

## **ERRATAS – ACLARACIONES A LOS JUEGOS PUBLICADOS EN LA REVISTA ALEA Y SOLDADOS Y ESTRATEGIA**

### **ALEA Núm.13 - La Gran Armada**

#### **Pág IV 8.1 Tipos de combate**

Disparo de tripulación Restricciones: Los abordajes se hacen uno a uno en el orden que quiera el jugador español. Las naves que han combatido al abordaje no pueden separarse si no obtienen un resultado de 6 al tirar el dado, capturan o son capturados por una nave enemiga.

Ocasión para el disparo: Este tipo de acciones puede realizarse una sola vez durante el movimiento pero en cualquiera de los hexágonos recorridos por la nave que lo realiza. Casos: Si a lo largo del movimiento una nave pasa a 1 hex. de distancia de un barco enemigo que, aún, no haya disparado, la tripulación puede dispararle sin perder la posibilidad de hacer lo mismo en su propio movimiento. Restricciones: Barcos adyacentes a unidades enemigas combatiendo al abordaje, no podrán disparar su artillería en los turnos siguientes hasta no separarse.

**Pág. VI** Tabla escenario 1 El navío San Juan está citado con los valores 3323, cuando en realidad sus valores son 3332.

**Pág. VIII** El nombre del diseñador del juego es Santiago de la Peña miembro del Club Dragón (Madrid).

**Fichas** El hecho de que las fichas de los navíos ingleses tengan su silueta encarada hacia la derecha, responde a razones puramente estéticas y de identificación para los jugadores, no modificando este hecho la disposición de los factores y características de dichos navíos tal y como se enuncia en la Pág. I del juego encartado.

### **ALEA Núm.14-"Entre dos banderas" Guadalajara 37**

**6. Movimiento.** Carretera y carretera comarcal tienen la misma consideración.

**7. Apilamiento.** Aclaración: El límite máximo de apilado en un hex. es de 2 unidades de infantería, o bien de cualquier otro tipo de unidad/es cuyos factores de fuerza sumados no totalicen más de 18 puntos. Adicionalmente, se puede apilar una unidad de artillería sin importar su factor. Los comandantes no cuentan a efectos de este límite máximo de apilamiento. Excepciones: La unidad de tren blindado no podrá apilarse con otras unidades. Las unidades apiladas defendiendo repartirán sus pérdidas proporcionalmente a la fuerza de que disponga cada una de las unidades defensoras en el apilamiento afectado.

**9.1 Combate** -Resolución- Tabla de combate, pone: figura 3, debe poner: figura 5. 3. Aclaración: A continuación se consulta la tabla de combate (ver fig.5), localizando los modificadores a aplicar en el cálculo de la fuerza de combate de las unidades, mediante la consulta de la tabla de efectos del terreno (fig. 3). 9.3

**Tabla de combate** Aclaración: Las bajas que se vayan produciendo en los combates son acumulativas y se reflejarán situando un marcador de impacto (véase pág

XII), debajo de la unidad correspondiente, cuando el número acumulado de impactos alcance el factor de fuerza de la unidad, esta será retirada definitivamente del juego.

**10.6 Línea de tiro** Se considera que está bloqueada cuando trazando una línea imaginaria entre dos hexes, uno que obstruye y el otro que no, se considera despejada. Los hexes de: bosque, pueblo, ciudad y elevación obstruyen la línea de tiro.

**11.2 Líneas de suministro bloqueadas** Pone: Estará bloqueada cuando una unidad logre trazar...; Debe poner: Estará bloqueada cuando una unidad no logre trazar...

**11.4 y 15.2 Unidades desabastecidas y fuera de mando** Los efectos penalizadores en que incurren las unidades que se encuentren en cualquier de los dos casos citados, son acumulativos.

**12. Comandantes** Aclaración: Movimiento.- Tienen las mismas restricciones que las unidades motorizadas, acorazadas y blindadas.

12.2 Eliminación Añadir: si la ficha de comandante supera la tirada de dado y por tanto no resulta eliminada, la ficha se retirará del hex. ocupado y se colocará en el hex. más cercano que contenga unidades amigas, ignorando en su desplazamiento las zonas de control enemigas.

**Reglas especiales** - Aclaraciones - En diversos párrafos del reglamento se cita el término: unidades nacionalistas, se refiere a todas las unidades del bando conocido coloquialmente como "nacionales": españoles e italianos del CTV.

#### **I.Despliegue**

**Republicanos** Sustituir: Henares por Castejón. Mirabueno = Miralbueno. Torrecuadrada (hex. AH34).

**Nacionalistas Italianos CTV:** Entre Mandayona y Renales.- Mancini, Nuvoloni (división Penne Nere, 7fichas), Guido. (IV) 2 fichas de infantería, la ficha 1 del CSR (blindados), Zannoti (B) 4 artillerías.

**Nacionalistas españoles:** Entre La Toba y Mandayona.- Marzo (M) todas las unidades identificadas con la sigla M.

#### **4.Refuerzos**

**Nacionalistas** Despliegan entre los hexágonos AA37 y AG40 ambos incluidos (lado Este del mapa en donde se encuentran situados los iconos de los tipos de terreno). - Españoles: Sotelo (S), Villalba (V), Aldec. (A) y Pita (P). - Italianos CTV: Rivolta (CSR) resto de unidades, Coppi (FN), Bergoz.(L), Benben.(A), Francisi.(V) 3 fichas (la artillería 3 de valor 1(5)6 es de esa misma brigada), Arnaldi (DV) 9.

**Tren Blindado.** Movimiento: Solamente se desplaza por la vía, su factor de movimiento es ilimitado, los efectos del terreno no influyen en su desplazamiento. Combate: actúa a todos los efectos como una ficha de artillería con alcance (6).Pertenece orgánicamente al IV Cuerpo. Apilamiento: No puede apilarse con ninguna otra unidad. Plano de juego - códigos de terreno El nombre de los iconos de carretera comarcal y carretera está intercambiado. El pueblo de Torrecuadrada sólo ocupa el hex. AH34 Aclaraciones: la lectura de los hexes. se efectúa como un eje de coordenadas, por

ejemplo: la ciudad de Jdraque está situada en la columna vertical M y en la línea 25(diagonal), por lo tanto en el hex. M25.

**Fichas** Dada la dispersión de algunas de las brigadas dentro de la plantilla de fichas, es recomendable agruparlas cuando se destroquen por brigadas y mandos, (siglas contenidas a la derecha de la ficha del Comandante o mando), con el fin de poder seguir las pautas del despliegue y los refuerzos sin dificultad.

## **ALEA Núm. 16 - Medellín 1809**

Primer juego de la Serie La Sombra del Aguila. Las reglas generales de la serie se han actualizado totalmente con la publicación del juego Bailén 1808.

Las aclaraciones específicas son:

### **Reglas generales**

4.1 Tipos de órdenes E) Defensa: No se pueden mover salvo para recuperar una posición perdida o para contraatacar en apoyo de fichas que se encuentren bajo el mismo mando y se encuentren en zona de control enemiga (fichas amenazadas).

6. Encare Cuando una unidad avance o retroceda como consecuencia de un combate se puede efectuar un cambio de encare sin coste alguno.

11. Fuego y 12. Choque No se pueden examinar en ningún momento del juego y bajo ningún concepto, las pilas de las unidades del jugador contrario.  
11.2 Artillería (añadir) En el caso de que la artillería dispare a una distancia superior a dos casillas sobre un apilamiento, el resultado se le aplicará individualmente a cada una de las fichas teniendo en cuenta el resultado de una única tirada de dado. Cuando se combine fuego entre fichas con distintos modificadores se aplicarán los más favorables para el atacante.  
11.3.1 Interpretación resultados tabla de fuego (2º párrafo): M: La ficha efectúa inmediatamente una prueba de moral. Si ésta resulta adversa y hay otras fichas en el hex., éstas también prueban su moral.  
1,2,3: El defensor pierde 1,2, ó 3 puntos de fuerza (usar los marcadores de bajas).

12.2 Restricciones (2º párrafo, añadir) Una ficha o fichas que hayan hecho fuego no pueden atacar en choque. Si se ataca en choque cuando en la misma casilla hay unidades desplegadas en guerrilla, las unidades desplegadas de esta forma se pasan a colocar debajo de la pila.

### **Reglas particulares**

19. Despliegue Dada la complejidad del despliegue para el escenario de Medellín, es recomendable proceder a apuntar en el propio mapa la situación inicial con el fin de ganar tiempo en el momento de comenzar el juego.

### **Tablas**

5. Tabla de choque Modificadores al dado (añadir) Ataque de flanco, retaguardia o contra unidades en guerrilla; la infantería duplica su fuerza de combate y la caballería triplica.

### **Figuras**

Fig.5 Despliegue en guerrilla (aclaración): todas las casillas de alrededor son consideradas como de frente por lo que tiene zona de control sobre todas ellas.

Fig.9 Reparto de puntos de fuego para unidades en cuadro (aclaración-añadir): El fuego se puede repartir como se quiera, siempre que en 3 casillas adyacentes no se sobrepase el 50% del valor de los puntos totales de la unidad.

Fig.13 Despliegue en guerrilla (sustituir): - Desplegar hasta A cuesta 1 punto, desplegar hasta C cuesta 3 puntos. - Reformar en A cuesta 3 puntos (1 de reformar y 2 de mover). Reformar en B cuesta 4 puntos (3 de mover y 1 de reformar).

## **ALEA Núm. 17 - Goose Green, Malvinas 1982**

### **Fichas**

Por error los factores de movimiento no aparecen impresos en las fichas. Estos factores son los siguientes: Aviones y buques : movimiento ilimitado. Artillería de campaña y antiaérea: 3 puntos. Resto de fichas: 6 puntos.

### **Despliegue Inicial**

Cambiar: El argentino despliega primero y el británico segundo.

La tirada de iniciativa determina quién mueve primero.

### **Despliegue Argentino**

- Cuartel General Fuerzas de Tareas Mercedes y EscuadraC, 9.Rgto. de Ing.(C/9/NG): En cualquier hex. de edificios de Goose Green.

- BAM Cóndor:Cañones AA 2-5\*: Hex.L8,L11 y K10 (2 cañones/hex.).

- SA-7: Dentro de 2 hexes de L8,L11 y K10.

- Compañía A, 12 Regto.Infantería (A/R12): Dentro de 2 hexes de S26.

- Pelotón improvisado (Pel.imp.): Dentro de 1 hex. de O19.

- Parte compañía C,8.regto.infantería (S/C/R18): Dentro de un hex L18.

- Reserva compañía C, 25 Regto.Infantería (R/C/RI25): Dentro de 1 hex. de R9.

- Equipo Güemes (Güemes): Llega el turno 8 en el hex. M2.

- Parte compañía C, 25 Regto.infantería (2p/c/RI25): dentro de un hex. de M7.

- 4.Grupo de artillería aeromóvil (4 Grupo): dentro de un hex. de O7.

- 20 fichas de minas (despliegue histórico): Hexes.: J9, J10, J11, K12, K13, I14, M10, M11, M12, N9, P8, Q12, R11, N20, O20, P19, O23, S22, T21, V20.

**Opción despliegue libre:** La cantidad de fichas de camuflaje y obras varía según la tabla de despliegue libre.

### **Despliegue Británico**

- Cuartel General 2.Bon. paracaidista (HQ/2BP): Dentro de 1 hex. de U28.

- Cía.B,2.Bon. paracaidista (A/2BP): Dentro de un hex. de U27.

- Cía.A,2.Bon. paracaidista (A/2BP): Dentro de un hex. de Z26.

- Cía.apoyo2º.Bon.paracaidista (Cía.apoyo): Dentro de 1 hex. de X31.

- 9.Secc. Ingenieros paracaidistas (CCP/2BP): Dentro de un hex. de T27.
- Unidad de combate británica sin violar los límites de apilamiento.
- Sección, 43 batallón de defensa aérea (S/43BDA): Idem anterior.
- Observador avanzado, 8.batería aérea, 29.Regto.artillería (8B/29RC/AR).
- 8.batería aérea, 29.Reg.artillería (8B/29RC/AR) Fuera del tablero. Si desea entrar en el mismo lo puede hacer en cualquier turno durante la activación de su unidad de combate y por cualquier hex. numerado como 36.
- Fragata "Arrow": En cualquier hex. total o parcialmente de mar de Gratham Sound.

### **ALEA Núm. 18 - El Cierre de la bolsa de Mérida, Extremadura 1938**

#### **Unidades especiales**

Blindados.- Eliminar: el que participen varias unidades de carros en un mismo ataque no incrementa su efecto.  
 Guerrilleros.- Añadir: no pueden entrar en ningún pueblo o ciudad.  
 Escalas de juego Sustituir: cada turno representa dos días completos; los tres primeros corresponden a los días que van del 20 al 25 de Julio de 1938, los turnos del 4 al 15 corresponden a los días que van del 8 al 31 de Agosto del mismo año.

#### **Secuencia de juego**

Añadir: g) ...atacar a éstas. Resolución de los combates con victoria automática.  
 h) Sustituir: ... el jugador adversario hasta ahora,...

#### **Movimiento unidades aéreas**

Excepciones.- Aclaración: las unidades aéreas que no se utilicen se situarán fuera del tablero de juego.

#### **Combate**

Restricciones.- Eliminar desde: (8.línea) unidades atacantes.... el hex. del atacante. Resolución de los combates  
 4).- Sustituir:... participando en el combate, suman su factor de combate a las unidades que apoyan (véase... Ejemplo desarrollo de un combate, unidades defensoras.-  
 Eliminar desde: (Pág.V, 5 línea) Recuérdese...de ataque. (7.línea).

#### **Despliegue**

Despliegue rebelde: (nacionales, fichas de color azul).- En la tabla de despliegue inicial no aparecen citadas las fichas de las divisiones 21 y 22. Las divisiones 21 y 22 pueden desplegarse entre los hexes. AA3 y A39 (siempre tras la línea de despliegue, línea discontinua de puntos de color verde). No pueden desplegar "mezcladas".

#### **Aclaración**

Despliegue rebelde (nacionales, fichas de color azul). Las divisiones 74 y 102 despliegan en el turno 1 tal y como especifica la tabla del reglamento, (pag. VII). En el turno 3 se marchan, (se retiran del juego la 74 y la

102). En el turno 14 vuelve la 102, (entra otra vez en el juego).

#### **Fichas**

Las fichas de aviones sin troquelar e impresas al borde del plano de juego tienen intercambiados sus colores de fondo, las fichas verdes son nacionalistas y las azules republicanas.

### **ALEA Núm. 19 - Mollwitz 1741**

#### **Reglas**

2.3.1 Definición de los términos contenidos en las fichas Añadir: - Identificación histórica: situada en el margen superior izquierdo de la unidad, indica el Regto. y nº. de batallón de la unidad históricamente, por ej.: 27/2, 2º. batallón del 27 regimiento. - Zona donde despliega la unidad: situado en el margen superior derecho de la unidad, indica la zona donde despliega la unidad en el plano.

4.4 Ordenes: Sustituir: Procedimiento: el jugador que desee cambiar las órdenes a sus unidades, calculará la distancia en número de hexes. que hay entre su general en Jefe y el comandante subordinado (teniendo en cuenta los costes de terreno) al que correspondan a esas unidades (no incluyendo...)

11.3 Procedimiento para fuego: Añadir: M.- La ficha realiza una prueba de moral. Si resulta adversa y hay otras fichas en el hex. éstas también prueban su moral. Sustituir: D.- (Sólo fuego defensivo). La ficha que lo recibe no puede iniciar choque, pero si hacer fuego. Este resultado es automático si se sufren 2 ó 3 bajas.

12.2 Restricciones para el choque Sustituir: 2º párrafo: Una ficha o fichas no pueden atacar en choque si han hecho fuego en la fase anterior. Añadir: Una ficha formada en cuadro, no puede atacar en choque.

16. Comandantes: Añadir: 3er. párrafo: A excepción de los comandantes en jefe, un comandante sólo ...

#### **Figuras**

Fig.7: El encare de la pieza de artillería debe ser hacia su campo de tiro.

#### **Tabla de Órdenes**

Schwerin y Federico II controlan la unidad superior I indistintamente, Federico II actúa al mismo tiempo como general en jefe del ejército prusiano, salvo que sea eliminado o salga del tablero de juego. Neipperg (austriaco), controla la unidad superior I, y actúa al mismo tiempo como general. Fuego: Modificadores al dado. Corregir: Infantería contra caballería ligera +1 Infantería contra caballería pesada +2 Añadir: En las notas falta incluir: Al recibir fuego, los resultados R se ignoran.

#### **Cambios de formación**

El coste para pasar de cuadro a normal y viceversa es el mismo es decir 1 punto de movimiento. Choque: Modificadores al dado - Sustituir el 2º modificador por: + ó - diferencia en grados de moral de una ficha

atacante a defensora (si intervienen varias se usa la más favorable para el defensor), pero despreciando un grado (Ej: si el atacante es grado A y el defensor C, el modificador es +1).

Nota: En el escenario de Mollwitz no se aplica este modificador puesto que todas las unidades son A ó B y por lo tanto solamente hay un grado de diferencia de moral.

### Fichas

Las unidades prusianas que tienen marcado como lugar de despliegue la zona 2, lo harán en la zona 7 del mapa de juego.

### ALEA NÚM. 27 - Balaguer 1938

Algunos batallones nacionales de infantería y artillería no fueron incluídos en el despliegue inicial. El despliegue inicial correcto es el siguiente:

\* El 282 batallón de tiradores de Ifni (54 div), batería de Artillería media (54 div), Batería de art. pesada del CEA entran como refuerzos el turno 2 en Balaguer.

\* El factor AT de la unidad AT de la 54 div. nacional es de 3.

\* El hex de despliegue de la artillería del XVIII Cuerpo es P19, no P1.

\* El hex de despliegue del 4º Batallón de Tanques es B19 (osea, el primer hex de la carretera R3).

### ALEA NÚM. 30 – Donde no se ponía el sol, Los Tercios

**Pregunta.-** si un apilamiento ataca pica a pica, ¿el factor de combate del apilamiento es la suma de los factores de las unidades que lo forman?

**Respuesta.-** en la tabla de costes de terrenos encontrarás en la cuarta columna "Escuadrón" el factor de apilamiento de cada tipo de unidad, respetando que el número máximo es de 3 unidades por apilamiento.

**Pregunta.-** si un apilamiento es atacado y derrotado (ya sea pica a pica o por ruciada) ¿quien sufre el daño en el apilamiento, solo la de arriba, todos?

**Respuesta.-** En el capítulo de reglas observarás que dichos apilamientos siempre deben contar con una unidad de esguizaros (las que forman el erizo de picas), la regla que prescribe que las unidades de manga siempre deben estar arriba del apilamiento trata de simular que este tipo de unidades siempre formaban un cortina en frente o en los flancos del recio cuadro, en una evolución contemporánea de la época de los velites romanos, pero cuando la cosa venía a mayores se replegaban al refugio de sus compañeros mejor armados y protegidos.

En el combate la moral que prevalece en defensa es la de la unidad de esguizaros (Si se trata de varias unds. de este tipo la de mayor valor), lógicamente los efectos

de un combate (Pica a pica) lo sufre todo el apilamiento pero cada unidad debe hacer su tirada de efecto del combate (Ver Resolución) indudablemente llegados a las manos sufrirá más una unidad de ballesteros que una unidad de piqueros suizos.

Diferente es si se trata de daño efectuado a distancia, pues como dirá el mariscal Suvorov en el siglo XIX "la bala es loca".. Por ello todo jugador deberá a sopesar los pros y contras de formar fuertes escuadrones so pena de que su tamaño y poder sean el objetivo codiciado por la artillería enemiga, algo que realmente ocurría y que con los adelantos tecnológicos de los siglos XVIII harán desaparecer los cuadros como formación táctica, sustituidos por la línea a las que se le unirá sobre todo con la llegada del "gran corso" a la palestra de las columnas, formación más fácil y con mayor factor de choque pero más vulnerable al fuego y con menor factor de fuego propio, para lo que se crearán las unidades de cazadores, jager o infantería ligera. Los cuadros permanecerán el liza hasta finales del siglo XIX aunque previamente ahuecados y contundentemente reforzados con artillería y ametralladoras (Gatling, Colt, etc) . Indudablemente en la época y en la actual (pese a los intentos de la prensa de hacer creer al público poco documentado, al respecto de la existencia de armas inteligentes) no es nada habitual la selección e identificación de blancos; es más sólo comentarte que las doctrinas del US Army coinciden con las del ejército ruso: Todo enemigo detectado; es saturado y rociado por cualquier arma con alcance en tiro directo o asistido, en lo que podríamos de forma coloquial definir como: Laminar, la única diferencia es que el ruso utiliza todavía grandes masas de infantería para lograr similares efectos.

**Pregunta.-** las reglas dicen que la unidad de arriba del apilamiento siempre ha de ser una unidad de manga, aunque luego habla de poder cambiar las unidades de posición en el apilamiento ¿puede cambiarse en algun momento o siempre a de ser una de manga?

**Respuesta.-** con relación al cambio puede ser que en él apilamiento se encuentren diferentes unidades de manga o esguizaros y mientras se respeten las reglas anteriores todo cambio es factible.

### ALEA NÚM. 31 - Kursk 1943. El final de la Blitzkrieg 1.

#### Secuencia de Juego

La secuencia de resolución de combates debería de ser la siguiente: (véase 3. Secuencia de Juego).

Alemanes:  
2c. Bombardeo  
2d. Combate (Tanteo/Asalto)

Soviéticos:  
3c. Bombardeo  
3d. Combate (Sólo-asalto)

#### 2. Tabla de Combate

La Tabla de Asalto para la relación 1:1 no es correcta, debería de ser la siguiente:

Tirada	D	A
1	2	0
2	2	1
3	2	1
4	2	2
5	1	2
6	1	3
7	1	3

### Bombardeo inicial alemán turno 1

El bombardeo de artillería alemana del turno 1 tiene un modificador a favor de +1 columna a la derecha, no de +1 al dado. Esto es, un bombardeo de 13 factores de artillería que normalmente se resolvería empleando la columna 13-18, se resuelve el turno 1 en la columna 18-25 de la tabla de bombardeo.

### Aclaraciones / Modificaciones al Reglamento

#### 7. Combate

##### Procedimiento

Ignorar referencias a 7 a 3 "Fuego artillero del jugador en fase". La resolución de combates es la siguiente:

7a1 Indicar hex objetivo y unidades atacantes. Escoger tipo de combate (sólo el alemán)

7a2 El defensor decide si se retira (en secreto)

7a4 Mostrar unidades de ambos bandos.

7a5 Combate de carros (si los hay en ambos bandos)

7a6 Combate regular (Asalto o Tanteo)

7a7 Retirada el defensor (voluntaria o forzada)

7a8 Infiltración (sólo alemanes)

7a9 Avance de Frente.

7a10 Ruptura de Frente.

7a2. Retirada del defensor. (Aclaración)

Ignorar referencias a "Su tirada de dados en defensa tiene un modificador de -2."

#### 12. Aviación

Abortar Misión (Aclaración)

Las unidades de bombardeo que abortan misión después de haber recibido impactos reducen 1 impacto sobre una tirada de 4-6. Es decir, si una unidad de bombardeo recibe dos impactos y decide abortar misión, debe lanzar 1d6. Con un resultado de 4-6 reduce los impactos recibidos de 2 a 1.

Resolución de Combates Aéreos (modificación)

A la hora de asignar entre sí unidades aéreas, cada unidad aérea puede disparar a la unidad enemiga que quiera. Varias unidades pueden disparar contra una misma unidad aérea si así se desea.

Ejemplo: 3 cazas y 2 bombarderos soviéticos contra 2 cazas y 3 bombarderos alemanes. Los cazas soviéticos podrán optar por disparar todos contra los 3 bombarderos alemanes, o todas las unidades contra una misma unidad de bombarderos, etc. etc. Así mismo, las unidades de caza alemanas podrán optar por disparar contra los cazas o los bombarderos soviéticos según se desee.

Excepción: las unidades de bombarderos/asalto sólo podrán disparar contra la unidad (o contra una de las unidades) que les haya disparado. No podrán hacer fuego defensivo contra una unidad de caza que no les haya disparado.

13. Artillería y CGs.

Las unidades de artillería sólo disparan durante las fases de bombardeo o para dar Apoyo de fuego.

Movimiento de artillería (aclaración)

Movimiento o Disparo. Una unidad de artillería que dispare en bombardeo/apoyo de fuego no podrá mover durante la fase de movimiento de su bando. Asimismo, una unidad de artillería que haya movido no podrá dar Apoyo de Fuego durante la fase defensiva propia.

### ALEA NÚM. 32, Dios, Patria y Rey

#### Erratas - Reglamento

Mojar: La regla después de la tabla de unidades defensoras en hex. Montaña, debe ser obviado pues contradice la citada tabla.

Cruz de San Fernando: Debe decir en toda activación de mojar o ristre en lugar del erróneo batir.

Apilamiento: Debe decir edificios o bajo marcador de guirigay, en lugar del erróneo; edificios bajo.

Los marcadores de moral: No se utilizan en este sistema, su errónea inclusión es debida a la primera versión de las reglas y su servidumbre del sistema Libertadores (S&E nº 9).

#### Tablas

Modificadores de batir

Unidades disparando desde hex de montaña +1

Unidades disparando sobre hex adyacente +1

Disparo de bala rasa

Disparo sobre unidades en Cuadro -1

Disparo sobre unidades activadas en este turno en Ristre +1

Debe decir en linde de bosque en lugar de bosque.

Si el bando de la unidad de artillería ha activado en este turno Montear +1

#### Preguntas y aclaraciones

**Pregunta.-** 1) Batir: Los modificadores se restan de la tirada de dado, según las reglas. Como para obtener un impacto hay que sacar dos cifras iguales, restar un número de la tirada puede ser tanto bueno como malo. ¿No sería más lógico restar el modificador del modificador de fuego de la unidad que dispara?



**Respuesta.-** si, la tabla de modificadores es incorrecta, hay que aplicar el modificador de fuego antes de lanzar el dado.

**Pregunta.-** Batir: ¿Es correcto que disparar a una unidad adyacente sea peor que disparar a 2 hexágonos de distancia? ¿Por qué?

**Respuesta.-** es correcto, a corta distancia las unidades o atacaban a la bayoneta o bien huían.

**Pregunta.-** Batir: ¿Es posible disparar varias veces contra la misma unidad objetivo desde varias unidades propias?

**Respuesta.-** Si.

**Pregunta .-** Batir: Existe un modificador de -1 por disparar desde un hexágono de montaña a uno de llano. ¿No debería ser al revés?

**Respuesta.-** efectivamente, el modificador debería ser +1. hay una serie de modificadores incorrectos en la versión publicada de las reglas, los correctos están listados a continuación:

Un/es objetivo en hex de edificio -2  
bosque -1  
disparando al máximo alcance -1  
hex adyacente +1  
Objetivo con 2 o más unds amigas-1  
Si el bando enemigo..... -1

Este último simula el efecto del humo producido por los mosquetes al disparar.

**Pregunta.-** Asignación de marcadores de factores: ¿Es correcto que esto se haga CADA turno eliminando los marcadores del turno anterior? ¿Cuál es la explicación para esto?

**Respuesta.-** es correcto, la regla simula el hecho de que la calidad de las unidades bisoñas no solamente era desconocido sino que cambiaba rápidamente en el curso del combate.

**Pregunta.-** Bala rasa: ¿Por qué hay un modificador de -1 por disparar desde un hexágono de montaña? ¿No debería ser beneficioso disparar desde un terreno más alto?

**Respuesta.-** la tabla de modificadores de Tiro de Artillería es incorrecta. Los modificadores afectan al alcance en hexes. y restan -1 al resultado obtenido en el dado, al igual que cuando se acorta la distancia y se incrementan las posibilidades de impacto.

**Pregunta.-** No entiendo el efecto del objetivo con unidades propias adyacentes. ¿Se refiere a unidades propias del que dispara o del objetivo? En cualquier caso, la misma situación es negativa para el fuego de mosquete (-1 por Batir) pero positiva para el fuego de artillería (+1 por Bala Rasa), y esto no tiene sentido.

**Respuesta.-** las reglas se refieren a unidades amigas y representan el efecto del "fuego amigo". No hay contradicción entre los modificadores al fuego de mosquete y el de artillería, la formación afecta al modificador de mosquete mientras que el otro se ve afectado por la distancia.

**Pregunta.-** Puente: ¿Cuál es la utilidad de esta acción? Parece que los mismos efectos pueden conseguirse con Montear (que es más flexible)? ¿Por qué debería un jugador escoger Puente?

**Respuesta.-** debido a un error de imprenta no se publicó una regla que clarifica este punto: cada activación (Montear, Batir, Mojar, etc.) solamente puede ser utilizada una vez por turno. Si se ha usado Montear en este turno, se puede intentar usar Puente.

**Pregunta.-** Escenario de Arquijas: ¿Cuenta el molino como edificación?

**Respuesta.-** Si.

**Pregunta.-** ¿Cuándo puede cambiar de encaramiento una unidad?, ¿cambia antes o después de mover?, ¿cuántas veces puede cambiar el encaramiento por hex?

**Respuesta.-** El encaramiento es indiferente; en razón a que cuando este se define es en activaciones que prohíben la entrada en ZdC enemiga, su valor en el juego se refiere al tratar cada jugador en activaciones de mojar de atacar a sus enemigos por los flancos y retaguardia para sumar mayores factores favorables a su bando, por ello es preocupación del jugador en sus activaciones de: Montear, Campi o Puente de dejar en previsión de los movimientos de su adversario en un encaramiento coherente ante posibles asaltos enemigos. Obviamente en el caso de formaciones en cuadro estas precauciones son innecesarias, pero 300 años después de Pavía; la artillería ya había aumentado de forma ostentosa su poder de contención y destrucción, pero sin llegar a los efectos determinantes del siglo XX.

## SOLDADOS Y ESTRATEGIA NÚM. 7 Almansa 1707

### Fichas

La formación Labadie. Los regimientos españoles de esa formación deberían pertenecer a la formación San Gil (franja negra, brigadas españolas del centro de la línea). Es decir, las unidades Arm, Zam, Sal, Pal y Baj deberían llevar una franja negra, no azul.

Las unidades de la formación Atayde tienen las franjas de color incorrectas. El color correcto es el del frente de la ficha.

### Tabla de Choque (Corrección)

Los resultados "R" de la Tabla de Choque: resto de una versión anterior de playtesting. Interpretar resultados "R" (de "retirada") por resultado "M" (prueba de moral).

### Zonas de Control (Aclaración)

Se considera ZdC a los 6 hexes que rodean a una unidad, sólo que los efectos de esa ZdC varían en función del encare, en función de que los hexes sean de frente, flancos o retaguardia.

### 14. Moral y Organización (Corrección)

Cuando una unidad debe pasar un test de moral para

ver si ha quedado DSB (en Desbandada) debe sumarse +2 al FACTOR DE MORAL DE LA UNIDAD, no al resultado del dado. Es decir, una unidad de factor de moral 1 tiene un factor de moral de 3 en caso de test de moral para ver si ha quedado DSB.

### **Denominaciones históricas de las Unidades (que quedaron por error fuera del Reglamento).**

Nota: casi todos los regimientos de 1 sólo batallón han sido agrupados en fichas dobles. Así, por ejemplo, la unidad española "Val" representa a dos regimientos, los regimientos de Valladolid y de Osuna, de un batallón cada uno.

### **Ejército de las Dos Coronas**

#### **Franceses**

Rdg Regimiento Réding (Suizo)

Ble Regt. Blesois

Ma Regt. Mailly

Bg Regt. Bigorre

Orl Regt. Orleans

IdF Regt. Isle de France

Oln Regt. Oleron

LC Regt. La Couronne

LS Regt. La Sarre

Bar Regt. Barrois

Cha Regt. Charolois

Tes Regt. Chevalier de Tessé

Lao Regt. Laonnois

Méd Regt. Médoc

Mai Regt. Maine

Bwk Regt. Berwick (Irlandés)

Bre Regt. Bresse

Vi Regt. Vignau

Brs Regt. Villiers

Ber Regt. Duc de Berri

Mah Regt. Dragones de Mahony

Par Regt. Parabere

Pel Regt. Pelleport

Ger Regto. Germinon

Cou Regto. Courtebonne

Bou Regto. Boubille

#### **Españoles**

Val Regimientos de Valladolid + Osuna

Bur Regimientos de Burgos + Sevilla

Bad Regts. de Badajoz + Trujillo

Mur Regts. de Murcia + Castilla

GR Regt. de Guardias Reales

GV Regt. de Reales Guardias Valonas

Sal Regts. de Jaén + Salamanca

Pal Regts. de Palencia + Guadalajara

Zam Regimiento de Zamora

Arm Regimiento de la Armada

Baj Regts. Bajeles + Córdoba

GC Regto. Guardia de Corps

Mn Regto Montesa (también llamado Carrillo)

Am Rgto. Amezaga

Ast Rgto. Real de Asturias

RV Rgto. Rosellón Viejo

SV Rgto. Sevilla Viejo

PB Rgto. Pozoblanco

RN Rgto. Rosellón Nuevo

LR Regto. La Reina

Arm Regto. Armendáriz

ON Regto. Ordenes Nuevo

OV Rgto. Ordenes Viejo

UB Regto. Ubeda + Baza

Mi Regto. Milán

GN Regto. Granada Nuevo

#### **Confederados o Austriacistas**

#### **Portugueses**

Nor Troço Noronha

CM Troço C. Maior

Set Tercio Velho Setúbal + T. Novo Setubal

SG Tercio Auxiliar Sao Giao da Barra

Mo Troço Moura

Mi Tercio Miranda  
 NC Tercio Novo de Chaves  
 PV Partido Villaviçosa  
 Al Algarve Am Amasa  
 Ser Tercio Serpa + Novo da Corte  
 Mou Da Moura  
 NA Novo d'Almeida  
 Ca De Castro  
 Vi De Viana.  
 Al Tercio Velho de Almeida + Tercio Velho de Panamacor.  
 Ol Troço Partido de Olivença  
 CdV Troço Castelo de Vide  
 Bei Troço Prov. de Beira  
 Pen Tercio Novo Penamacor + T. Novo de Bragança  
 Lis Troço da Partido da Corte de Lisboa  
 Bra Tercio Velho de Chaves + Bragança  
 Min T. Novo da Minho + Tercio Velho da Minho  
 PM 1º Prov. De Minho  
 2º PM 2º Troço da Prov. Do Minho

#### **Holandeses y Hugonotes o Religionarios**

Wd Walderen. VD Van Drimborn  
 Sch Dragones de Schlippenbach.  
 VM Dragones Van Mattha  
 Cav Cavalier + L'isle Marais  
 Gui Guiscard  
 Bel Regto. Belcastel + de Viçouse  
 Kep Van Keppelfox + de Torçay

#### **Ingleses**

Mor Mordaunt + McCartney's Foot  
 HH Harvey's Horse (Third Horse Regt).  
 Gd Gorge's Foot + Foot Guards  
 Blo Mountjoy's + Blood's Foot  
 Pe Pearce's Dragoons  
 Pt Peterborough Dragoons  
 Ki Killigrew Dragoons

St Southwell + Wade's Foot  
 Esx Essex Dragoons  
 QCD Queen's Consort Dragoons  
 Bow Bowles + Breton's Foot  
 Nas Nassau Foot (Alemanes)  
 QR Queen Royal' Regiment  
 Aln Alnutt's Foot

#### **Dudas reglamento: Almansa 1707**

**Pregunta.-** Una unidad en desbandada ¿Huye en linea recta o puede su jugador "elegir" la ruta?

**Respuesta.-** Una unidad en desbandada debería siempre que fuera posible retirarse en dirección a su "lado" del mapa. Los borbónicos en dirección a Almansa o al lado W del mapa, los confederados en dirección al lado E ó S del mapa.

**Pregunta.-** Si varias unidades de artillería disparan sobre un mismo hex. estando a diferentes distancias ¿Que modificador se usa?.

**Respuesta.-** Se usa el modificador de la unidad que esté a más hexes de distancia.

**Pregunta.-** Si una unidad es desorganizada ¿sufre algun penalizador o le imposibilita de realizar alguna accion?.

**Respuesta.-** No, lo único que ocurre es que si recibe un segundo resultado de desorganización pasa a quedar "desbandada". Por lo demás, la desorganización no tiene ningún otro efecto.

**Pregunta.-** Si un comandante o jefe esta apilado con una unidad y esta es desbandada ¿Le ocurre algo?.

**Respuesta.-** Si todas las unidades con las que apila ese comandante o jefe se desbandan, debe retirarse con ellas. Si se retiran varias, el jugador que lleve ese bando puede escoger con qué unidad queda apilada.

**Pregunta.-** Una unidad en desbandada ¿cambia el encare hacia su retaguardia? si se reorganiza ¿hacia donde esta encarada? si en la huida sale del mapa ¿se pierde o vuelve tras algun turno?.

**Respuesta.-** Es indiferente el encare de una unidad desbandada pues no ejerce ZdC. Cuando consigue reorganizarse, la unidad puede quedar encarada como escoja el jugador que lleve el bando a que pertenece la unidad. Si una unidad se ve forzada a salir del mapa, no puede volver, y cuenta como unidad eliminada a efectos de cálculo de Puntos de Victoria.

#### **SOLDADOS Y ESTRATEGIA NÚM. 9 Libertadores**

Antes de todo señalar que el sistema de reglas **Libertadores** consta sólo de tres hojas de reglas y en razón a ello algún concepto puede quedar un tanto



indefinido, cuando optamos por su diseño nunca nos aventuramos a concebir el éxito que cosecharía posteriormente ya no sólo en países de continente americano, sino en la propia Europa y en vista de ello se han ido incluyendo más escenarios en los números de Alea publicados que se detallan a continuación:

Escenarios originales revista S&E nº 9: Ayacucho, Boyacá, Carabobo, Viluma, Maipo, Vicalpugio, Puente Calderón y Chacabuco

Alea 29: La Puerta y Ayahuma

Alea 30: Tucumán y Pichincha

Alea 31: Medina. Este número también incluye dos batallas navales: Montevideo y Maracaibo para mi sistema cien cañones por banda publicado por la revista S&E.

Alea 32: San Mateo I y II y Urica

Alea 33. La Bombona y Tampico

#### **Dudas reglamento : Libertadores**

**Pregunta.-** No existen costos de movimiento cuando una unidad avanza sobre un hexágono de montaña?.

**Respuesta.-** No, realmente la mayoría de campos de batalla de la guerra de emancipación se libraron en terreno abrupto, siendo las fuerzas prácticamente en su totalidad autóctonas de las zonas y por ello plenamente acostumbradas a la orografía presente.

Señalar que sólo un 5% a un 10% de las fuerzas realistas eran peninsulares, existiendo un porcentaje similar de ingleses en los ejércitos patriotas, El terreno montañoso sí que afecta a los disparos de fusilería y artillería.

**Pregunta.-** En el mapa de Viluma, en los hexágonos de montaña aparentemente hay distintos niveles de altura por lo que se ve en los colores. A los efectos del juego se toma como un solo nivel de altura?.

**Respuesta.-** Sí, todos los hexes. se consideran como de montaña. Las diferencias de color son simplemente estéticas para hacer más atractivo el mapa.

**Pregunta.-** Cuando una unidad recibe un resultado por choque o fuego de artillería de DS ó DZ, no se retira ningún hexágono?.

**Respuesta.-** El sistema sólo cuenta con 3 hojas de regañas, pero aun así pretendí darle el mayor detalle posible sin que fuera deudor de otros y tantos sistemas del mercado, así ya hay resultados que posibilitan la retirada.

Que un batallón sufra DZ sólo significa que lo han diezmado, como en cualquier batalla napoleónica se puede llegar a masacrar un cuadro de infantería por combinaciones mixtas de ataque, pero ello no comporta que el cuadro se deshaga y salgan los hombres por su cuenta y riesgo. De igual forma DS significa un estado de confusión "Fog the war" pero sin que ello lleve consigo un repliegue no ordenado.

**Pregunta.-** Cuando por los resultados de un choque la unidad no se retira ningún hexágono y tanto unidad atacante como defensora quedan dentro de la Zona de Control adversaria, que ocurre cuando se realiza la nueva activación? No se debe romper la Zona de Control?.

**Respuesta.-** Al ser el sistema por activaciones la Zdc sólo se ejerce en las activaciones propias en el transcurso de las mismas, es decir que si se inicia una nueva activación está no es deudora de las anteriores y el jugador puede mover hasta que entre en una nueva Zdc de la misma u otra unidad enemiga. Ello a un nivel un tanto abstracto trata de simular un orden cerrado y no elástico a la par de irreal.

## **ESPECIAL SOLDADOS Y ESTRATEGIA LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA El eco de los pasos**

### **ERRATAS**

#### **Reglas**

Preparación de juego

**Añadir.-** los marcadores de daño deben ser removidos por su reverso y separados por color.

Niebla de guerra

**Añadir.-** ningún jugador puede examinar el cómputo de marcadores de daño acumulados en las casillas de orden de batalla de su oponente.

Escenario Barcelona

En el mazo de aviación republicano, añadir: Delfín