancela ese resultado de Pérdida de uno de Moral en Combate.



Bandera(s) de Habilidad: El Bloque Líder puede perder uno de Habilidad. Ver regla 29.7 *Tropas Vacilantes*.



Banderas Cruzadas: Si el Ejército tiene Moral Baja, el Bloque Líder del Defensor pierde un Paso.



Calavera: Descarta una Ficha de Ataque  del Tablero de Ejército y si el Bloque Líder está Desorganizado, pierde un Paso.



23.6 - TABLA DE OPCIONES DE COMBATE

Todos los Ataques/Apoyos están indicados. Las columnas "Apoyo" son válidas tanto para **Apoyo en Ataque** como **Defensa**. Las líneas NO tiene precedencia sobre las líneas SI. **Ejemplo:** Los Bloques Dispersos no pueden Asaltar ni Apoyar (Disparar o Asaltar see 31.0 > Ejemplos de PC en Combate y Apoyo).

Tipo de Bloque	Ataque de Disparo	Apoyo de Disparo	Ataque de Asalto	Apoyo en Asalto
Infantería Firme	SI	Ala A	SI	SI
Caballería Firme	NO	NO	SI	SI
Artillería Firme	SI	SI	Experto B	SI
Guarnición Firme	SI	NO	NO	NO
HQ/HQS Firme	NO	+1 Habili. C	NO	+1 Habili. C
Desorganizado	Arti/Inf D	NO	NO	NO
Disperso	SI	NO	NO	NO
Cuadro	SI	NO	NO	NO

- A** Sólo Apoyo al Disparo de Ala, no Apoyo al Disparo de Segunda Línea.
- B** Sólo cuando el Comandante tiene Habilidad de "Experto en Artillería".
- C** Los marcadores de HQs Firmes añaden +1 Habilidad a otros Bloques en su Zona.
- D** Sólo Artillería e Infantería Disciplinada pueden Disparar cuando están Desorganizadas.

24. RETIRADAS

Las Retiradas son Movimientos que normalmente realiza el Enemigo, provocados principalmente por el Combate; pero pueden ser voluntarias: llamadas Repliegues, y en este caso las realiza el propietario del Bloque.

24.1 - CAUSAS DE RETIRADAS

Las causas de Retirada son acumulativas. Si hay más de un desencadenante, retira el Bloque una Zona por cada instancia.

- ⊙ **Desorganizado + Impacto de Cohesión de Combate:** Si un Bloque Desorganizado sufre un Impacto en Combate, se Retira una Zona. Los ICs por Terreno nunca causan una Retirada.

- ⊙  **Bandera de Retirada:** Este resultado de Combate causa que todos los Bloques afectados se Retiren una Zona.

- ⊙ **Sobreapilamiento:** Si una Zona está sobreapilada, los Bloques en exceso tienen que ser Retirados (por el propietario) una Zona.
- ⊙ **Último Cubo Negro:** Cuando es extraído, los Bloques adyacentes al Enemigo pueden Replegarse una Zona. **Ver 24.3. Combate:** Si un Bloque Desorganizado sufre un Impacto en Combate, se Retira una Zona. Los ICs por Terreno nunca causan una Retirada.

MOVIMIENTOS DE RETIRADA

- ⊙ **Procedimiento de Retirada:** Los Bloques se mueven una Zona por el jugador Enemigo, un Bloque cada vez.
 - ⊙ Cualquier marcador  en la Zona sigue al Bloque Líder.
 - ⊙ El propietario realiza cambios en orientación/apilamiento.
 - ⊙ Los Repliegues son hechos por el propietario del Bloque.
 - ⊙ Los marcadores de HQs también se mueven por su propietario, y pueden seguir a un Bloque que se Retira si lo desean.
- ⊙ **Camino de Retirada:** Si es posible, no Mover (1) en una Zona de Batalla Enemiga o (2) en una Zona adyacente a Bloques Enemigos; en ese orden exacto si hay opción.
- ⊙ **Retirada Bloqueada:** No puedes Retirarte en Zonas Enemigas Ocupadas, Terreno Impasable o bordes del mapa; en tal caso, el Bloque permanece en su sitio y pierde un Paso.
- ⊙ **Cuadros y Columnas en Masa:** Estas Formaciones nunca se Retiran, toman un IC en su lugar.
- ⊙ **Retirada con Sobreapilamiento:** Si un Bloque termina su Retirada sobreapilado, los Bloques de la Zona que no está en Retirada sufren un IC cada uno, a no ser que tengan una Habilidad de 3 o 4.

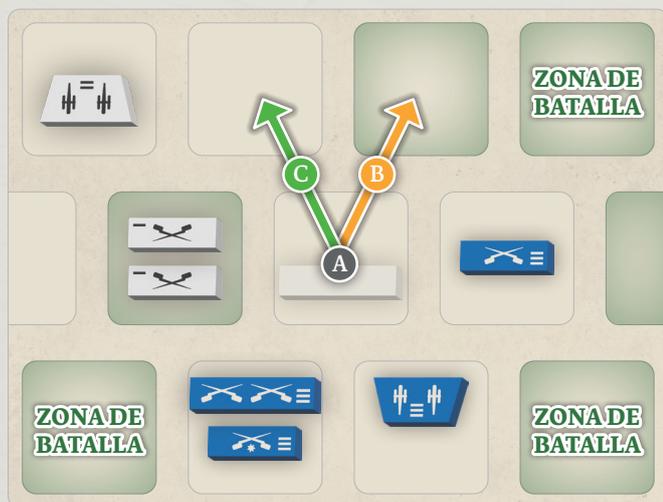
- 1 Si los Bloques que no están en retirada ya están Desorganizados cuando sufren el impacto, se retiran una Zona.
- 2 Si la Zona está todavía sobreapilada, el Bloque en Retirada sobreapilando se Retira una Zona más.

EFFECTOS IMPORTANTES DE LA RETIRADA

- ⊙ **Zona de Batalla Enemiga:** Un Bloque Retirándose en una Zona de Batalla Enemiga sufre un IC.
- ⊙ **Desorganizado + Zona de Batalla Enemiga:** Un Bloque Desorganizado Retirándose en una Zona de Batalla Enemiga, vacía de Bloques Amigos, sufre un IC y pierde un Paso. Las tropas se rinden y se convierten en prisioneros.
- ⊙ **¡No hay Retirada!**: Toda la Infantería Rusa y toda la Infantería de Habilidad 3 y 4 pueden cancelar una retirada causada por un IC pagando uno de Moral por Zona afectada.

“Para ser un buen soldado, se necesita el corazón de un león, los pies de una liebre y el apetito de una hormiga..” Napoleón

↓ **Ejemplo:** Si el Bloque de Infantería Blanco Desorganizado (A) pudiese sólo Retirarse hacia (B), perdería un Paso ya que es sobre una Zona de Batalla Enemiga; así que mueve hacia (C).



24.2 - REPLIEGUE DE CABALLERÍA

Antes de que una Infantería Líder o una Artillería realicen un Asalto, cualquier Caballería, Artillería a Caballo o HQ en la Zona Objetivo puede hacer un movimiento de Repliegue.



Avance: Si la Zona queda vacía y no hay resolución de Combate, el Avance tras el Combate aún se realiza y la Ficha de Ataque se gasta.

24.3 - REPLIEGUE CEDIENDO TERRENO

Cuando el último Bloque Negro se extrae, los jugadores alternan turnos Replegando un Bloque Amigo que está adyacente al Enemigo, hasta que ambos pasan sucesivamente. El jugador con la Iniciativa primero.

Chequeo de Habilidad: Después de Replegarse, el Bloque debe pasar un Chequeo de Habilidad si empezó en cualquier ZBE, utilizando la Tabla de Chequeo de Habilidad, ver 21.2. En caso de un resultado de Calavera, aplica el resultado inferior.



Calavera = IC + perder uno de Moral.

Otros Fallos en el Chequeo = IC.

25. AVANCE TRAS EL COMBATE

Los Avances son Movimientos realizados por los Bloques del Atacante tras un Combate de Asalto.

Procedimiento de Avance: Si la Zona Objetivo está vacía de Bloques, el Asaltante Líder del Atacante, el Bloque de Segunda Línea y el/los HQs (si hay alguno) pueden Mover en esa Zona.

- ⊙ **Zonas de Batalla Enemiga:** Se ignoran al Avanzar.
- ⊙ **Apoyo de Segunda Línea:** Los Bloques de Segunda Línea pueden Avanzar sólo si el Atacante Líder también Avanza.
- ⊙ **Sin Avance:** La Artillería de a pie y los Apoyos de Ala no pueden Avanzar tras el Combate.
- ⊙ **Orientación/Apilamiento:** El Apilamiento y el Encaramiento se pueden cambiar después de un Avance tras el Combate.
- ⊙ **Ficha de Ataque:** Cuando se Avanza, el marcador de Ataque permanece con el Atacante Líder.

Captura de Artillería: Si un Atacante Avanza en una Zona que estaba ocupada por una recién Retirada Artillería Líder (¡no Replegada!), se hace un chequeo para ver si algunos cañones se han capturado.

- ⊙ **Chequeo de Habilidad de Captura:** Esa Artillería debe realizar un Chequeo de Habilidad, con una Habilidad uno menor si es una Artillería de a pie; si falla este Chequeo, el Bloque de Artillería pierde un Paso.

26. ELIMINACIÓN DE BLOQUES

Eliminación: Cuando un Bloque es Eliminado, su Ejército pierde uno de Moral, pero no si ese Bloque se Rindió.

Ejemplo: El Bloque es Eliminado en su tercera pérdida de paso.



RENDICIÓN DE BLOQUES

Rendición: Cuando el último Cubo Negro es extraído, ambos jugadores pueden elegir quitar del juego un Bloque (¡solamente uno!) no Firme adyacente a un Bloque Enemigo, no adyacente a un Bloque Firme Amigo.

No se pierde Moral del Ejército a causa de esta Eliminación.

27. REGLAS ESPECIALES DEL COMBATE

27.1 - COMBATE CAUSADO POR CARTAS DE EVENTO

Las cartas pueden desencadenar un Combate fuera de una Acción de Extracción del Cubo Rojo. El texto de la carta describe los efectos, como por ejemplo la carta #80 "Frimont".



- ⊙ **¿Quién puede Participar?:** Los mismos Bloques al igual que en un Combate Regular, o según indique el texto del Evento.
- ⊙ **Mecánicas de Combate:** Sigue las reglas regulares de Disparo/Asalto.

- ⊙ **Sin Cartas de Combate:** Los jugadores no pueden usar cartas de Cubo Rojo para influir en el resultado, ya que el Combate no tiene lugar durante una extracción de Cubo Rojo.

- ⊙ **Fichas de Ataque Gratuitas:** Como dice el texto de la mayoría de las cartas, las Fichas de Ataque usadas son gratuitas, por lo que no se cogen del Tablero de Ejército; una vez finalizado el Combate, descártalas.

27.2 - FORMACIÓN DE ASALTO DE "GRAN CARGA" DE CABALLERÍA



Asalto en Gran Carga de Caballería es una Formación sólo desencadenada por Cartas de Eventos.

- ⊙ **¿Quién?:** Sólo la Caballería Firme en una Zona puede unirse en una Gran Carga; por tanto dos bloques: la Caballería Líder + una Caballería de Segunda Línea*.

* Algunas regla de Escenario pueden prohibir Apoyo de Segunda Línea.

- ⊙ **¿Cómo?:** Haces una Gran Carga cada vez, sin necesidad de indicar todas las Cargas por adelantado. Coloca el marcador de Gran Carga al frente del Bloque de Caballería que realiza el Asalto.

- ⊙ **Sin Apoyo de Ala:** Apoyo de Ala no está permitido en una Gran Carga.

- ⊙ **Bonus de Cohesión:** El marcador de Gran Carga otorga a cada Bloque de Caballería un IC extra durante la Carga, ver 9.2.

- ⊙ **Modificadores de Combate:** Si una carta de Gran Carga otorga Modificadores de Combate, éstos aplican a todos los Ataques de esa Carga.

- ⊙ **Ataque Extra:** Los Bloques No Desorganizados pueden hacer un segundo Asalto, utilizando la misma Ficha de Ataque; pero si no han Avanzado tras el Combate, entonces sólo pueden Atacar la Zona previamente Asaltada.

- ⊙ **Movimiento de Combate de Caballería:** Los Movimientos de Combate sólo se pueden hacer antes del primero de los dos Asaltos por Carga.

- ⊙ **Avance Obligatorio:** Si un avance es posible, el Bloque Líder de Caballería debe Avanzar después del Combate.

- ⊙ **Desorganización al final de la Carga:** Todos los Bloques cargando pasan a Desorganizados después de que el procecimiento de Carga esté terminado.

IMPORTANTE: Si ya están Desorganizados, se Repliegan una Zona y se retiran del mapa: volverán al juego como Refuerzos Firmes dos turnos más tarde, en sus HQs o Zonas adyacentes, pero no junto a ningún Bloque Enemigo.

27.3 - FORMACIÓN EN CUADRO



Los cuadros son Formaciones defensivas todo alrededor, utilizadas por la Infantería para repeler a la Caballería o defender posiciones concretas.

- ⊙ **¿Quién?:** Bloques de Infantería No Desorganizados
- ⊙ **¿Cómo?:** Puede ser creado durante órdenes de Movimiento/Reorganización, o como una reacción a un Asalto durante la fase de Combate, gracias a un Chequeo de Habilidad, ver más abajo:
 - ⊙ **Formación de Cuadro en Combate:** Infantería No Desorganizada en una Zona atacada por una Caballería Líder puede intentar formar un Cuadro pasando con éxito un CH, ver 23.1 > 6.
 - **Chequeo Exitoso:** Si el CH es Exitoso, se forma un Cuadro, pon un marcador de Cuadro detrás del Bloque.
 - **Chequeo Fallido:** Causa un IC, no se forma Cuadro.
- ⊙ **Bonus en Cohesión:** Puede absorber un IC extra y siempre se le considera Firme. Si cambia de Formación, o con el tercer IC, retira el marcador de Cuadro. El Bloque permanece como está, no lo rotes, ver 9.2.
- ⊙ **¡No se Retira!** Nunca se retira, pero en su lugar sufre un IC.
- ⊙ **Penalizaciones en Combate:** Sufre modificadores negativos en Combate de Disparo, y no puede Asaltar.
- ⊙ **No Apoya:** Los Cuadros no pueden dar Apoyo.

Nota que un Bloque de 2ª Línea que forma un Cuadro no puede dar Apoyo. Ver Tabla 23.6.

Los Cuadros también representan otras formaciones defensivas.

¡PARA! Ahora que tienes las Reglas principales en la cabeza, ve y revisa el capítulo 4. **Ejemplo de Juego Completo** en el Libro de Juego (p.30), después vuelve aquí y lee el resto.

27.4 - FORMACIÓN DE “GRAN BATERÍA” DE ARTILLERÍA

Esta Formación sólo se puede crear si el Comandante del Ejército tiene la habilidad “Experto en Artillería”.



- ⊙ **Formación de Gran Batería:** Mueve 2 Artillerías Firmes a la misma Zona y colócalas lado a lado o una sobre la otra; ellas actuarán como un Bloque, pero de cara a las bajas.
- ⊙ **Apilamiento:** La Batería cuenta como sólo un bloque.
- ⊙ **Puntos de Combate:** Suma los PCs de ambos bloques.
- ⊙ **No Asaltan:** No pueden realizar un Asalto de Artillería.
- ⊙ **Desbandar Batería:** La Formación se pierde si Mueve/se Retira y no se puede recuperar en esa activación.
- ⊙ **Voltear:** Los Bloques se voltean juntos para los Impactos/Reorganización.
- ⊙ **Pérdida de Pasos:** Elige cualquier Bloque para tomar la pérdida.
- ⊙ **Moral:** Utiliza la Habilidad más Alta de las dos, si se da el caso.
- ⊙ **Dureza de Artillería:** Obtiene dos Modificadores a la Izquierda ← ← en defensa cuando la Disparan.
- ⊙ **Límite de Formación:** Una Gran Batería por ejército.

“Cuanto peores son las tropas mayor es la necesidad de artillería.” Napoleón

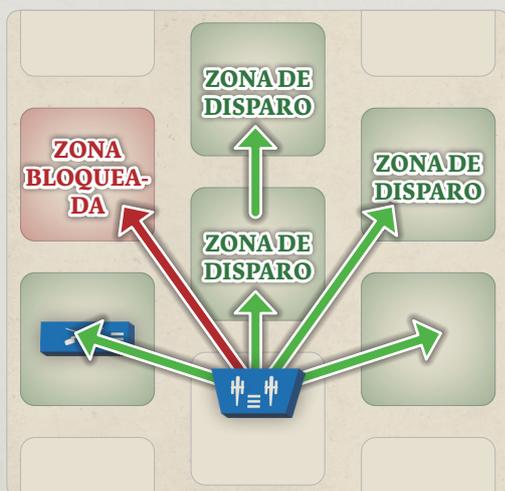
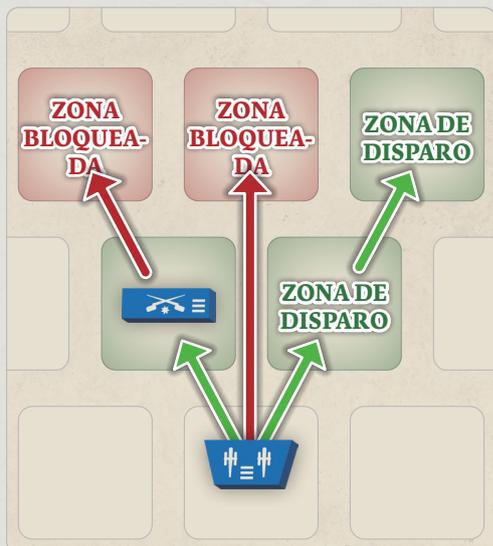
27.5 - DISPARO DE “BOMBARDEO” DE ARTILLERÍA

Además del Combate de Disparo, una Artillería Firme puede hacer un Combate de Disparo de Bombardeo a distancia de una o dos Zonas.



- ⊙ **Penalización al Combate de Disparo:** Modifica el resultado 1 a la izquierda ←.
- ⊙ **Inmunidad al Disparo:** La Artillería no puede sufrir un IC cuando Bombardea, a no ser contra una Artillería Líder.
- ⊙ **Área de Efecto:** A una Zona de distancia, todos los defensores quedan afectados por IC, no sólo el Bloque Líder.
- ⊙ **Sin Apoyo:** Los Bloques Bombardeando no pueden ser Apoyados.
- ⊙ **Línea de Visión de Alcance a Dos Zonas:** El Terreno con valor de defensa de un PC o un Bloque, adyacente a ambos, la Artillería y su objetivo, bloqueará el Ataque a distancia.

↓ Ejemplos de Zonas de Disparo de Bombardeo de Artillería:



*“Dios está del lado de la mejor artillería.”
Napoleón*

27.6 - “ORDRE MIXTE” Y “EXPERTO EN ARTILLERÍA”

Los Bloques de un Comandante de Ejército que posean las Habilidades enumeradas a continuación pueden realizar estos tipos especiales de Combate.

- ⊙ **“Ordre Mixte”:** Sólo permite este tipo de Asalto una vez por cada Cubo Rojo. Liderado por una Infantería Larga o Corta Firme.

EXCEPCIÓN: Para Batallas Grandes (especificado en el escenario), Los Bloques Cortos de Infantería pueden hacer un Asalto de “Ordre Mixte” incluso si no están apoyados por otro Bloque de Infantería.

- ⊙ **Experto en Artillería:** Sólo permite un Asalto de este tipo por cada Cubo Rojo, liderado por una Artillería Firme Montada.

EXCEPCIONES: Las Columnas en Masa no pueden hacer Asaltos de “Ordre Mixte”, y la Gran Batería no puede hacer Asaltos de Artillería.

Procedimiento Especial de Asalto: Ambos tipos de Asalto se resuelven de la misma forma.

- 1 **Extracción de Cubo Rojo Únicamente:** Esta habilidad no se puede utilizar durante un Combate especial de Escenario o Carta.
- 2 **No Habilidad Baja:** Bloques con Habilidad 0 o 1 no pueden utilizar esta Habilidad.
- 3 **Valores de PC:** Calcula los PC's como en un Combate de Asalto.
- 4 **Jugar Cartas:** La Batalla se considera un Combate de Asalto para el propósito de jugar Cartas de Evento.
- 5 **Volver a Resolver el Combate:** Después de robar carta para Resultado de Combate de Asalto, y sin ninguna penalización, el Atacante puede elegir volver a robar una carta y utilizar la Línea de Resultado de Combate de Disparo en su lugar, con las mismas Proporciones y Modificadores.
- 6 **Avanzar Tras el Combate:** Si se utilizó la Línea de la TRC de Asalto, se puede realizar Avance tras el Combate.

Representa unidades que trabajan juntas en varias combinaciones tácticas de líneas de fuego, columnas de ataque y otras maniobras de batalla, no sólo la famosa formación francesa “Ordre Mixte” que otros intentaron emular; además de las tácticas de Artillería más agresivas que desarrollaron los franceses.

“A veces un solo combate lo decide todo y a veces, también, la más mínima circunstancia decide el resultado de ese combate. Hay un momento en cada batalla en el que la menor maniobra es decisiva y otorga la superioridad, como una gota de agua provoca el desbordamiento.”

Napoleón

27.7 - ASALTO DE “CHOQUE DE VOLUNTADES”

En un Combate de Asalto, el propietario de un Bloque Líder Firme que tenga mayor valor de Habilidad que el Bloque Líder Enemigo (bonus de **HQs** incluido) puede declarar un “**Choque de Voluntades**”.

EXCEPCIÓN: Los Comandantes con la Habilidad “**Inestable**” no pueden utilizar la Habilidad “**Choque de Voluntades**”.

- ⊙ **Coste Moral:** Si utilizas el “**Choque de Voluntades**”, tu Ejército inmediatamente pierde uno de Moral.
- ⊙ **Bonus en Ataque: Modifica** el Resultado del Combate en 1 **a la derecha** ➡.
- ⊙ **Bonus en Defensa: Modifica** el Resultado del Combate en 1 **a la izquierda** ⬅.

“Lo moral es a lo físico como tres a uno.”

Napoleón

27.8 - “INFANTERÍA DISCIPLINADA”

Esta Habilidad de Comandante se aplica a un Bloque de Infantería Líder Firme que Defiende en un Asalto, o permite a un Bloque de Infantería Desorganizado hacer un Combate de Disparo.

- ⊙ **Defensa en Asalto:** Una vez por extracción de Cubo Rojo . **Modifica** el Resultado en 1 **a la izquierda** ⬅.
- ⊙ **Disparando estando Desorganizado:** Dispara como un Bloque Firme.
- ⊙ **No Habilidad Baja:** Los Bloques con Habilidad de 0 o 1 no pueden utilizar esta Habilidad.

DEFENSA FRENTE AL DISPARO EN “PENDIENTE INVERSA”

La Infantería Disciplinada siendo Disparada mientras están en Terreno “**Pendiente Arriba**” es tratada como en Terreno de “**Acantilado Arriba**”. Permitido sólo según el Escenario.

27.9 - CARTAS DE LÍDERES EN COMBATE

Tras el Combate, los Líderes podrían tener que comprobar su destino.

- ⊙ **Chequeo de Destino de Guerra de Líderes:** Si una carta de Líder es utilizada por su Evento en Combate, una vez que el combate está terminado, se roba una carta y se comprueba la tabla de Destino de Guerra de Líder (*la Tabla está en la Ayuda de Juego*). Las cartas de Líder Canceladas no necesitan realizar esta comprobación.
- ⊙ **Más de uno:** Si más de un Líder tiene que comprobarse, roba una carta por cada uno.

“No debes luchar demasiado a menudo contra un enemigo, o le enseñarás todo tu arte de la guerra.”

Napoleón

27.10 - CUARTEL GENERAL EN COMBATE

Cuando un bando sufre un **ICs** en Combate, cualquier marcador de **HQs** en la Zona afectada debe chequear su destino.

Chequeo de Habilidad de Destino de Guerra en HQs: Hay que referirse a la tabla de Destino de Guerra de **HQs** y Cartas de Líderes; si se chequea más de un **HQs**, se roba una carta por cada uno.

- ⊙ **HQs solitarios en una Zona:** Un marcador de **HQs** solitario no puede ser atacado; justo antes de que un Bloque enemigo entre o ataque su Zona, se Repliega y debe chequear su destino.

Bonus de Habilidad de HQs: Un **HQs** Firme otorga un bonus de +1 en Habilidad a otros Bloques en su Zona para todos los propósitos.

- ⊙ **Marcador de HQs Eliminado:** Si es Eliminado durante una retirada, el **HQs** regresa al siguiente turno como Refuerzo, colócalo en una Zona con cualquier Bloque amigo, en su lado “Desorganizado”.

Al igual que con otros Bloques, se pierde uno de Moral cuando son Eliminados.

“Creo que un mal general vale más que dos buenos.”

Napoleón

27.11 - TABLA DE DESTINO DE GUERRA DE CARTAS DE LÍDER Y HQs

HQS = Al igual que un **HQ**, pero sin efecto en un Comandante de Ejército.



Oficial: La Carta de Líder no se gasta, ponla de vuelta a tu mano. En otro caso, sin efecto.



Banderas de Habilidad: Si el Valor de Habilidad del **HQs** es menor que el número de Banderas, el **HQs** sufre un **IC**. Sin efecto en una carta de Líder o de Comandante.



Banderas Cruzadas: Si la Moral del Ejército es Baja, el **HQs** sufre un **IC** y las cartas de Líder pasan a Hors de Combat. Sin efecto en una carta de Comandante.



Calavera: El **HQs** sufre un **IC**, las cartas de Líder quedan en Hors de Combat. Después tu Ejército pierde uno de Moral. Si un **HQs** hace el test durante un Asalto, entonces el Comandante del Ejército pasa a Hors de Combat.

“¡El espectáculo de un campo de batalla después del combate, es suficiente para inspirar a los Príncipes el amor a la paz, y el horror a la guerra!”
Napoleón

27.12 - ESTADO “HORS DE COMBAT” (FUERA DE COMBATE)

Cuando un Líder/Comandante sufre un resultado Hors de Combat, queda fuera de juego.

EXCEPCIÓN: En Combate de Asalto sólo para el Comandante de Ejército, no en Combate de Disparo (ver regla opcional más abajo).

- ⊙ **Comandante de Ejército:** Se voltea a su lado Aide-de-Camp.
- ⊙ **Aide-de-Camp:** Si la carta ya está en su lado Aide de Camp, reduce su valor de Fichas de Ataque en uno. Indica esto con un marcador en su carta en todo momento.

Descartes: Se pierden cualesquiera Cubos o marcadores en sus casillas de Reserva de Órdenes y Fichas de Ataque que sobrepasen el máximo del nuevo comandante.

- ⊙ **Carta de Líder:** Colócala bajo la carta del Comandante de Ejército.

- ⊙ **De nuevo en la Lucha:** Algunas cartas y Eventos de Fricción permiten a los jugadores traer de vuelta sus cartas de Evento de Líderes desde “**Hors de Combat**”, o voltear las cartas de Comandante de Ejército. Quita cualquier Cubo/Marcadores sobre la carta si esto ocurre.

Bajas Opcionales por Disparo en Comandantes: Durante un chequeo de Destino de Guerra en un Combate de Disparo, roba una segunda carta después de un resultado de “**Calavera y Huesos**” ; si se roba otro resultado de “**Calavera y Huesos**” , entonces el Comandante pasa a “**Hors de Combat**”.

28. REGLAS AVANZADAS

28.1 - CABALLERÍA DE ESCARAMUZA



Es un Bloque de Caballería con un símbolo de “**Disparos**”.

- ⊙ **Bonus de Movimiento:** Puede Mover dos Zonas cuando es activado por un Cubo de Orden de Movimiento.

El Bonus no se puede utilizar al hacer Movimientos de Combate, Repliegues de Caballería, o Movimiento por Carretera.

- ⊙ **Bonus de Escaramuza:** Tiene la misma habilidad en el resultado de Combate de Disparo que un Bloque de Infantería de Escaramuza. *Ver 23.5.*
- ⊙ **Limitación al Asalto:** No puede ser el Atacante Líder si está en una **ZBE**, a no ser contra una Caballería de Escaramuza.
- ⊙ **Penalización al Asalto:** No se le considera una Caballería Firme para causar el resultado de Combate “**Batalla de Caballería**”.
- ⊙ **Nuevo Bloque:** Al comienzo del juego, los jugadores pueden reemplazar uno de sus Bloques de Caballería por uno de Caballería de Escaramuza sin ningún coste.

28.2 - FORMACIÓN DE COLUMNA EN MASA



Esta Formación se crea uniendo dos Bloques de Infantería Firmes de cualquier tamaño, con un marcador de Columna en Masa detrás. Está permitida sólo por las reglas especiales del Escenario.

- ⊙ **Volteo de Bloques:** Se voltean a la vez a causa de Impactos/Reorganización.
- ⊙ **Impacto Extra:** La Formación se pierde si sufre un Impacto cuando los Bloques están boca abajo. Quita el marcador.
- ⊙ **Firme:** Siempre actúa como un Bloque Firme, utiliza los atributos y Habilidad del Líder, y apila como dos Bloques.
- ⊙ **Sin Retirada:** Sufre un IC en lugar de Retirarse.
- ⊙ **Zonas de Artillería:** Tiene las mismas ZB, Zonas de Flanco y limitaciones de Orientación que un Bloque de Artillería.
- ⊙ **Puntos de Combate:** Suma los CP's de los dos Bloques. Sufre un **Modificador a la izquierda** ← Atacando, y un **Modificador a la derecha** → cuando son Disparados por una Artillería Líder.
- ⊙ **Mueve como Caballería:** Las mismas restricciones de Terreno, Combate y Movimiento que los Bloques de Caballería.

28.3 - BLOQUES DE GUARNICIÓN



Las Guarniciones son pequeñas unidades defensivas defendiendo algunas localizaciones del mapa.

- ⊙ **Habilidad de las Guarniciones:** Cero.
- ⊙ **Puntos de Combate de las Guarniciones:** Cero.
- ⊙ **Apilamiento:** Uno por Zona, cuentan como un Bloque.
- ⊙ **Movimiento:** Sólo puede Mover/Retirarse a Zonas de Guarnición, se Elimina el Bloque si no puede Retirarse.

Las Zonas de Guarnición se indican en la TET.

Nueva Guarnición: Cuando se roba un Cubo Amarillo, un Bloque Firme de Infantería ubicado en una Zona de Guarnición, o en una Zona adyacente, puede colocar una Guarnición allí pasando un chequeo de Reorganización por Habilidad basándose en el Valor de Habilidad de su Comandante de Ejército. Cada ejército puede tener un máximo de 2 guarniciones en el mapa (a menos que esté indicado de otra forma en el Escenario). Las Guarniciones se pueden eliminar libremente durante Órdenes de Reorganización.

Coste: Pierde uno de Moral tras colocar una nueva Guarnición.

28.4 - MARCADORES DE HQ SUBORDINADO



Algunos Escenarios tienen marcadores de Cuarteles Generales Subordinados (**HQS** - Bandera Hueca), que son considerados, y actúan, como marcadores **HQ**.

- ⊙ **HQS Alcance :** Alcance de Mando de 1.

IMPORTANTE: Al contrario que un **HQ**, el cual utiliza el valor de Alcance de Mando del Comandante, los **HQS** usan su valor de 1 (Zonas adyacentes). Para el número de Zonas activadas durante una Orden de movimiento, ambos (**HQS** y **HQ**) utilizan el Valor de Habilidad del Comandante.

- ⊙ **Bonus:** Si ambos, **HQ** y **HQS** Firmes, están en el mapa, coloca un Cubo de ese bando  /  en la taza durante la Fase de Preparación del Turno (*ver 16.1*), y una Ficha de Ataque Extra  en el Tablero de Ejército en la Caja de Fichas de Ataque.
- ⊙ **Destino:** Cuando un **HQS** tira en la tabla de Destino de Guerra, el resultado nunca afecta a su Comandante de Ejército.

28.5 - DEFENSAS DE FUERTES Y REDUCTO



Fuertes: Son mini-Zonas dentro de una Zona regular. El Asalto y Disparo sólo es posible hacia o desde la Zona de tamaño normal que la rodea.

- ⊙ Sólo una Guarnición y ningún otro Bloque puede ser colocado en un Fuerte (¡Importante para Control de Banderas!).
- ⊙ El Apoyo de Ala se permite desde Zonas adyacentes a la Zona donde se sitúa el Fuerte.
- ⊙ Una Zona de Batalla de Fuerte con Guarnición se proyecta únicamente en la Zona donde está situado el Fuerte.



Reductos: Los beneficios de Terreno Intermedio se añaden a aquellos de la Zona. Y cubren los mismos Intervalos de Zona de Batalla que un Bloque de Artillería de Reducto.

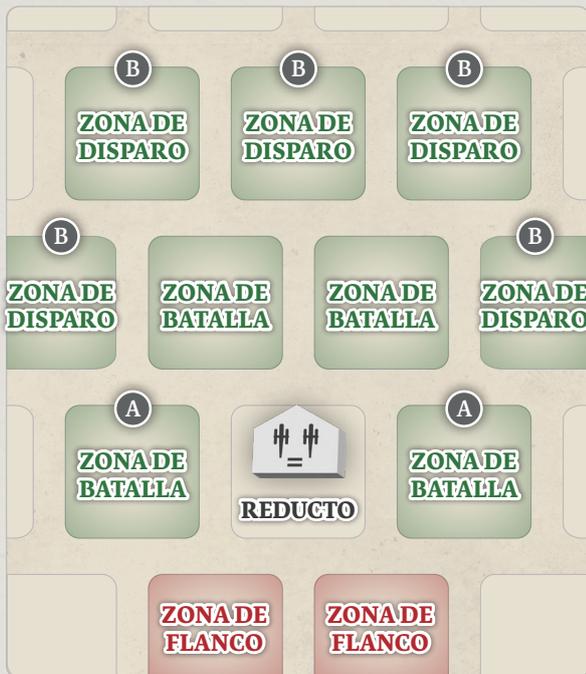


Bloque de Artillería de Reducto: No puede cambiar la Orientación, Mover o Retirarse.

- ⊙ Siempre es el Bloque Líder.

- ⊙ Si debe Retirarse y el Enemigo Avanza, el Bloque es Eliminado.
- ⊙ Un Bloque de Reducto podría tener Cubos colocados en su parte trasera según reglas del Escenario; cada Cubo puede ser eliminado para absorber un IC, si el propietario lo desea.

Los Bloques de Reductos proyectan más Zonas de Batalla (A) y Zonas de Disparo (B), comparado con los Bloques de Artillería regular.



“La transición de la defensa a la ofensiva es una de las operaciones más delicadas de la guerra..”

Napoleón

28.6 - EJÉRCITO RESILIENTE

Un Ejército Resiliente con Moral Baja no perderá la partida si su moral llega a cero. Se permite sólo por reglas del Escenario.

- ⊙ **La Lucha Continúa:** En lugar de perder la partida por Desmoralización del Ejército, el propietario de un Ejército Resiliente puede continuar la lucha. O rendirse para salvar vidas.
- ⊙ Si ese jugador más tarde gana por condiciones regulares de victoria, la contienda se considera como un Empate.
- ⊙ Ese jugador todavía puede ganar la partida normalmente por las condiciones especiales del escenario.

- ⊙ **Congelación de la Moral:** Cuando llega a cero, la Moral de un Ejército Resiliente nunca subirá durante el resto de la partida; Las pérdidas y ganancias de Moral no tendrán efecto.

- ⊙ Pon el marcador de Moral del Ejército / en el Tablero del Ejército como recordatorio, en el lado de Moral Baja / .

- ⊙ **Penalizaciones por Congelación de Moral:** El propietario no puede utilizar ninguna Carta de Eventos que le costase puntos de Moral, o declarar un combate de Choque de Voluntades.

28.7 - FORMACIÓN DE CAÑONES SEPARADOS



Esta Formación se crea colocando un marcador de Cañones Separados delante del Bloque de Infantería; como máximo uno por Bloque. Permitido sólo por el Escenario.

- ⊙ **Creación:** Al comienzo del juego, un Bloque de Artillería es intercambiado permanentemente por tantos marcadores de Cañones Separados como iconos de cañones tenga. Éstos son colocados en Bloques de Infantería o Refuerzos. No están permitidos en Columnas en Masa.
- ⊙ **Combate:** Le otorga un +1 PC a un Bloque Líder cuando lleve a cabo Combate de Disparo o cuando se Defienda en un Asalto, sin efecto cuando proporciona Apoyo.

ATENCIÓN: No añade un PC cuando está atacando en un Combate de Asalto.

- ⊙ **Destrucción:** El marcador de Cañones Separados es Eliminado si su Bloque de Infantería se Retira (no si se Repliega), y el Ejército del Bloque pierde entonces uno de Moral.
- ⊙ **Mueve como Artillería:** El Bloque de Infantería ahora tiene las mismas restricciones de Terreno y Movimiento que un Bloque de Artillería, pero no las restricciones de Orientación de la Artillería. Nótese que todavía pueden formar en Cuadro.
- ⊙ **Regla Opcional de Elección de Comandante:** Si un jugador no tiene la opción de escenario de Crear Cañones Separados, antes de empezar el escenario, todavía puede hacerlo con un Bloque de Artillería, pero al coste de un punto de Moral.

“Los soldados suelen ganar las batallas; los generales se llevan el mérito”. Napoleón

28.8 - EVENTOS DE FRICCIÓN DE GUERRA

Las Descripciones de Eventos de Fricción de Guerra están en la Ayuda de Juego, cada escenario tiene su propia tabla de Fricción de Guerra.

Cartas de Eventos: Ciertos eventos pueden requerir un chequeo de Fricción.

Chequeo de Fricción: Roba una carta, su resultado del Chequeo de Habilidad se aplica en la tabla de Fricción de Guerra de esa Batalla.

Permaneciendo Activo: Algunos Eventos permanecen activos durante un turno de juego completo, pon una Ficha de Ataque de la reserva  en la carta del Comandante del Ejército como recordatorio; sólo un Evento puede estar activo, cancela el anterior, si había alguno.

28.9 - HABILIDADES DE COMANDANTE DE EJÉRCITO

Cada Comandante de Ejército tiene cuatro Habilidades especiales, éstas están siempre activas.



A Habilidades Positivas: En cajas más claras, éstas pueden ser utilizadas a voluntad del propietario, pero muchas están limitadas a un uso por fase o turno de juego.

B Habilidades Negativas: En cajas más oscuras, Estas están activas y podrían activarse en todo momento.

- © Si un jugador olvida aplicar una Habilidad así, y es imposible corregir el resultado del efecto, entonces el oponente puede elegir inflingir una pérdida de un punto de Moral al Ejército de ese jugador olvidadizo.

Detalles de Habilidades: Las explicaciones detalladas están situadas en las dos tablas de la **Ayuda de Juego**.

¡Estas Habilidades son de uso crítico, estúdialas bien!

“El campo de batalla es un escenario de caos constante. El vencedor será quien controle ese caos, tanto el propio como el de los enemigos.” Napoleón

29. REGLAS OPCIONALES

Se recomiendan todas ellas, pero puedes optar por no utilizarlas por mútuo acuerdo entre jugadores.

29.1 - PERSPECTIVA DE MANDO

Los Comandantes de Ejército (¡no los Aide-de-Camp!) pueden ser movidos a la retaguardia, para tener mejor visión general de la batalla.

- © **¿Cómo?:** Utilizando un Cubo de Orden de Reorganización , coloca un marcador de Guarnición de la reserva  en la carta del Comandante del Ejército.

- © **Penalizaciones:**

- © Disminuye el número de Cubos de Órdenes Disponibles en uno.

- © El **HQ** principal no otorga el Bonus de Habilidad de +1 (**HQS** todavía lo hacen).

- © **Bonificación por Seguridad:** Si la carta del Comandante tiene que ser volteada al lado de su Aide-De-Camp a causa de robar una carta de Destino de Guerra/ Fricción de Guerra, puedes robar de nuevo una vez.

- © **Bonificación al HQ:** El Alcance del **HQ** se incrementa en +1. El Alcance del **HQS** no incrementa.

Esta regla permite al Comandante posicionarse él mismo para un mejor control general, perdiendo un poco de iniciativa táctica; esta regla no tiene ningún efecto en el marcador de **HQS**.

29.2 - “FORZAR” JUGAR OTRO CUBO

Cuando se extrae el tercer Cubo Negro  (¡sólo!), cada jugador puede intentar, una vez, cancelar esa extracción si su **HQs** está Firme y su Ejército con Moral Alta.

Ese jugador realiza un **CH** utilizando la Tabla de Chequeo de Habilidad (21.2).

Resultados de **Oficial**  y **Calavera**  son específicos a este chequeo, tal como se indica a continuación:

- © **Chequeo Exitoso:** El Cubo vuelve a la taza. El Ejército de ese jugador pierde dos de Moral.

- © **Chequeo Fallido:** No ocurre nada. El Ejército de ese jugador pierde uno de Moral.

- ©  **Oficial:** El Cubo vuelve a la taza. No hay pérdida de Moral.



Calavera: No ocurre nada. Los Ejércitos de ambos jugadores pierden uno de Moral.

29.3 - MARCADORES OPCIONALES

En lugar de Cubos  / , puedes utilizar estos marcadores:



Estado Disperso: Utiliza este marcador en lugar de voltear los Bloques.



Estado Desorganizado: Voltea el marcador de Disperso en lugar de voltear los Bloques.



La Ficha de Ataque  se puede utilizar en lugar del Marcador Regular Rojo  o para indicar ataques especiales, como "Orden Mixte", "Asalto de Artillería", o "Choque de Voluntades". O cualquier uso de "regla casera" que pudieras crear.

29.4 - TROPAS FRESCAS



Las instrucciones del Escenario podrían indicar que algunos Bloques se marquen como "Tropas Frescas". Normalmente son Refuerzos, o Bloques guardados en el mapa como "Reserva del Ejército". Los Jugadores pueden colocar tantos marcadores de Tropas Frescas como el Valor de Habilidad de su Comandante de Ejército.

- ⊙ **Despliegue:** Se indica colocando un marcador de Tropas Frescas adyacentes al Bloque, bien en su parte trasera o al lado, donde sea más conveniente.
- ⊙ **Efecto:** El marcador absorberá el primer IC que el Bloque sufra en Combate; se quita entonces el marcador.

ATENCIÓN: Sólo un marcador por Bloque.

- ⊙ **Marcadores Extra:** Las reglas de Escenario pueden permitir que un Bloque reciba más de un marcador.
- ⊙ **Reserva del Ejército:** Antes de que empiece la partida, los jugadores pueden colocar tantos marcadores de "Tropas Frescas" en Bloques amigos como Valor de Habilidad tenga su Comandante.
- ⊙ **Restricciones:** Si un Bloque con un marcador de "Tropas Frescas" sufre un IC antes del Turno 4, todos los marcadores de sus "Tropas Frescas" se retiran sin efecto, y sin absorber el IC.

El límite mínimo de turnos es para tener en cuenta aproximadamente el tiempo que tardarán el resto de tropas del Campo de Batalla en desgastarse de forma significativa. Pon un Cubo de "Tropas Frescas" en el Turno 4 como recordatorio

29.5 - EJÉRCITOS FRÁGILES

Algunos escenarios indican que algunos Ejércitos sean etiquetados como "Frágil", ésto tiene efecto cuando están con Moral Baja  / .



Efecto: Todos los Bloques de un Ejército Frágil con Moral Baja tratan un resultado de Reagrupamiento de "Oficial" como un Fallo. No tiene efecto en los HQs y en Comandantes de Ejército.

EXCEPCIÓN: Los Bloques en la misma Zona o adyacente que un HQs Firme no se ven afectados por esta penalización.

Representa a las fuerzas combatientes que funcionan mal o con fatiga, y se verán afectadas si la cosa va mal.

29.6 - CHEQUEO DE HABILIDAD ASISTIDO POR LÍDER

Durante una Orden de Movimiento o Reorganización (Fuera de Mando), los jugadores pueden utilizar un Líder Amigo disponible en la mano después de robar una carta como resultado del Chequeo de Habilidad

- ⊙ **Efecto:** Resultado automático de "Oficial" .
- ⊙ **Coste:** La carta de Líder pasa a "Hors de Combat". También puedes utilizarlo para una Reorganización de Ejército; incluso si ello significase que un Ejército en Moral Baja se reorganizara a Moral Alta.

Esta regla se utiliza siempre junto con 29.7.

29.7 - TROPAS VACILANTES

En un resultado de "# Banderas" en la tabla de Combate Crítico, la Habilidad del Bloque Líder puede reducirse.

- ⊙ **Efecto:** Si la Habilidad del Bloque Líder es menor que el número de Banderas, su Valor de Habilidad se reduce. Si está presente, la bonificación de Habilidad de un HQs se añade, por supuesto.
- ⊙ **Cambio de Habilidad:** Reemplaza por un Bloque de Habilidad inferior.

- ⊙ **No Degradar:** El Bloque reemplazando debe ser del mismo tamaño que el Bloque siendo reemplazado. Si no hay disponible, pierde el símbolo de Explosión/Disparos o pierde uno de Moral. A elección del propietario.

Eliminación de Milicia: Un Bloque con Habilidad de cero se elimina del juego en lugar de ser degradado.

29.8 - SOLDADOS VETERANOS

En algunos Escenarios, los Bloques pueden ser identificados como Veteranos, lo cual les otorga habilidades especiales.

- ⊙ **Moral Superior:** El Bloque nunca sufre los efectos de un Ejército con Moral Baja, ellos siempre están en Moral Alta.
- ⊙ **Choque de Voluntades:** Siendo Bloque Líder, puede utilizar este tipo de Asalto, fuera del límite de uno por combate.
- ⊙ **Infantería Disciplinada:** Los Bloques de Infantería tienen esta habilidad *Ver 27.8*.
- ⊙ **Tropas Frescas:** Durante la extracción de un Cubo Amarillo , si un Bloque Veterano Firme es reorganizado con éxito, gana un marcador de "Tropas Frescas" si no lo tuviera ya. *Ver 29.4*.

Los Veteranos o "Gronards" (gruñones) son la "flor y nata" de las tropas de un Ejército, a menudo Veteranos de larga duración acostumbrados a la guerra. Ejemplo: Los soldados de la vieja guardia de Napoleón.

30. GUÍA DE JUEGO EN SOLITARIO

Debido al sistema de activación por extracción de cubos, al bajo número de Bloques y a la falta de cálculos complejos, este juego es muy apto para el solitario. Aquí tienes algunos cambios adicionales en las reglas para que lo sea aún más.

- ⊙ **Robar Cartas al Comienzo del Turno:** Cada bando roba dos cartas al comienzo del turno, en lugar de cuatro.
- ⊙ **Extracción del Cubo Negro:** Cada bando roba dos cartas cuando se extrae un Cubo Negro , en lugar de una.
- ⊙ **Cartas en Combate:** El Atacante siempre juega sus cartas de Cubo Rojo  primero en Combate, la Iniciativa no afecta.

Por lo tanto, se roba el número normal de cartas, pero están más repartidas durante el turno, disminuyendo tus habilidades para planificar con antelación; el Atacante siempre juega cartas primero en Combate.

- ⊙ **Pila de Cartas Común:** Al comienzo del juego, roba cuatro cartas y ponlas boca abajo en una fila junto al registro de turnos, ésta será la pila común de cartas, luego Baraja la Pila de cartas y el Descarte.

EXCEPCIÓN: Descarta y roba de nuevo si **JUEGAYA!**

- ⊙ En lugar de la primera carta robada al comienzo de la ronda o durante la extracción de un Cubo Negro , ambos bandos pueden elegir coger una de las Cartas Comunes de su elección. Luego se reemplaza esa por una carta nueva ¡El jugador debe decidir antes de coger la carta!
- ⊙ Si la Iniciativa cambia, inmediatamente descarta las cartas de la Pila y reconstrúyela como al comienzo del juego.

Ten en cuenta que esta regla del Pila Común de Cartas también se puede utilizar en partidas de dos jugadores, para mitigar la suerte al robar.

- ⊙ **Ubicaciones de Banderas de Victoria:** Durante el Combate, si un bando tiene un Bloque Firme adyacente a una Zona(s) de Bandera de Victoria controlada por el Enemigo, debe Atacar al menos una de esas ubicaciones si es posible.
- ⊙ **Bando Favorito:** Si piensas que estás jugando tu bando favorito en un Escenario, entonces el otro bando roba una carta más al comienzo de cada turno de juego como una bonificación...

31. ACLARACIONES

ACLARACIONES EN CARTAS

- ⊙ **Eventos Secundarios:** Mostrándose en *itálica*, el texto de los Eventos Secundarios no se puede aplicar a menos que el Evento Primario lo haga.

Roba cuatro     sin efecto, Los cubos Negros  vuelven a la taza.

Después ambos jugadores ganan dos de Moral.

- ↑ **Por ejemplo, la carta #17:** Si los cuatro Cubos no pueden ser robados, no descartes ninguno. Por tanto, la ganancia de Moral tampoco ocurrirá.

⊙ **Descartes:** Cuando se indique que Descartes una carta, eliges cuál, a no ser que el texto indique lo contrario.

Roba dos cartas, luego descarta una.

↑ **Por ejemplo, la carta #40:** *El Jugador puede elegir cualquier carta en su mano para descartar, incluso una recién robada.*

⊙ **Robar de nuevo:** Es el resultado final, después de aplicar todos los Modificadores, el que se utiliza para volver a robar. No el resultado inicial, previo al **Modificador**. Mantienes los mismos Modificadores de Combate cuando robas de nuevo.

Dale un Modificador a tu defensor Líder.

Resuelve de nuevo el primer  como resultado de Combate.

↑ **Por ejemplo, la carta #79:** *Aplica el Modificador de combate del Defensor Líder antes de comprobar si es un Resultado de Combate con "Explosión".*

⊙ **Cancela la Orden:** Las cartas de Evento que Cancelan cartas no tienen iconos de Cubo de Orden y pueden jugarse en cualquier momento. Un Jugador al que se le cancele su carta de Cubo Rojo  no puede jugar un reemplazo para el mismo Combate.

Cancela una carta recién jugada. Excepción: cartas "¡JUEGA YA!".

↑ **Por ejemplo, la carta #14:** *En cuanto se juega una carta (¡no cuando se roba para un Resultado de Combate o Chequeo de Habilidad!), esta carta de Evento puede usarse gratis, y fuera de secuencia, para cancelarla.*

⊙ **Eventos Principales:** Estos no siempre están relacionados con el Evento Secundario, y se aplican en primer lugar.

Cancela una carta  recién jugada.

Luego añade un  a la taza.

↑ **Por ejemplo, la carta #89:** *El Evento de cancelación de la carta puede aplicarse, incluso si no quedan Cubos blancos en la taza.*

Descarta un , luego añade dos  a la taza.

↑ **Por ejemplo, la carta #41:** *Si no se descarta una Ficha de Ataque, el Evento Principal no puede ocurrir, por lo que el secundario tampoco.*

⊙ **"Toma un trago":** Sí, bebe un trago de tu bebida favorita o pronuncia algo dramático, ¡o ambas cosas!

Toma un trago: Gana uno de Moral.

↑ **Por ejemplo, la carta #66:** *El jugador de la Coalición no tiene bebida preparada, así que se limita a pronunciar: "¡A la salud del Kaiser!".*

⊙ **Implementar Eventos Completos:** No puedes aplicar sólo parte de un evento, es un asunto de todo o nada.

Ambos jugadores descartan dos  

Descarta un cubo  rojo de la taza, si no hay ninguno el turno termina.

↑ **Por ejemplo, la carta #08:** *Si ambos jugadores no pueden descartar dos Fichas de Ataque, entonces el Primer Evento no puede realizarse, ni tampoco el Secundario (ya que el Primero no fue implementado).*

ACLARACIONES EN REGLAS

⊙ **9.2 Columna en Masa a Cuadro:** ¿Puedes cambiar de Formación de Columna en Masa a Cuadro?

Si, pero los dos Bloques de la vieja Columna en Masa se separarán en dos Cuadros separados.

⊙ **12.0 Zona de Acantilado Arriba:** ¿Son todas las Zonas Oscuras Acantilado?

No, también tiene que tener un borde de "Acantilado", el cual implica dos cambios de elevación dentro del mismo terreno intermedio. (Ver TET), no confundir con "Riscos", los cuales son impasables.

⊙ **13.0 Registro de Moral:** ¿Qué ocurre si ambos marcadores están apilados en el máximo del Registro, y un bando gana Moral?

Coloca ese bando sobre el otro marcador, si no lo está ya.

⊙ **19.2 Orden de Reacción:** ¿Puedo hacer tal orden si el enemigo usó una carta de Evento que le permite hacer una Orden de Movimiento especial? Ejemplo: Carta #01 "¡Doble Ritmo!".

Si, puedes. Una Orden de Movimiento es una Orden de Movimiento, no hay diferencia a causa del modo en que se realiza.

- ⊙ **23.3 Asalto:** Se ven afectados los Bloques de Segunda Línea por Resultados de Combate si no añaden PCs a la Batalla?

Si, les afectan los Resultados de Combate de Asalto.

- ⊙ **23.4 Defensor Desorganizado:** ¿Cuál es exactamente la penalización en Combate para un Defensor Desorganizado? ¿No veo ninguna!

Son automáticamente “Flanqueados”, por tanto se aplica **Modificador a la derecha** ➡.

- ⊙ **23.5 Resultado de Combate Cabeza de Caballería:** ¿Cómo resuelves el resultado cuando una Caballería Firme está presente?

Toda la Caballería de ambos jugadores realiza un Chequeo de Habilidad. Luego, si el enemigo tiene una Caballería Firme Líder o en 2ª Línea, procede así:

- 1 Tu Infantería Firme forma Cuadro si Defiende.
- 2 Tu Infantería ya en Cuadro no se ve afectada.
- 3 Tu Artillería e Infantería no en Cuadro sufre un IC.

Por tanto, la Infantería del Atacante que no está en cuadro siempre sufrirá un IC.

- ⊙ **28.4 HQs en Fuertes:** ¿Puedes poner un HQs en un Fuerte?

Si puedes; recuerda, son Marcadores, no Bloques.

- ⊙ **28.8 Eventos de Fricción:** ¿Cómo funcionan las Heridas Superficiales?

Simplemente sólo tienes que dar la vuelta a su actual carta de Comandante de Ejército, con la parte superior de la carta hacia arriba.

- 1 Si estaba en el lado de Comandante de Ejército antes, interpreta que el Comandante principal es herido o bien incapacitado.
- 2 Si estaba en el lado del Aide-de-Camp antes, interpreta que el Comandante se ha recuperado.

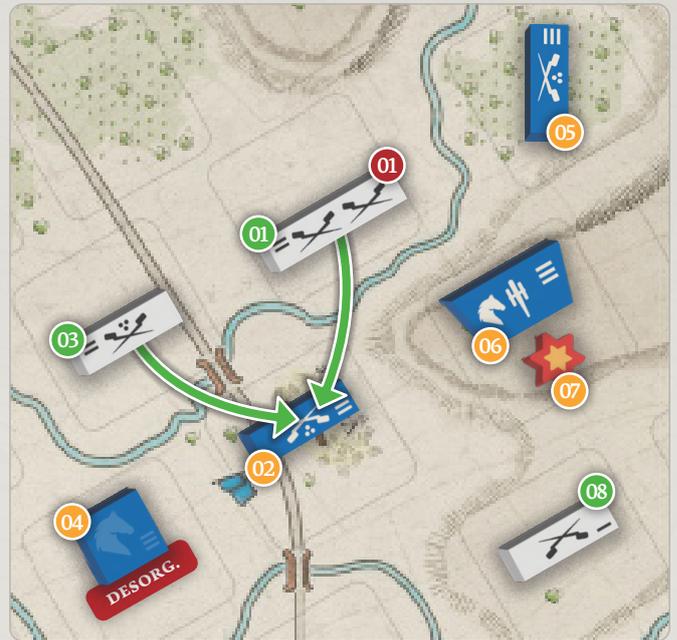
- ⊙ **23.0 Combate:** ¿Qué Bloques se cuentan en Combate?

Cuentas el Atacante Líder permitido más sus Apoyos, contra el Defensor Líder más sus Apoyos. Nota que no todos los Bloques tienen la habilidad de Atacar o Apoyar: en 23.6, la Tabla de Opciones de Combate muestra lo que está permitido.

Por ejemplo, Bloques Dispersos y Desorganizados no pueden dar ningún Apoyo de Ala o 2ª Línea, incluso en Defensa; pero en todos los casos el Defensor Líder siempre se cuenta.

EJEMPLOS DE APOYO DE ALA

- ⊙ **Situación #1:** Un Bloque de Infantería Largo de la COA 01 está Asaltando al Bloque de Infantería Enemigo FR en Verzate 02.



- ⊙ El Apoyo de Ala es posible ya que 03 está Firme, y el Bloque de Caballería no Comprometido Enemigo 04 está Desorganizado, por tanto sin Zonas de Batalla que no pueden parar el Apoyo. La Infantería Firme 08 también está cualificada para Apoyo en Ala ya que el Bloque de Artillería Enemigo 06 tiene una Ficha de Ataque 07, por tanto está Comprometida.

- ⊙ **Situación #2:** Haciéndolo al contrario, el Bloque de Infantería de la COA 03 está Asaltando a la Infantería FR en Verzate 02.

- ⊙ El Apoyo en Ala **NO** es posible incluso si el Bloque 01 está Firme, ya que está adyacente al Bloque 05, el cual es un Bloque Enemigo Firme no Comprometido que proyecta una Zona de Batalla 01.

- ⊙ Si el Bloque 05 no estuviera presente, el Apoyo en Ala por el Bloque 01 sería posible, ya que el Bloque de Artillería Enemigo 06 se considera Comprometido 07.

Como puedes ver, es importante infligir IC en los Bloques cercanos enemigos si quieres concentrar tus ataques. Si te enfrentas a una línea de batalla enemiga no comprometida, el Apoyo en Ala será difícil de conseguir, a menos que intentes moverte para flanquear un extremo de su línea, con tu Bloque de Apoyo en Ala no adyacente a enemigos no comprometidos (además del defensor del ataque, por supuesto, que no cuenta), ¡esto también podría darte la bonificación de Ventaja de Flanco!

Para un ejemplo completo de Turno de juego y ejemplos de Combate, lee el Libro de Juego en la sección **4. Ejemplo Completo de Juego** (p.30).

EJEMPLOS DE PC Y APOYOS EN COMBATE

⊙ Ejemplos de PC's en Combate de Disparo y Apoyo:

1 PC = 1 PC	1 PC + No PC = 1 CP	2 PC + No PC = 2 PC	1 PC + No PC = 1 PC
1 PC + No PC = 1 CP	1 PC + No PC = 1 CP	No Disparo	0 PC + No PC = 0 PC

- A** Bloque Infantería 2ª Línea no Apoya al Disparo.
- B** Sólo se cuentan iconos de Cañón para Disparo.
- C** Sólo disparan Bloques de Artillería si Desorganizado.
- D** Bloque de Artillería Desorganizado no da Apoyo al Disparo.
- E** Bloque de Infantería Disperso apto para Combate de Disparo.
- F** Bloque de Infantería Desorganizado no apto para Combate de Disparo, por tanto no hay Apoyo para un ataque no existente. *Excepción: ver 27.8 - Disparo de Infantería Disciplinada.*

1 PC + No PC = 1 PC	No Disparo	1 PC + No PC = 1 PC	1 PC + 1 PC = 2 PC
1 PC + 1 PC = 2 PC	1 PC + No PC = 1 PC	No Disparo	2 PC + No PC = 2 PC

- G** Bloques de Guarnición no pueden Apoyar al Disparo.
- H** Bloques de Caballería no hacen Combate de Disparo.
- I** Bloques de Caballería no pueden Apoyar al Disparo.
- J** Marcadores HQ/HQS no añaden Apoyo al Disparo.
- K** Un Cuadro siempre se considera Firme.
- L** Bloques de Infantería en Cuadro no Apoyan al Disparo.
- M** ¡Dos Bloques de Artillería no pueden estar juntos en la misma Zona! *Excepción: ver 27.4 - Gran Batería.*

- N** Bonus de + 1 PC por Cañones Separados ver 28.7.
- O** La Infantería en 2ª Línea y los Cañones Separados no dan Apoyo al Disparo, ver 28.7.

⊙ Ejemplos PC's en Combate de Asalto y Apoyo en Ataque:

1 PC + 1 PC = 2 PC	No Asalto	2 PC + No PC = 2 PC	No Asalto
1 PC + No PC = 1 PC	No Asalto	1 PC + 1 PC = 2 PC	No Asalto + 1 PC = 3 PC

No Asalto	1 PC + No PC = 1 PC	1 PC + 1 PC = 2 PC	2 PC + 1 PC = 3 PC

- A** Bloques Dispersos/Desorganizados no pueden Combatir al Asalto.
- B** Bloques Dispersos/Desorganizados no pueden dar Apoyo en Asalto.
- C** Bloques de Infantería en Cuadro no dan Apoyo al Asalto.
- D** Bloques de Infantería en Cuadro no pueden Asaltar.
- E** Bloques de Artillería dan Apoyo al Asalto.
- F** Bloques de Artillería no pueden Combatir al Asalto. *Excepción: ver habilidad "Experto en Artillería" en la Ayuda de Juego, ya que se tiene en cuenta al calcular.*
- G** Bloques de Guarnición no pueden Combatir al Asalto.
- H** Bloques de Guarnición no pueden Apoyar al Asalto.
- I** Marcadores de HQ/HQS no Apoyan al Asalto.
- J** Cañones Separados no añaden 1 PC Atacando durante un Combate de Asalto.
- K** Cañones Separados no Apoyan al Asalto pero el Bloque de 2ª Línea si. Los Cañones Separados no previenen al Bloque de Infantería de dar su propio apoyo.

⊙ Ejemplos de PC's en Combate de Asalto en Defensa:

2 PC + No PC = 2 PC	2 PC + 1 PC = 3 PC	1 PC + No PC = 1 PC	3 PC + No PC = 3 PC

- A** Bloques Dispersos/Desorganizados no dan Apoyo al Defensor.
- B** Cañones Separados añaden 1 PC al Bloque Líder al Defensor.

32. GLOSARIO

- ⊙ **Aide de Camp** [7.2/27.12]
El segundo al mando de un ejército, que figura en el reverso de la tarjeta de Comandante de Ejército.
- ⊙ **Apilamiento** [9.4]
La colocación y ordenamiento de Bloques dentro de una Zona.
- ⊙ **Apilamiento en Carretera** [19.3]
Una restricción en Movimiento de Carretera donde sólo un Bloque Largo o dos Bloques de otro tipo están permitidos por Zona en terreno de Carretera.
- ⊙ **Apilamiento en Camino** [19.3]
Una restricción de Movimiento por Carretera donde sólo un Bloque de cualquier tipo está permitido por Zona en un terreno de Camino.
- ⊙ **Apoyo** [23.1-6/31]
Un bonus de combate otorgado por Bloques amigos en 2ª Línea o adyacentes al Bloque Atacante/Defensor.
- ⊙ **Apoyo de Ala** [23.1]
Apoyo al Combate proporcionado por Bloques Firmes no comprometidos adyacentes a la Zona del Defensor Líder.
- ⊙ **Asalto de "Ordre Mixte"** [27.6]
Un tipo especial de asalto liderado por una Infantería Larga o Corta pero Firme (bajo ciertas condiciones), con opción de resolver de nuevo el combate.
- ⊙ **Asalto de Artillería** [27.6]
Un tipo especial de asalto liderado por una Artillería a Caballo Firme. Sólo es posible si el Comandante de Ejército tiene la habilidad "Experto en Artillería".
- ⊙ **Avance Tras el Combate** [25]
Movimientos realizados por los Bloques de un Atacante tras un Combate de Asalto.
- ⊙ **Bandera de Victoria (Control)** [17]
Una ubicación en el mapa que contribuye a las condiciones de victoria cuando se controla.
- ⊙ **Bloque** [9]
Pieza de madera que representa una unidad militar (Infantería, Caballería, Artillería, Guarnición).
- ⊙ **Bloque Corto** [9]
Un Bloque de Infantería de un paso.
- ⊙ **Bloque de 2ª Línea** [9.4/23.5/25/27.2]
Un Bloque posicionado tras el Bloque Líder en una Zona, proporcionando Apoyo pero no directamente comprometido en el combate.
- ⊙ **Bloque de Guarnición** [28.3]
Bloque de un paso que representa una pequeña unidad que defiende lugares específicos del mapa (Zonas de Guarnición).
- ⊙ **Bloque Largo** [9]
Un Bloque de Infantería de dos pasos. Puede pasar a ser un Bloque Corto.
- ⊙ **Bloque Líder** [9.4]
El Bloque frontal en una Zona, directamente involucrado en combate y que puede recibir apoyo de otros Bloques.
- ⊙ **Caballería de Escaramuza** [28.1]
Un Bloque de Caballería con un símbolo de "Disparos", garantizando bonus de movimiento y capacidad de escaramuza.
- ⊙ **Cañones Separados/Independientes** [28.7]
Una formación especial en la que un Cubo se asigna a un Bloque de Infantería, otorgando bonificaciones de combate pero con restricciones de movimiento.
- ⊙ **Carta "¡Juega ya!"** [15]
Una carta de Evento que tiene efecto inmediato cuando se roba, a menos que sea una carta enemiga.
- ⊙ **Carta de Evento** [7.1]
Una carta utilizada para eventos del juego, resultados de combate, chequeos de habilidades y acciones especiales.
- ⊙ **Carta de Líder** [21]
Una carta de Evento que representa un líder histórico específico, proporcionando eventos y habilidades únicas.
- ⊙ **Chequeo de Destino de Guerra de un Líder** ... [27.11]
Un chequeo realizado después de que una carta de Líder se utilice en un combate para determinar resultados potencialmente negativos en él.
- ⊙ **Chequeo de Fuera de Mando** [21.3]
Un Chequeo de Habilidad que se realiza utilizando el Valor del Comandante del Ejército cuando se activan Bloques fuera del Alcance de Mando de cualquier HQs Firme.
- ⊙ **Chequeo de Habilidad** [21]
Se roba una carta para determinar el éxito o fallo de varias acciones (p.e.: CH Reorganización, CH Fuera de Mando).

El glosario continua en la siguiente página →.

- ⊙ **Chequeo de Habilidad Asistido por Líder** [29.6]
Regla que permite a los jugadores utilizar una carta de Líder para tener éxito automáticamente en un Chequeo de Habilidad.
- ⊙ **Choque de Voluntades** [27.7]
Una regla opcional que permite a los jugadores declarar un "Choque de Voluntades" en un Combate de Asalto obteniendo un modificador de combate adicional a costa de un punto de Moral.
- ⊙ **Columna en Masa** [28.2]
Una formación creada al combinar dos Bloques de Infantería Firmes proporcionando beneficios al combate y actuando como un único Bloque.
- ⊙ **Combate de Asalto** [23.3]
Tipo de combate cuerpo a cuerpo que incluye disparos de mosquete a bocajarro, disparos de artillería, ataques con bayoneta y cargas de caballería.
- ⊙ **Comprometido** [23.1]
Bloque en una Zona junto con una Ficha de Ataque, prohibiendo nuevos ataques.
- ⊙ **Cubo de Orden** [18]
Un Cubo de color utilizado para determinar acciones durante un turno.
- ⊙ **Desorganizado** [9.2]
Un Estado de Batalla en el que un Bloque tiene reducidas sus capacidades de combate y tiene alrededor Zonas de Flanco.
- ⊙ **Disparo de Bombardeo** [27.5]
Un ataque a distancia realizado por el Bloque de Artillería Firme, que afecta a todos los defensores dentro del alcance de una zona.
- ⊙ **Disperso** [9.2]
Un Estado de Batalla en el que un Bloque pierde sus Zonas de Batalla y no puede Asaltar o proporcionar Apoyo.
- ⊙ **Efectos de las Tablas de Resultados de Combate (TRC)** [23.5]
Tabla utilizada para determinar el resultado de los combates de Disparo y Asalto en función de la diferencia de Puntos de Combate y los modificadores aplicados.
- ⊙ **Ejército Frágil** [29.5]
Una regla de escenario que hace que los resultados de Reorganización de "Oficiales" sean un fracaso para un ejército con Moral Baja a menos que la unidad esté cerca de un HQ amigo.
- ⊙ **Ejército Resistente** [28.6]
Una regla de escenario que previene a un ejército de ser derrotado por desmoralización cuando su Moral Baja  llega a 0.
- ⊙ **Eliminación de Bloques** [26]
Cuando un Bloque pierde todos sus pasos, se retira del juego, y su ejército pierde un punto de Moral a menos que se haya rendido.
- ⊙ **Estado "Hors de Combat"** [27.12]
Una condición en la que un Líder o Comandante de Ejército es retirado del juego debido a eventos específicos o resultados de combate.
- ⊙ **Estado de Batalla** [9.2]
El estado actual de un Bloque, que influye en sus acciones y eficacia (por ejemplo, Firme, Disperso, Desorganizado).
- ⊙ **Eventos de Fricción de Guerra** [28.8]
Eventos aleatorios desencadenados por robos de cartas o acciones específicas del juego, que añaden imprevisibilidad al juego.
- ⊙ **Experto en Artillería** [27.5]
Habilidad de Comandante que permite la creación de Grandes Baterías y la ejecución de Asaltos de Artillería.
- ⊙ **Ficha de Ataque** [8]
Ficha utilizada para declarar ataques durante la Fase de Combate. Cada zona puede tener un máximo de una Ficha de Ataque.
- ⊙ **Firme** [9.2]
Un Estado de Batalla donde un Bloque tiene capacidades completas de combate y acceso a sus Zonas de Batalla.
- ⊙ **Flanqueado** [9.4]
Condición en la que un Bloque atacante se sitúa en una Zona de Flanco del Bloque líder defensor, otorgando una bonificación de combate a la Derecha.
- ⊙ **Formación** [9.2]
Una disposición específica de Bloques que proporciona ventajas o limitaciones de combate (por ejemplo, Cuadro, Gran Batería, Columna en Masa).
- ⊙ **Formación en Cuadro** [9.2]
Una formación defensiva para Bloques de Infantería, garantizando protección del flanqueo y absorción de Impactos de Cohesión.
- ⊙ **Fuerte** [28.5]
Una mini-Zona dentro de una Zona normal, que proporciona ventajas defensivas.

- ⊙ **Gran Batería de Artillería** [27.3]
Una formación creada combinando dos Bloques de Artillería Firme, que otorga ventajas de combate. Sólo es posible si el Comandante del Ejército tiene la habilidad "Experto en Artillería".
- ⊙ **Gran Carga de Caballería** [27.2]
Un asalto especial realizado sólo por el Bloque de Caballería Firme, desencadenado por Cartas de Evento, y potencialmente utilizando Fichas de Ataque gratuitas.
- ⊙ **Habilidades (Comandante de Ejército)** [28.9]
Habilidades especiales de cada Comandante de Ejército, siempre activas y que se encuentran en su carta. Las habilidades pueden ser positivas (usadas a discreción del propietario) o negativas (siempre activas).
- ⊙ **Impacto de Cohesión (IC)** [9.2]
Un efecto negativo que degrada el Estado de Batalla de un Bloque, causado por el terreno, el combate o eventos específicos de la carta.
- ⊙ **Infantería Disciplinada** [27.8]
Una Habilidad de Comandante que permite a la Infantería Firme cambiar el resultado de un Combate de Asalto en el que se esté defendiendo, y a la Infantería Desorganizada realizar un Combate de Disparo.
- ⊙ **Jugador con la Iniciativa** [13.2]
El jugador con la Moral del Ejército más alta, ganando ventajas en la extracción de Cubos y en el juego de cartas de combate.
- ⊙ **Límite de Apilamiento de Bloques** [9.3]
Número máximo de bloques que pueden ocupar una misma zona (dos Bloques amigos más un HQ).
- ⊙ **Marcador de Cuartel General (HQ)** [9]
Un marcador cilíndrico que representa a un Comandante de Ejército en el mapa.
- ⊙ **Marcador de Cuartel General Subordinado (HQs)** [28.4]
Un Marcador representando un Comandante secundario con alcance de mando limitado a una Zona.
- ⊙ **Modificadores del Resultado de Combate** [23.4]
Modificadores que cambian el Resultado del Combate en la CRT, influidos por factores como el terreno, el estado del Bloque y las habilidades especiales.
- ⊙ **Moral Alta** [13]
Estado por defecto de un ejército cuando su Moral es superior a 0.
- ⊙ **Moral Baja** [13.1]
Cuando la Moral de un ejército cae a cero, entra en Moral Baja, sufriendo varias desventajas.
- ⊙ **Moral del Ejército** [13]
Valor que representa el agotamiento de los soldados, la cohesión, el espíritu de batalla, las bajas y la voluntad de sus Comandantes. Afecta a la iniciativa y a la eficacia del Bloque.
- ⊙ **Moral Máxima** [13]
El valor más alto de Moral que un ejército puede alcanzar al reorganizarse.
- ⊙ **Movimiento de Combate** [19.4]
Un movimiento permitido para Caballería/Artillería a Caballo/HQs Firmes antes del combate, costando una Ficha de Ataque.
- ⊙ **Movimiento en Carretera** [19.3]
Un movimiento permitiendo Bloques Firmes mover hasta dos Zonas a lo largo de terreno de Carreteras o Caminos.
- ⊙ **Movimiento Regular** [19.1]
Un movimiento estándar de un Bloque a una Zona adyacente.
- ⊙ **Nueva Extracción de Cubo para "Presionar"** .. [29.2]
Una regla opcional que permite a los jugadores intentar cancelar un tercer Cubo Negro robado, al coste de puntos de Moral.
- ⊙ **Orden "En Reserva"** [18]
Cubo de Orden robado que se coloca en la Caja de Órdenes de Reserva para su uso posterior.
- ⊙ **Orden de Armas Preparadas** [18]
Utilizar un Cubo robado como acción para añadir una Ficha de Ataque a la Caja de Fichas de Ataque del jugador.
- ⊙ **Orden de Carta de Evento** [18]
Usar una acción de sacar un cubo para resolver un evento de carta.
- ⊙ **Orden de Movimiento** [19]
Utilizar un Cubo robado para la acción de mover Bloques.
- ⊙ **Orden de Pasar** [18]
Descartar un Cubo robado sin efecto.
- ⊙ **Orden de Reorganización** [20]
Una acción realizada durante la extracción de un Cubo Amarillo para mejorar el Estado de Batalla de los Bloques o incrementar la Moral del Ejército.
- ⊙ **Orientación** [9.4]
La dirección de encaramiento de un Bloque dentro de una Zona, influyendo en la efectividad de combate de Bloques de Artillería.

El glosario continua en la siguiente página →

- ⊙ **Pérdida de pasos (Efectos)**..... [11]
Una reducción de la fuerza de un Bloque, potencialmente llevando a su Eliminación.
- ⊙ **Perspectiva de Mando**..... [29.1]
Una regla opcional que permite mover a los Comandantes de Ejército a la retaguardia para tener una mejor visión de la batalla, con algunas penalizaciones y una bonificación de seguridad.
- ⊙ **Puntos de Combate (PC)**..... [10]
Un valor numérico que representa la fuerza de un Bloque en combate, variando según el tipo de Bloque y la acción (por ejemplo, Disparo, Asalto, Apoyo).
- ⊙ **Alcance de Mando**..... [19]
La distancia máxima desde un **HQ** Firme a la que se pueden activar Bloques para una orden de movimiento.
- ⊙ **Reacción a Orden de Movimiento**..... [19.2]
Una Orden realizada por el jugador enemigo en respuesta a una orden de movimiento del jugador.
- ⊙ **Reducto**..... [28.5]
Una estructura defensiva que proporciona beneficios del terreno y puede alojar un Bloque de Artillería con reglas especiales.
- ⊙ **Refuerzos**..... [18]
Nuevos Bloques y cartas de Líder llegando al juego durante una acción de Extracción de Cubo Amarillo.
- ⊙ **Registro de Turnos**..... [14]
Un registro en el mapa que indica el paso del Turno/ tiempo y eventos potenciales.
- ⊙ **Rendición**..... [26]
Eliminar un Bloque no-Firme adyacente a un Bloque enemigo al final de un turno sin perder Moral del Ejército.
- ⊙ **Repliegue**..... [24.2]
Retirada de un Bloque, realizada por su dueño.
- ⊙ **Repliegue Cediendo Terreno**..... [24.3]
Un movimiento de retirada permitido al final de un turno para Bloques amigos adyacentes a Bloques enemigos.
- ⊙ **Repliegue de Caballería**..... [24.2]
Un movimiento que permite a la Caballería/Artillería a Caballo, o a los **HQs** retirarse de una zona objetivo antes de un asalto enemigo de infantería o artillería.
- ⊙ **Retirada**..... [24]
Un movimiento forzado de un Bloque alejándose del combate, provocado por varios factores como Resultados de Combate o un **IC**.
- ⊙ **Sobreapilamiento**..... [9.3/24.1]
Una situación en la que una Zona excede el Límite de Apilamiento de Bloques (2 Bloques), requiriendo que se retiren Bloques.
- ⊙ **Soldados Veteranos**..... [29.8]
Una regla de escenario que identifica Bloques de élite con habilidades como una Moral superior y opciones de combate adicionales..
- ⊙ **Tabla de Reorganización por Chequeo de Habilidad**..... [21.1]
Una tabla utilizada para determinar el éxito/fallo de una Orden de Reorganización.
- ⊙ **Tabla de Combate Crítico**..... [23.5]
Una tabla consultada después de Resultados de Combate específicos para determinar efectos adicionales (por ejemplo, pérdida de moral, pérdida de pasos).
- ⊙ **Tabla de Efectos del Terreno (TET)**..... [12/Ayuda de Juego]
Una tabla detallando los efectos de los diferentes tipos de terreno para movimiento y combate situada en la Ayuda de Juego.
- ⊙ **Tablero de Gestión del Ejército**..... [7.3]
Un tablero usado por cada jugador para guardar su carta de Comandante de Ejército, Cubos de Orden de Reserva, Fichas de Ataque, marcadores de Bandera de Victoria e incluye un visor de probabilidades de Evento/Combate.
- ⊙ **Terreno Impasable**..... [TEC/5]
Terreno en el que no se puede entrar ni atravesar.
- ⊙ **Terreno Intermedio**..... [23.3]
Terreno entre dos zonas que proporciona beneficios defensivos a las unidades de ambos bandos, *ver TET en la Ayuda de Juego*.
- ⊙ **Tropas Frescas**..... [29.4]
Una regla de escenario que permite a los Bloques absorber **IC** usando el Cubo, que representa su preparación inicial para el combate.
- ⊙ **Tropas Vacilantes**..... [29.7]
Una regla opcional permitiendo que los Bloques pierdan Valor de Habilidad en un resultado de "# de Banderas" en la Tabla de Combate Crítico.
- ⊙ **Valores de Habilidad de Bloques**..... [9.1]
Un valor de cuatro (la mejor) a cero (la peor) que determina la eficacia de un Bloque en combate y en los Chequeos de Habilidad.

⊙ **Victoria por Control de Banderas**..... [17]

Conseguir la victoria controlando el mayor número de Zonas de Bandera de Victoria al final de la partida.

⊙ **Zonas de Batalla (ZB)**..... [9.4/19/24.1]

Las áreas alrededor de un Bloque Firme que influyen en el movimiento enemigo o pueden proporcionar Apoyo de Ala. Los Bloques de Artillería tienen Zonas de Batalla específicas dependiendo de su orientación.

⊙ **Zona de Batalla Enemiga (ZBE)**..... [9.4]

Una Zona de Batalla perteneciente a un Bloque enemigo.

⊙ **Zonas de Flanco**..... [9.4]

Las áreas alrededor de un Bloque Desorganizado o las Zonas no de Batalla de un Bloque de Artillería utilizadas para maniobras de flanco.

“Las cargas de caballería son igualmente útiles al principio, en medio y al final de una batalla. Deben efectuarse siempre, si es posible, en los flancos de la infantería, sobre todo cuando ésta se encuentra en el frente.”

Napoleón

33. CRÉDITOS DEL JUEGO

Diseño y desarrollo del sistema de juego:

Carl Paradis.

Pruebas de juego, revisiones y asesoramiento:

Jack Stalica, Stephane Boily, David Stewart-Patterson, Benjamin Gillmeister, Jean-François Tremblay, Andreas Muegge, Tom Peters, Yves Roing, Pierre Vagneur-Jones, Oscar Francia, Arno van de Velde, Leonardo Ciccarello, Jan Dries, Marc Rodrigue, Marie-Claude Therien, Mario Vallée, Brent Noseworthy, Marco Poutré, Michal Janoušek, Erik Lysen, Borat Sagiyeu, Renato Niemis, Jacek Słaby, Jorge Iglesias, Luca Marcolungo, Montreal's Stack Académie game club

Agradecimiento especial:

Enrico Acerbi, Edgar Gallego, Bart de Groot

AGRADECIMIENTOS:

Grandes juegos que me inspiraron:

*Triumph & Glory (Richard H. Berg)
Across 5 Aprils (Eric Lee Smith)
Glory Begins (Enrico Acerbi)
Jours de Gloire (Frederic Bey)
Combat Commander (Chad Jensen)*

Diseño gráfico del juego:

Marc von Martial & Carl Paradis

Acabado gráfico de reglas y ayudas de juego:

Jules Kanou

Traducción versión en español:

Gonzalo Santacruz (HEADQUARTER SL)

Editor:

Uwe Walentin



Sound of Drums GmbH
Klosterhofstr. 14
8598 Bottighofen - Switzerland

© 2025 - Todos los derechos reservados.

Encuentra información adicional y materiales útiles sobre nuestros juegos en: **SOUNDOFDRUMS.ORG**

Te estaríamos muy agradecidos si pudieras puntuar nuestros juegos en **BOARDGAMEGEEK.COM**

34. ÍNDICE

[xx] Número de capítulo y subcapítulo
*TET: Tabla de efectos del Terreno

*HA: Hoja de Ayuda de Juego

Acciones al Robar Cubos.....	[18]	Ejército Frágil.....	[29.5]	Pérdida de Paso (Efectos).....	[11]
Aide de Camp.....	[7.2/27.12]	Ejército Resiliente.....	[28.6]	Perspectiva de Mando.....	[29.1]
Alcance de Mando.....	[19]	Eliminación.....	[26]	Pila de Cartas.....	[7]
Apilamien. (Límites) [9.3/9.4/19.3/24/25]		Eliminación de un Bloque.....	[26]	Preparación.....	[23.1]
Apilamiento en Carretera.....	[19.3]	En Combate.....	[27.9]	Puntos de Combate (PC).....	[10/31]
Apilamiento en Caminos.....	[19.3]	En Orden de Reserva.....	[18]	Reacción de Órdenes de Movimiento..	[19.2]
Apoyo.....	[23.1-6/31]	Escala del Juego.....	[4]	Reducto.....	[28.5]
Apoyo de Ala.....	[9.4/23.1/31]	Estados de Batalla.....	[9.2]	Refuerzos.....	[18]
Asalto de Artillería.....	[27.6]	Eventos de Cartas.....	[22]	Registro de Turno.....	[14]
Avance tras el Combate.....	[25]	Eventos de Fricción de Guerra.....	[28.8]	Reglas Especiales de Combate.....	[27]
Bandera de Victoria (Control).....	[17]	Experto en Artillería.....	[28.9/27.6]	Reglas Opcionales.....	[29]
Bayonetas y Símbolo de Explosión.....	[23.5]	Fase de Preparación del Turno.....	[16.1]	Rendirse.....	[26]
Bloque Corto.....	[9]	Ficha de Ataque.....	[8]	Repliegues.....	[24.2]
Bloque de Guarnición.....	[28.3]	Firme.....	[9.2]	Retirada Cediendo Terreno.....	[24.3]
Bloque de 2ª Línea.....	[9.4/23.5/25/27.2]	Flanqueado.....	[9.4]	Retirada de Caballería.....	[24.2]
Bloque en Cuadro.....	[9]	Formación en Cuadro.....	[9.2]	Retiradas.....	[24]
Bloque Largo.....	[9]	Formaciones.....	[9.2]	Secuencia de Juego.....	[16]
Bloque Líder.....	[9.4]	Forzar Nueva Extracción de Cubo.....	[29.2]	Secuencia de Turno.....	[6]
Bloque Redondo.....	[9]	Fuera de Combate.....	[27.12]	Símbolo Calavera y Huesos.....	[23.5]
Caballería de Escaramuza.....	[28.1]	Fuerte.....	[28.5]	Símbolo de Balas.....	[9.0/23.5]
Calavera.....	[21/23.5/24.3/27.11]	Gestión.....	[9.4]	Símbolo de Band. en Retirada.....	[23.5/24.1]
Cañones Separados.....	[28.7]	Gestión de Cartas.....	[15]	Símbolo Banderas Cruz.....	[21/23.5/27.11]
Carta de ¡Juega Ya!.....	[15]	Gran Batería de Artillería.....	[27.4]	Símbolo Banderas de Hab.....	[21/23.5/27.11]
Carta de Evento.....	[7.1]	Gran Carga.....	[27.2]	Símbolo de Bayonetas.....	[23.5]
Carta de Líder.....	[21]	Gran Carga de Caballería.....	[27.2]	Símbolo de Bola de Cañón.....	[23.5]
Carta de Líder en Combate.....	[27.9]	Habilidades (Comandante de Ejér.).....	[28.9]	Símbolo de Cabeza de Caballo.....	[23.5]
Cartas.....	[7.1]	HQ Subordinado (HQS).....	[28.4]	Símbolo de Cruz Negra.....	[23.5]
Chequeo Destino de Guerra Líder.....	[27.11]	Impactos de Cohesión (IC).....	[9.2]	Símbolo de Explosión.....	[9/23.5]
Chequeo de Fuera de Mando.....	[21.3]	Infantería Disciplinada.....	[27.8]	Símbolo de Humo de Cañón.....	[23.5]
Chequeo de Hab. Asistido por Líder... [29.6]		Jugador con la Iniciativa.....	[13.2]	Símbolo de Mosquetes y Balas.....	[23.5]
Chequeos de Reorg. por Hab. (Tabla).....	[21.1]	Límite de Apilamiento de Bloques.....	[9.3]	Símbolo de Oficial.....	[21/23.5/27.11/29.5]
Chequeos de Habilidad.....	[21]	Moral Baja.....	[13.1]	Sobreapilamiento.....	[9.3/24.1]
Choque de Voluntades.....	[27.7]	Moral Alta.....	[13]	Soldados Veteranos.....	[29.8]
Columnas en Masa.....	[28.2]	Marcador de Cuartel General (HQ).....	[9]	Tabla de Combate Crítico.....	[23.5]
Comandante de Ejército.....	[7.2]	Modificadores al Resultado.....	[23.4]	T. de Efectos del Terreno (TET).....	[HA*/12]
Combate.....	[23]	Modif. de Resultados de Combate.....	[23.4]	Tabla de Opciones.....	[23.6]
Combate de Asalto.....	[23.3]	Moral del Ejército.....	[13]	Tablero de Gestión de Ejército.....	[7.3]
Combate Desencadenado.....	[27.1]	Moral Máxima.....	[13]	Terreno Dificultoso.....	[TET/HA*/19.1]
Componentes del Juego.....	[2]	Movimiento de Combate.....	[19.4]	Terreno Impasable.....	[TET/HA*/5]
Comprometido.....	[23.1]	Movimiento por Carretera.....	[19.3]	Terreno Intermedio.....	[23.3]
Cubo Amarillo.....	[18]	Movimiento Regular.....	[19.1]	Tipos de Bloques.....	[9]
Cubo de Orden.....	[18]	Orden de Armas Preparadas.....	[18]	Tropas Frescas.....	[29.4]
Cubo Dorado.....	[18]	Orden de Carta de Evento.....	[18]	Tropas Vacilantes.....	[29.7]
Cubo Negro.....	[18]	Orden de Pasar.....	[18]	Valor de Habilidad de un Bloque.....	[9.1]
Cubo Rojo.....	[18]	Orden de Reacción.....	[19.2]	Valores de Habilidad.....	[9.1]
Desorganizado.....	[9.2]	Orden de Reorganización de Zona.....	[20]	Ventaja de Flanco.....	[9.4]
Destino de Guerra.....	[27.11]	Órdenes de Movimiento.....	[19]	Victoria por Control de Banderas.....	[17]
Disparo de Bombardeo.....	[27.5]	Órdenes de Reorganización.....	[20]	Zona de Batalla Enemiga (ZBE).....	[9.4]
Disperso.....	[9.2]	"Ordre Mixte" Asalto.....	[27.6]	Zonas de Batalla (ZB).....	[9.4/19/24.1]
Efec. T. de Result. de Combate (TRC)...	[23.5]	Orientación.....	[9.4]	Zonas de Flanco.....	[9.4]

