

Comentario sobre Baién 1808 – año 2001.
Traducción del Neerlandés. (la parte que habla del juego y sus reglas).

Por : **Frank van den Bergh**

Artículo original, link : <http://www.casusbelli.nl/archief/>

BAILÉN 1808

¿Cómo funciona?

Bueno amigos ¿que cómo funciona?, pues para decirlo en dos palabras: sorprendentemente bueno.

Al comienzo de cada turno después del segundo turno del juego, el jugador puede intentar cambiar las órdenes de sus tropas. Luego sigue la fase francesa en el que el jugador francés se mueve primero, luego el jugador español dispara el fuego defensivo, dispara al jugador francés que ataca el fuego y finalmente se combaten los ataques de choque (melés). A esto le sigue el turno español, en el que los roles se invierten exactamente y, finalmente, se produce una reorganización en la que las unidades desorganizadas o derrotadas y pueden unirse. Pero mirémoslo en detalle.

A partir de la 'fase de órdenes. Las tropas siempre comienzan el juego con una de los seis tipos de órdenes: 1) Sin órdenes, 2) Maniobra, 3) Hostigamiento, 4) Ataque, 5) Defender y 6) Retirarse. Las reglas explican claramente qué pueden hacer las tropas con una orden. Por ejemplo, las tropas que no tienen órdenes sólo pueden moverse hacia su propio líder y defenderse si son atacadas. Las tropas con una orden de maniobra pueden moverse libremente siempre y cuando no estén dentro de los cinco hexes de una unidad enemiga. Además, reciben dos puntos de movimiento adicionales (tres cuando solo se mueven a través de una carretera). ¡Pero si fueron atacados por una unidad enemiga, su valor de defensa se reduce a la mitad!, (lógicamente, piense en una larga columna de soldados). Las unidades con una orden de acoso (hostigamiento) deben moverse al menos a tres hexes de una unidad enemiga y el 30% de las unidades dentro de ese comando pueden entrar en combate con una unidad enemiga. Cuando son atacados se defienden con fuerza normal. Cuando un comandante tiene una orden de ataque, se aplica lo mismo que para el acoso, sólo entonces el 50% de las unidades pueden entrar en la batalla. Para las unidades con un orden de Defensa, las cosas son un poco más difíciles: el jugador debe declarar un "área defensiva" de nueve hexes de ancho y cinco hexes de profundidad formando un cuadrado. Las unidades bajo un comandante que tiene un orden de Defensa no pueden excluir esta área, pero pueden moverse y atacar libremente dentro de esta área. Finalmente, hay una orden de retirada. Las unidades con tal orden en una Zona de Control enemiga deben dejarlo y ya no pueden entrar en Zc.

Para cambiar las órdenes, hay que contar la distancia entre el comandante en jefe y el comandante subordinado, dividir esa distancia por un número que se detalla en el escenario (cuanto más alto sea ese número, mejor) y lanzar un dado. Cuando obtienes un resultado por encima del número, la unidad recibe las nuevas órdenes, si el resultado es por debajo las órdenes antiguas permanecen vigentes. Una pega en este caso es que las reglas no tienen en cuenta las fracciones y las reglas no dicen si se deben redondear hacia arriba o hacia abajo. En la práctica, utilizo la regla de redondeo estándar de The Gamers para esto. Además, solo se pueden dar nuevas órdenes dentro de una distancia limitada y un número limitado de órdenes por turno. Estas distancias y números se dan en el escenario. Finalmente, a los comandantes no se les permite moverse en el turno en el que dan las órdenes.

La infantería puede tener tres formaciones: línea (normal), cuadro y algunas unidades (con un símbolo de cuerno de caza) pueden formar en tiradores. En este último, una unidad puede ocupar hasta cuatro casillas. Normalmente, el cuadro puede formarse durante el movimiento, pero también en respuesta a una carga de caballería. La artillería puede estar en posición o impuesta para el transporte. Normalmente, las unidades siempre deben estar orientadas hacia un punto hexagonal y solo se pueden disparar seis puntos desde una caja (puedes combinar el fuego de diferentes cajas hasta un máximo de 12 puntos). Pero para los melees, por supuesto, es importante volver a poner tantas tropas en una caja como sea posible. En lo que respecta a los disparos, la infantería solo puede golpear el cuadro adyacente, mientras que la artillería puede disparar entre cuatro y seis cuadrados (según el calibre). Cuando disparas y las melees cuentan el número de puntos y lanzan un dado. Por supuesto, hay todo tipo de modificadores en la mesa, pero nada demasiado sorprendente. Excepto por una cosa: no hay un modificador para atacar a una unidad enemiga en la espalda, así que uso el modificador de flanco.

También hay algo extraño en la artillería: **la artillería** dispara más efectivamente a dos hexes que a uno. Pensé que, con metralla, sería aún más mortal a corta distancia, pero tal vez los españoles no tuvieran metralla ...

La caballería puede llevar a cabo cargos que pueden ser interceptados por la falsificación de la caballería falsificada. Cuando una unidad de caballería se coloca al lado de una unidad enemiga, todas las unidades (tanto atacantes como defensores) deben hacer un test de moral y las unidades que no pueden alcanzarlos.

Inmediatamente retrocede dos hexes y quedan en derrota o desorganizados. Por cierto, cuando una unidad de infantería que es el objetivo de una carga obtiene su control moral, puede ir en cuadratura. En el combate de choque, el valor de combate de una unidad de caballería de carga se ha duplicado. Pero eso no se detiene ahí. Después de una carga, también tienes que lanzar o asaltar a la caballería (la caballería napoleónica a menudo era difícil de controlar y esto se aplica extra después de una carga y especialmente a la caballería británica, que era famosa por su falta de control) y otras unidades adyacentes atacantes.

Cuando una unidad tiene que hacer un chequeo moral, lanzas un dado y puedes superarlo, quedar desorganizado o bien derrotado. Las unidades derrotadas que son atacadas cuerpo a cuerpo son atacadas automáticamente en 5-1 sin pérdidas para el atacante. Llama la atención, sin embargo, que la tabla de cuerpo a cuerpo es poco sangrienta. En el mejor de los casos, puedes perder un punto en un ataque de cinco a uno. Todos los demás resultados consisten en retirar bajas.

Se han agregado contadores para las pérdidas, pero estoy trabajando en una hoja de registro, en la que se pueden rastrear las pérdidas.

Hay una regla especial en el juego en relación a los regimientos suizos. Había tropas suizas en ambos bandos y en sus "capitulaciones" había una cláusula que decía que si se enfrentaban a otros regimientos suizos en el campo de batalla, no lucharían entre ellos. Eso realmente sucedió y las reglas del juego lo reflejan.

En resumen, el juego logra dar una idea de las tácticas napoleónicas con pocas reglas.

Hay cinco escenarios en el juego de Bailén, de los cuales tres son hipotéticos " qué hubiera pasado si los franceses hubieran recibido refuerzos" , etc..

Ahora bien, Bailén no es el único juego con este sistema. Por ejemplo, *Ludopress* publicó un número especial de *Alea* con otras tres batallas *Alcañiz y María 1809* y *Castalla 1813*, las tres batallas del general francés Suchet, y también en otros episodios de *Alea* hay escenarios para esta serie de reglas : batalla de *Medellín 1809*, *Gamonal 1808* y *Tamames 1809*.

En lo que respecta a los comandantes, tanto Reding como Castaños continuaron luchando contra los franceses, y Dupont no volvió a tener ningún mando de tropa después de ser liberado. Pero cuando los malditos Borbones llegaron al poder, le nombraron su Ministro de Defensa.

Conclusión

Este juego es, en términos de sistema, una forma intermedia ideal entre la simplicidad del antiguo sistema de las *Napoleon's Last Battles* y la complejidad de, digamos, la serie *La Bataille* de Choque de armas o la *Brigade Series* de The Gamers. Además, es un juego sobre una batalla menos conocida de las Guerras Napoleónicas; Es algo más que Waterloo. Solo puedo recomendar este juego a todos los 'grogards'. Aunque a veces dudo de la elección de los escenarios. Por ejemplo : Gamonal. Los españoles trataron de detener el 2º Cuerpo de Sault, pero ni siquiera lograron entender el concepto de "batalla en route" ... Las batallas que se han tratado hasta ahora en la serie no son las más conocidas de ese conflicto. Tengo curiosidad por una Albuera, una Salamanca o una Vittoria con este sistema. Un pequeño deseo ... también : incluir un escenario con la brigada holandesa ".

Grogard