

# Reglamento Bailén 1808

## Serie La Sombra del Águila



0. Introducción.
1. Equipo de juego.
2. Secuencia de juego.
3. Mando.
4. Órdenes.
5. Formaciones.
6. Apilado.
7. Movimiento.
8. Línea de visión y de tiro.
9. Combate de fuego.
10. Combate de choque.
11. Carga de caballería.
12. Retirada tras el combate.
13. Avance tras el combate.
14. Derrota y sus efectos.
15. Reorganización.
16. Comandantes y Comandantes en Jefe.
17. Desmoralización de Divisiones.
18. Condiciones de victoria.
19. Despliegue.

### 0. Introducción

La serie *La Sombra del Águila* es un sistema genérico de reglas para simular a nivel gran táctico el período napoleónico. A través de diversos escenarios representa una serie de batallas de la guerra contra el Imperio napoleónico en la Península Ibérica desde 1808 a 1814.

### 1. Equipo de juego

Se compone de uno o varios mapas, tablas y fichas, así como del presente reglamento. Se necesita además un dado de seis caras (1d6 a partir de ahora).

#### 1.1 Los mapas

Representan el terreno donde se desarrolló la acción a una escala de 250 metros por hexágono. En el mapa se ha superimpreso una trama hexagonada con el fin de regular el movimiento y determinar la posición de las fichas.

**Nd.-** Las marcas con forma de triángulo situadas en los cerros no tienen ningún efecto en el juego. Los hexes. con árboles aislados que no ocupen toda la superficie del hex. no cuentan como bosque a efectos de terreno.

#### 1.2 Tablas y ayudas

Las reglas se acompañan de tablas que se necesitarán para jugar. Las tablas son: Cambio de Formación, Factores de Movimiento, Efectos del Terreno, Fuego, Choque, Control de Caballería, Prueba de Moral y Tabla de Moral de Divisiones. El uso de esas tablas se explica en los apartados correspondientes de las reglas.

#### 1.3 Las fichas y los marcadores

Las fichas representan a las unidades militares y comandantes que tomaron parte en las batallas o escenarios desarrollados. Cada una de estas fichas equivale en general a una fuerza real de 1 batallón de infantería, 1 regimiento de caballería ó 1 batería de artillería.

Los marcadores sirven para ilustrar estados y situaciones en las que se encuentran las unidades a lo largo del juego.

**1.3.1** Definición de los valores de las fichas  
Cada ficha lleva impresa una serie de cifras y símbolos cuya explicación es la siguiente:

- Identificación histórica: Nombre de la unidad, nº. del batallón o regimiento en su caso (ej.: 2ª Leg. Reserva 1º; 2ª Legión de Reserva, primer batallón).
- Tipo: Un dibujo esquematizado que simula el uniforme de la unidad.
- Unidad superior: División o brigada a la que pertenece. También Comandante del que depende.
- Puntos de fuerza: Capacidad de combate de la ficha. En términos generales, cada punto equivale a 100 hombres de infantería, 100 de caballería ó 1 pieza de artillería.
- Voluntad de combate: Factoriza una serie de elementos que determinan la eficiencia de la ficha (adiestramiento, equipo, grado de veteranía, resistencia a los rigores del combate o cohesión).

UNIDADES / UNITS

Comandante en Jefe Commander in Chief		Comandante Commander	
0	1	0	0
Infantería Infantry	Caballería Cavalry	Artillería Artillery	
4	6	4	
3	2	6	
Unidades desorganizadas / Disorganized units			
4	6	4	

← Unidad superior / Superior unit  
 ← Unidades bajo su mando / Units under its command  
 ← Unidades de la Brigada Coronel Juncar / Units under Colonel Juncar command

Ligera / Light                      Españoles / Spanish   
 Media / Medium                      Franceses / French   
 Pesada / Heavy                      Artillería / Artillery   
    Infantería ligera / Light infantry

Figura 1

A. Identificación histórica		
B. Tipo de unidad (comandante)	B	B
C. Factor de choque	F	F
D. Nacionalidad	D	D
E. Factor de moral	E	E
F. Unidades bajo su mando	1	1

A. Identificación histórica		
B. Tipo de unidad (infantería)	B	B
C. Clase de unidad	C	C
D. Voluntad de combate	D	D
E. Nacionalidad	E	E
F. Factor de combate	F	F
G. Unidad superior	3	3

A. Identificación histórica		
B. Tipo de unidad (caballería)	B	B
C. Clase de unidad	C	C
D. Voluntad de combate	D	D
E. Nacionalidad	E	E
F. Factor de combate	F	F
G. Unidad superior	2	2

A. Identificación histórica		
B. Tipo de unidad (artillería)	B	B
C. Clase de unidad	C	C
D. Voluntad de combate	D	D
E. Nacionalidad	E	E
F. Factor de combate	F	F
G. Unidad superior	4	4

Figura 1

- Factor de mando: Sólo en las fichas de Comandante y Comandante en Jefe. Capacidad de influir sobre las unidades bajo su mando, que son aquellas que llevan la misma identificación de unidad superior. Los Comandantes en Jefe pueden influir sobre cualquier Comandante de su bando.

- Clase de unidad: Círculos blancos situados en el margen derecho de la ficha para la artillería y la caballería (uno: ligera, dos: media, tres: pesada). Rombos blancos con el símbolo de la artillería y una corneta para la infantería ligera. Ver figuras 1 y 2.

**Nd.-** Excepcionalmente y para los escenarios 1, 3 y 4, las unidades españolas de la Brigada del Coronel Juncar, están identificadas en la plantilla con un cuadrado de color blanco situado en la parte izquierda de la ficha, justo debajo de su identificación histórica.

## 2. Secuencia de juego

El juego se halla estructurado en turnos y cada uno de ellos constará de las fases que se detallan a continuación:

### A) Órdenes

Cada jugador colocará marcadores de órdenes sobre los Comandantes que estén a distancia de mando del Comandante en Jefe. Esas órdenes se mantienen hasta que sean cambiadas.

A partir del segundo turno, cada jugador puede intentar cambiar las órdenes que tienen sus Comandantes subordinados.

A partir del segundo turno, los marcadores de Sector Defendido (SD) se pueden recolocar.

Si un Comandante o una ficha están fuera de distancia de mando, se les coloca un marcador de Sin Órdenes (SO).

### B) Reorganización

Ambos jugadores intentan recuperar sus fichas desordenadas.

Ambos jugadores intentan recuperar las baterías de artillería con marcadores No fuego (NF).

Ambos jugadores retiran los marcadores de Artillería Disparada (AD) de sus fichas de artillería.

Ambos jugadores realizan las pruebas de moral divisionarias a las divisiones con Orden de Recuperación (RC).

### C) Iniciativa

Los jugadores lanzarán 1d6 cada uno al que sumarán:

El valor del Factor de Mando del Comandante en Jefe de su ejército.

+1 al resultado por cada orden de ataque dada a las divisiones bajo su mando. Gana la iniciativa el jugador con el resultado más alto.

Si el resultado es empate, se vuelve a tirar hasta que un bando consiga el dado más alto.

## D) Fase primer jugador

### 1) Movimiento.

El jugador en fase mueve sus fichas y lo hace en este orden:

- Mueven las fichas que no asaltan ni cargan.
- Mueven las fichas de caballería que cargan, se resuelven los movimientos de evasión y de contra cargas y el combate de contra carga.
- Mueven las fichas que asaltan.
- Mueven los Comandantes y Comandantes en Jefe.

2) Fuego defensivo. El jugador no en fase resuelve los efectos del fuego defensivo.

3) Fuego ofensivo. El jugador en fase resuelve los efectos del fuego ofensivo.

4) Resolución de Choques y Cargas. El jugador en fase resuelve, por este orden, los combates de carga y choque, efectuando los movimientos posteriores al combate y posibles combates adicionales.

5) Se retiran los marcadores Objetivo de Carga (OC).

## E) Fase segundo jugador

- 1) Movimiento jugador en fase.
- 2) Fuego defensivo jugador no en fase.
- 3) Fuego ofensivo del jugador en fase.
- 4) Resolución de Choque y Cargas del jugador en fase.

## F) Comprobación de Desmoralización

Ambos jugadores comprueban si el número de fichas eliminadas o en estado de derrota durante el turno han colocado alguna división en su Punto de Ruptura y se debe hacer una prueba de moral de división.

Se aplican inmediatamente los resultados de la prueba de moral de división.

## G) Fatiga de caballería

Ambos bandos reducen un nivel los Marcadores de fatiga (CF) de sus fichas de caballería que no hayan movido ni combatido durante el turno.

## H) Fin del turno

Se retiran todos los marcadores AS.

Se avanza un espacio la ficha de turno en el registro de turnos.

Estas 8 fases se van repitiendo cada turno hasta el final del juego. Al jugador que se encuentra en fase se le denomina atacante, al contrario, defensor.

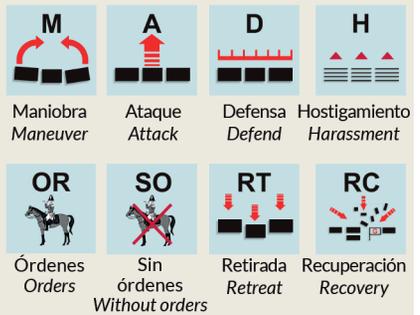
## 3. Mando

Existen 2 tipos de comandantes: Comandante en Jefe y Comandante.

El Comandante en Jefe es una ficha que comanda todas las fuerzas de combate de un bando. Los Comandantes tienen bajo su mando sólo las fichas pertenecientes a sus divisiones.

## MARCADORES / MARKERS

### Tipos de órdenes / Orders types



### Estado de las unidades / Unit status



### Genéricos / Generic



Figura 2

Una ficha se considera en mando (dentro del radio de mando de su Comandante) cuando antes de iniciar su movimiento se halla separada de su Comandante por un número de hexágonos igual o inferior al radio de mando de su Comandante correspondiente.

Un Comandante se considera en mando cuando antes de iniciar su movimiento se halla separado de su Comandante en Jefe por un número de hexágonos igual o inferior al radio de mando de su Comandante en Jefe correspondiente.

Para este cálculo no se tendrán en cuenta los hexágonos ocupados por el comandante o por la ficha.

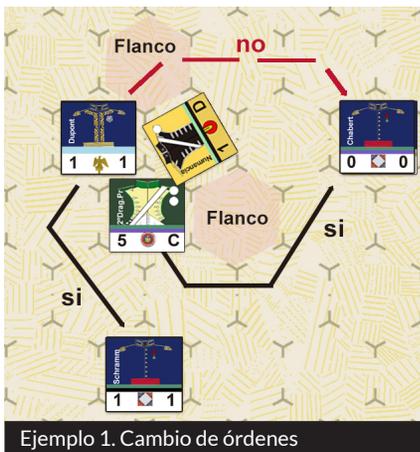
Los Comandantes en Jefe sólo ponen en mando a Comandantes.

Los Comandantes sólo ponen en mando a fichas de combate.

El radio de mando de los Comandantes se especifica en las Reglas Particulares de cada escenario.

### 3.1 Restricciones al trazado de la línea de mando.

Nunca se puede trazar entre o a través de: 1) Hexágono ocupado por el enemigo.



Ejemplo 1. Cambio de órdenes

El Comandante en Jefe francés desea cambiar las órdenes de 2 comandantes subordinados. La presencia de la unidad de caballería española, obliga a trazar la línea de mando hacia el líder Chabert a través del hex. ocupado por la unidad de caballería francesa. La distancia de mando a éste comandante es de 4. La línea de mando hasta el líder Schramm no se ve obstaculizada por la ZdC enemiga, la distancia de mando a este comandante es de 2.

Cálculo para ver si puede realizar el cambio de órdenes según los parámetros propuestos en el escenario 3: Dupont divide 2 entre su factor de mando 4. El cociente 0,5 se redondea a 1. Se lanza 1d6 y se obtiene un 2. 2 es superior a 1 y por tanto Dupont podrá dar una orden nueva a Schramm.

2) Hexágono controlado por el enemigo que no esté ocupado por fichas de combate amigas. (ver gráfico ejemplo 1)

### 3.2 Efectos del mando en las ZdC.

Sólo las fichas en mando pueden entrar o salir de ZdC. Hay que recordar que las fichas de Comandante y Comandante en Jefe son las últimas en mover.

### 3.3 Efectos del mando sobre Divisiones.

Una división que no esté en mando no puede recibir órdenes. Aplicará la orden Sin Órdenes (SO).

## 4. Órdenes

Todos los jugadores han de asignar órdenes para cada división que afectarán a todas las fichas de esa división, tanto para el movimiento como para los combates.

Las órdenes dadas no serán conocidas por el enemigo. Cada marcador de órdenes tiene en su anverso la abreviatura OR y en su reverso la orden concreta.

Para dar órdenes, se colocará sobre el Comandante de la división un marcador de órdenes (OR) con la orden que se quiere que ejecute. El marcador se coloca hacia arriba de tal manera que no es posible saber de qué orden concreta se trata, (Ver figura 2)

### 4.1 Cambio de órdenes

Las nuevas órdenes se generan siempre desde el Comandante en Jefe.

#### Procedimiento:

El jugador que desee cambiar las órdenes a sus divisiones calculará la distancia en número de hexágonos que hay entre su

Comandante en Jefe y el Comandante subordinado al que se le quiere dar nuevas órdenes. No se incluye en este cálculo el hexágono ocupado por él o por el Comandante subordinado. Se dividirá el número obtenido por un factor que se especifica en las *Reglas Particulares* de cada escenario. El cociente obtenido se redondea hacia el número entero superior. Así 0,33 se redondea a 1. A continuación, se lanzará 1d6 y si el resultado obtenido es superior al resultado del cociente efectuado, el Comandante en Jefe podrá efectuar un cambio de órdenes sobre su Comandante subordinado. En caso contrario, las unidades continuarán con las órdenes de que ya disponían. (Ver ejemplo 1 cambio de órdenes)

El número de cambio de órdenes de que dispone cada Comandante en Jefe es limitado de acuerdo con las *Reglas Particulares* de cada escenario.

**Ejemplo:** Si un Comandante en Jefe tiene 3 cambios de órdenes por turno. Eso significa que podrá lanzar 1d6 tres veces para cambiar 3 órdenes, pero no puede lanzar 3 veces para intentar cambiar 1 orden al no obtener la tirada necesaria.

Si se hace algún intento de cambio de órdenes, el Comandante en Jefe no puede mover en ese turno. Si se falla un intento de cambio de órdenes no se puede volver a intentar dar de nuevo la misma orden a la misma división hasta el siguiente turno.

### 4.2 Tipos de órdenes

**Sin Órdenes (SO):** Las fichas afectadas solo pueden mover para situarse más cerca de su comandante y no pueden acabar su movimiento a menos de 3 hexágonos de fichas enemigas. No pueden iniciar combates. Pueden combatir en combate de choque y hacer fuego defensivo normalmente si son atacadas. Las fichas en huida siguen sus reglas de movimiento particulares.

**Maniobra (M):** Todas las fichas integrantes de la división con esta orden pueden mover libremente siempre que no se coloquen en línea de visión de 5 hexágonos o menos de cualquier ficha de combate enemiga. Si mueven dentro de 5 hexes. de una ficha enemiga en LdV se detienen. Disponen de una bonificación de +2 PM a sus factores de movimiento. Esta bonificación se eleva a +3 PM si se desplazan siguiendo el trazado de una carretera o camino. Si fichas pertenecientes a una unidad con este tipo de orden son atacadas, sus factores de combate se dividen por la mitad. Las fichas en huida siguen sus reglas de movimiento particulares.

**Hostigamiento (H):** Todas las fichas integrantes de la división con esta orden deben mover hasta colocarse a 3 o menos hexágonos de fichas enemigas. Como máximo el 30% de las fichas que integran la unidad pueden atacar a fichas enemigas en cualquier tipo de combate. Si son atacadas se defienden con normalidad. Las fichas en huida siguen sus reglas de movimiento particulares.

**Ataque (A):** Todas las fichas integrantes de la división con esta orden deben mover hasta colocarse a 3 o menos hexágonos de fichas enemigas. Como mínimo el 50% de las fichas que integran la división deben atacar a fichas enemigas en cualquier tipo de combate. Si son atacadas se defienden con normalidad. Las fichas en huida siguen sus reglas de movimiento particulares.

**Defensa (D):** Todas las fichas integrantes de la división con esta orden deben defender un área que define el jugador que dirige su bando en el momento de dar la orden. Esta área defensiva medirá 9 hexágonos de frente por 5 hexágonos de profundidad que se determinan a partir del hexágono donde el jugador coloque el marcador *Sector Defendido* (SD). El marcador SD se debe colocar en un hexágono desde el que ninguna ficha esté fuera de su área defensiva. Las fichas de la división con esta orden no pueden salir de su área defensiva con la excepción de las fichas en huida. Dentro del área defensiva las fichas se defienden y atacan normalmente. Las fichas en huida siguen sus reglas de movimiento particulares.

**Retirada (RT):** Todas las fichas integrantes de una división con esta orden que estén adyacentes a fichas enemigas deben mover obligatoriamente todo o parte de su factor de movimiento para abandonar la ZdC enemiga. Las fichas que no están en ZdC enemiga pueden mover libremente sin entrar dentro de 5 hexágonos de fichas enemigas. Las fichas en huida siguen sus reglas de movimiento particulares.

**Recuperación (RC):** Todas las fichas integrantes de una división con esta orden se mueven según el modo de movimiento repliegue o huida hasta estar como mínimo a 5 hexágonos de cualquier ficha de combate enemiga. Las fichas en huida pueden verse obligadas a alejarse aún más de fichas enemigas. La única acción que se les permitirá a las fichas de una división en recuperación es realizar pruebas de moral a las fichas desordenadas o en huida. Si fichas de divisiones en recuperación son atacadas por el enemigo aplican los efectos de repliegue o huida en el combate.

## 5. Formaciones

Las fichas de infantería y artillería pueden adoptar durante el curso del juego distintas formaciones que afectan al movimiento y combate.

Está permitido cambiar de formación más de una vez por turno, si se cuentan con puntos de movimiento suficientes (esto permite moverse a algunos cuadros, o mover y hacer fuego a la artillería a caballo, enganchando y desenganchando). El coste expresado en puntos de movimiento de los cambios se recoge en la *Tabla de Coste de los Cambios de Formación*.

### 5.1 Infantería

**Formación regular:** No utiliza ningún

marcador especial, las fichas mueven y combaten normalmente.

**Cuadro:** Fichas con cualquier voluntad de combate pueden adoptar este tipo de formación. Esta situación se determina situando un **Marcador de Cuadro** (CU) encima de la ficha. Los cuadros se pueden formar de dos maneras: como un cambio de formación durante el movimiento o como reacción a un ataque de caballería enemiga.

- **Cuadros como cambio de formación:**

Un cuadro sólo puede formarse en terreno despejado. Formar cuadro cuesta 2 PM.

Una ficha o apilamiento formado en cuadro con Voluntad de Combate A, B, C y D puede mover mientras está en cuadro. Fichas con Voluntad de Combate E y F no pueden mover mientras están en cuadro.

Una ficha en cuadro con capacidad para mover mientras está en esa formación sólo lo puede hacer a través de hexágonos de terreno despejado. Una ficha en cuadro no puede mover a través de hexágonos de pueblo, bosque, puente, arroyo, río, matorrales, desnivel moderado, desnivel impassable o barranco. Los caminos y carreteras no anulan otros tipos de terreno en el hexágono a efectos de movimiento de fichas en cuadro. Una ficha o apilamiento en cuadro sólo puede mover a un coste de 2 PM por hexágono.

La ficha en cuadro tiene encaramiento en todas direcciones y puede mover hacia cualquier dirección.

- **Cuadros como reacción a un ataque de caballería:**

Se intentan formar cuando una ficha o apilamiento de caballería enemiga se ha colocado a 2 hexágonos de una ficha de infantería. Todas las fichas de infantería en un hexágono realizan una prueba de moral tomando como referencia la voluntad de combate de la ficha situada en la parte superior del apilamiento para determinar si es capaz de formar en cuadro.

Un resultado D ó R se tratará como desorden y significará que no se ha podido formar el cuadro y que la ficha se ha desordenado en el intento. Un resultado " - " indicará que la ficha puede formar en cuadro si lo desea y se colocará un **Marcador de Cuadro** (CU) sobre la ficha o apilamiento de infantería. Este cambio de formación consume todos los puntos de movimiento de la ficha.

El combate entre caballería atacante y la infantería defensora se resuelve en la fase de choque.

**Guerrilla (GR):** Las fichas de infantería ligera son capaces de desplegar en guerrilla. Para identificar esta situación reciben un **Marcador de Guerrilla** (GR).

La infantería ligera en guerrillas puede hacer 2 cosas:

- **Apantallar la línea:**

Las fichas que despliegan en guerrilla es-

tando apiladas con otras fichas deben estar situadas encima de dicho apilamiento. El resto de las fichas del apilamiento pueden estar en otros tipos de formación. Si el apilamiento con la infantería en guerrilla recibe 1 baja por fuego, la baja se aplica a la infantería en guerrilla.

Si recibe 2 ó más bajas, la primera se aplica a la infantería en guerrilla pero las restantes se aplican a la siguiente ficha del apilamiento.

- **Cubrir frente:**

Una ficha de infantería ligera con marcador de guerrilla que esté sola en un hexágono, proyecta una ZdC de 2 hexes. y todos los hexes. se consideran de frente.

## 5.2 Artillería

**Desplegada:** Está representada por la ficha de la unidad ya sea a pie o a caballo. No puede mover, pero sí hacer fuego.

**Enganchada:** Se coloca encima de la ficha el **Marcador de Artillería Enganchada** (AE). Puede mover libremente pero no hacer fuego.

## 5.3 Caballería

**Formación regular:** No utiliza ningún marcador especial, las fichas mueven y combaten normalmente.

**Guerrilla:** Las fichas de caballería ligera son capaces de desplegar en guerrilla. Para identificar esta situación reciben un **Marcador de Guerrilla** (GR). Una ficha en guerrilla proyecta una ZdC de 2 hexágonos y todos los hexágonos se consideran de frente. (Ver gráfico Ejemplo 2)

## 6. Apilado

Varias fichas, incluso pertenecientes a divisiones y brigadas diferentes, pueden ocupar el mismo hexágono siempre que pertenezcan al mismo bando. El apilado está limitado. Además, cuantas más fichas haya en un hexágono más eficaz puede ser el fuego de artillería enemigo.

**Límites de apilamiento:**

- Infantería en formación regular: Hasta 24 puntos de fuerza por hex.

- Artillería con fichas de otras armas: 1 ficha por hex.

- Artillería en formación regular: Hasta 3 fichas de artillería por hex. si solo hay artillería en el hexágono.

- Caballería en formación regular (desplegada): Hasta 16 puntos de fuerza por hex

- Infantería en cuadro: Límite máximo 18 puntos de combate ó 3 fichas pudiendo añadirse además otras 2 de artillería. Este límite sólo cuenta al final del movimiento.

- Unidades con órdenes de maniobra en movimiento íntegro por carretera: Límite máximo 1 ficha de infantería, caballería o artillería por hex. No pueden acabar su movimiento apiladas con fichas con otro tipo de órdenes.

- En bosques y edificaciones: Límite máximo 18 puntos.



Ejemplo 2. Despliegue caballería en guerrilla

Si la unidad de infantería 1 mueve al hex. A deberá pagar 2PM. 1 por coste de movimiento normal al entrar en un hex. y otro PM adicional por entrar en un hex. de ZdC de caballería en guerrilla. Si quisiera proseguir su movimiento y mover hasta el hex. B, pagaría 1 PM por salir del hex. A y superar una prueba de moral. Si supera la prueba paga: 1 + 1PM por entrar en el hex. B.

**Nd.-** La caballería en guerrilla es una eficaz medida para retardar el movimiento enemigo, cubriendo retiradas y huecos en la línea de batalla. Bloquea a la infantería y limita a la caballería enemiga.

- Unidades aliadas: españoles e ingleses no pueden estar apilados en un mismo hex. Salvo para calcular las proporciones de combate los apilamientos de fichas enemigas no pueden ser examinados bajo ningún concepto.

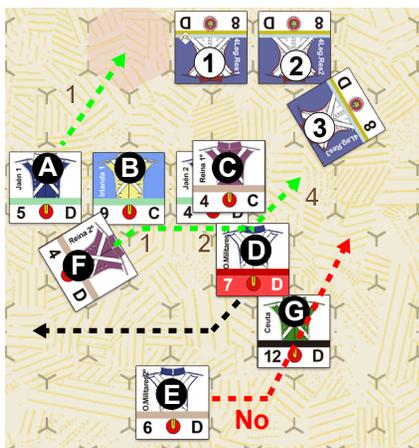
## 7. Movimiento

Cada tipo de ficha tiene un factor de movimiento detallado en la **Tabla de Factores de Movimiento** expresado en Puntos de Movimiento (PM). El movimiento de cada una de las fichas/s puede utilizarse total o parcialmente en cada turno, no pudiendo ser acumulado para sucesivos turnos ni transferido a otras fichas. El movimiento se realiza haciendo pasar a éstas de un hexágono a otro, trazando una línea continua, sin saltos y consumiendo al entrar en cada uno, el número de puntos marcado en la **Tabla de Efectos del Terreno**.

Puede verse afectado por: Las ZdC, el apilado y el tipo de órdenes (ver apartados correspondientes). Se puede agotar, si se desea, la totalidad del factor de movimiento de cada ficha, pero nunca excederlo. Los puntos de coste del terreno son acumulativos.

El movimiento es siempre voluntario, pudiendo mover el jugador en fase todas, alguna o ninguna de sus fichas en una misma dirección o combinación de direcciones. Normalmente las fichas sólo podrán mover a través de hexágonos definidos en el encaramiento como "frente". Serán una excepción las fichas desordenadas, en derrota, en cuadro, Comandantes y Comandantes en Jefe, que no tienen encaramiento.

No se podrá pasar de un hexágono de "retaguardia" a otro de "frente" de otra ficha



Ejemplo 3. Movimiento

La unidad A mueve 2 hex. pero paga 3 PM porque el 2º hex. de su movimiento está en ZdC de la unidad 1 enemiga. La unidad E no puede realizar el movimiento pretendido a través de un hex. de retaguardia y hacia un hex. de frente de la unidad G, porque tiene mas de 8 puntos de combate. La ruta de movimiento de la unidad F no puede pasar a través de los hexes. de B y C porque tienen 8 ó más puntos de combate, en su lugar atraviesa sus hexes. de retaguardia, al entrar en el hex. de frente de la unidad 3 debe parar su movimiento, hasta ese momento ha gastado 4 puntos de movimiento. La unidad D, puede mover tal y como lo hace porque al estar desorganizada no tiene ni frente, ni flanco, debe mover eso sí hacia su frente.

o viceversa (pasando por el hexágono en donde se encuentra la ficha), si ya hay 8 puntos o más en el hexágono a atravesar, pero sí que está permitido realizar este movimiento por los “flancos”, (ver ejemplo 3)

El orden en que se muevan las fichas es indiferente excepto en el caso de los Comandantes y Comandantes en Jefe, que moverán después de las unidades asignadas a su mando.

### 7.1 Costes de movimiento del terreno

Los diferentes accidentes del terreno representados en los mapas tienen costes diferentes que se hallan resumidos en la *Tabla de Efectos del Terreno*.

### 7.2 Encaramiento

Al final de su movimiento todas las fichas han de estar encaradas hacia un ángulo del hexágono en que se encuentren, (ver el ejemplo 4 que define los conceptos de frente, flanco y retaguardia).

Las fichas de Comandantes y Comandantes en Jefe, las desorganizadas, en derrota y las formadas en cuadro no tienen encaramiento.

El encaramiento de la ficha se fija al acabar el movimiento. Durante el movimiento, cada cambio de encaramiento no tiene coste de PM.

Cuando una ficha avance o retroceda como consecuencia de un combate ajusta su encaramiento sin coste alguno al final del movimiento.

Las fichas de un mismo apilamiento han de tener el mismo encaramiento.

### 7.3 Zonas de Control (ZdC) y Movimiento

Una ficha sólo ejerce control sobre los hexágonos de frente y flanco, aunque los efectos no son los mismos (ver ejemplo 3).

Aquellos hexágonos que contengan edificaciones y bosques nunca son controlables desde hexágonos situados en el exterior, sin embargo, una ficha situada en una edificación o bosque sí ejerce una ZdC hacia el exterior y en todos los hexágonos adyacentes salvo otros de bosque o edificación.

La entrada de una ficha o apilamiento en ZdC enemiga, solo la puede realizar una ficha o apilamiento en mando y tiene un coste adicional de 1 PM.

La salida de una ZdC tiene un coste adicional de 1 PM y para salir de un hexágono de frente de una ficha enemiga se debe superar una prueba de moral corriendo el riesgo de quedar desorganizado. El paso directo de un hexágono de una ZdC enemiga a otro hexágono situado en ZdC enemiga está permitido si se pueden pagar los PM necesarios y se supera la prueba de moral para salir de la primera ZdC.

Durante una retirada después del combate no se pagan PM adicionales ni se debe superar una prueba de moral. Las fichas mueven los hexágonos requeridos y apli-

can los resultados de combate requeridos. Sin embargo, las fichas no pueden pasar de una ZdC enemiga a otra ZdC enemiga.

### 7.4 Movimiento en orden de marcha por carretera

Las fichas que se mueven siguiendo el trazado de una carretera o camino durante todo su movimiento deben mantener su orden de marcha y no pueden entrar en ZdC enemiga. Las fichas se mueven consecutivamente y manteniéndose adyacentes sin poder adelantarse unas a otras, aunque eso signifique no poder utilizar todos sus puntos de movimiento. Las fichas deben mantener ese orden de marcha hasta que abandonan el movimiento por carretera.

### 8. Línea de visión y de tiro

Los hexágonos con edificios, bosque o fichas amigas y enemigas, obstruyen la línea de visión. Si la línea de visión pasa exactamente entre dos hexágonos, uno que obstruye y el otro no, la línea se considera despejada.

La línea de visión estará obstruida entre dos unidades cuando exista una diferencia de altura entre ambas, si la unidad que está más baja está mas cerca de un lado de hex. de cuesta que la unidad que está más alta.

Si interviene un nivel de cuesta (o varios, todos en el mismo sentido), la línea de visión no está obstruida.

Sólo estará obstruida la línea de visión si la ficha que se encuentra en terreno más bajo está más cerca del nivel de cuesta más próximo, de lo que lo está la ficha en terreno más alto del nivel de cuesta más próximo a ella, (ver ejemplo 5)

Un obstáculo no se tiene en cuenta si está situado entre una línea de cuesta abajo y otra de cuesta arriba.

### 9. Combate de Fuego

Hay dos fases: Defensivo (lo realiza el defensor) y Ofensivo (lo realiza el atacante). El procedimiento es el mismo en ambos casos.

#### 9.1 Infantería

Pueden hacer fuego a las fichas adyacentes al enemigo con las siguientes limitaciones:

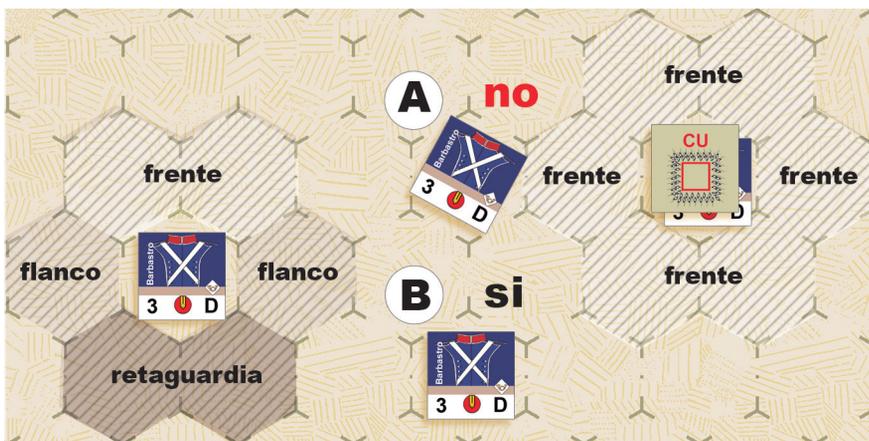
- 1) Máximo de 6 puntos por hexágono en formación regular.
- 2) Máximo de 4 puntos por hexágono en formación guerrilla.
- 3) Máximo de 3 puntos por hexágono desde apilamientos que tienen o tuvieron *Marcarador de Asalto* (AS) durante ese turno.
- 4) Sólo se puede efectuar disparo a los hexágonos de frente.
- 5) En un apilamiento, la ficha que hace fuego es la que está situada en la parte superior del apilamiento.

#### 9.2 Fuego de fichas en cuadro

Las fichas de infantería y artillería con un *Marcarador de Cuadro* (CU) disparan con un factor de fuego del 25%. Se puede disparar sobre varios hexágonos.

#### 9.3 Caballería

Pueden hacer fuego a las fichas adyacentes enemigas con las siguientes limitaciones:



Ejemplo 4. Encaramiento y ZdC.

La ficha A está incorrectamente encarada hacia un lado de hex. La ficha B está orientada correctamente porque está encarada hacia el ángulo del hex.

1) Máximo un 1/3 de los factores de fuerza en cualquier formación de la ficha situada en la parte superior del apilamiento.

2) Sólo se puede efectuar disparo a los hexágonos de frente.

#### 9.4 Efecto del fuego de infantería y caballería

El fuego se hace sobre un hexágono objetivo y sus efectos los sufre en principio sólo la ficha de infantería o caballería que está encima de las otras en caso de haber un apilamiento en el hexágono. Si hubiese una ficha de artillería en la parte superior de un apilamiento, esta ficha se obvia como objeto de aplicación de los efectos del fuego y estos afectan a la primera ficha de infantería o caballería. Si la ficha sobre la que se aplica el fuego resultase eliminada sin haber completado las pérdidas determinadas por la *Tabla de fuego*, las restantes se pierden.

Se puede combinar el fuego desde varios hexágonos sobre uno solo, o distribuirlo desde un hexágono a varios.

Si se dispara contra un hexágono donde hay apiladas solo fichas de artillería, los efectos del fuego se aplican sobre la ficha superior del apilamiento.

#### 9.5 Artillería

Las fichas de artillería que hacen fuego deben estar situadas encima en caso de que estén apiladas con otras fichas.

Si en el hexágono sólo hay fichas de artillería, (3 como máximo, ver 6. *Apilado*) todas pueden disparar.

Las fichas de artillería pueden disparar en tres momentos:

1) Durante el movimiento enemigo pueden disparar a cualquier ficha o apilamiento enemigo en movimiento que se esté moviendo a 2 ó más hexágonos y que esté dentro de alcance.

2) Durante la Fase de fuego defensivo solamente puede disparar sobre la casilla adyacente.

3) Durante la Fase de fuego ofensivo se puede disparar contra fichas o apilamientos enemigos a 2 ó más hexágonos que estén dentro de alcance.

#### Tipo de artillería Alcance disparo

Artillería pesada: alcance 5 hexágonos.

Artillería media: alcance 4 hexágonos.

Artillería ligera: alcance 3 hexágonos.

El factor de fuego que se aplica a cada disparo depende de la distancia:

A 1 hexágono (adyacente):

Puntos de fuerza impresos en la ficha.

A 1 hexágono en cuadro:

25% del factor de fuerza impreso en la ficha, (ver ejemplo 6)

A 2 y 3 hexágonos:

50% más del factor de fuerza impreso en la ficha.

A 4 ó más hexágonos:

50% menos del factor de fuerza impreso en la ficha.

El alcance de disparo de una ficha de artillería se calcula contando el hexágono atacado, pero no el de la ficha atacante.

Se puede combinar el fuego de varias fichas de artillería sobre un objetivo, pero el factor de cada ficha es unitario y no puede dividirse sobre varios objetivos.

Cuando se combine fuego de varias fichas de artillería con distintos modificadores se aplicarán los más desfavorables para el atacante.

Para que una ficha pueda efectuar fuego ofensivo sobre una ficha o apilamiento enemigo, es preciso que disponga de una línea de visión despejada hasta el centro geométrico del hexágono alcanzado.

Si el fuego de artillería se hace sobre un hexágono adyacente, sus efectos los sufre sólo la ficha que está encima de las otras en caso de haber un apilamiento en el hexágono. Si hubiese una ficha de artillería en la parte superior del apilamiento, esta ficha se obvia como objeto de aplicación de los efectos del fuego y estos afectan a la primera ficha de infantería o caballería. Si la ficha que recibe el efecto del fuego de artillería resultase eliminada sin haber completado las pérdidas determinadas por la *Tabla de fuego*, las pérdidas restantes se aplicarán a la siguiente ficha del apilamiento.

En el caso de que la artillería dispare a una distancia superior a 2 hexágonos sobre un apilamiento, se resolverá un ataque contra cada una de las fichas del apilamiento siguiendo un orden de arriba abajo del apilamiento y aplicando los modificadores adecuados.

Una vez que una ficha de artillería dispara, se le coloca un *Marcador de Artillería Disparada* (AD).

Una ficha con un marcador AD no puede volver a disparar en ese turno ni puede mover. Este marcador se retira en la Fase de Reorganización.

#### 9.6 infantería, caballería y artillería disparando desde el mismo hexágono

En fuego ofensivo no se puede combinar fuego de artillería con fuego de infantería o caballería. La ficha de artillería situada en la parte superior del apilamiento y la ficha de infantería o caballería situada inmediatamente debajo en el apilamiento pueden disparar individualmente haciendo un disparo distinto cada una.

En fuego defensivo si que se puede sumar fuego de artillería con fuego de infantería en un solo ataque. La ficha de artillería situada en la parte superior del apilamiento y la ficha de infantería situada inmediatamente debajo en el apilamiento pueden disparar conjuntamente haciendo un disparo que acumule sus factores de fuego.

#### 9.7 Resolución de los Combates de Fuego. Procedimiento

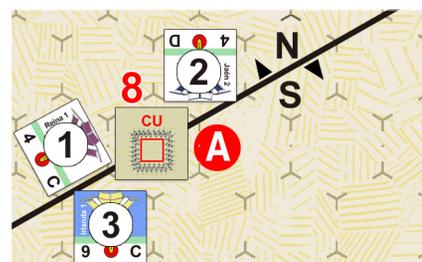
1) Se suman todos los puntos de fuego que intervienen en un sólo ataque.

2) Se determinan los modificadores al dado que correspondan.



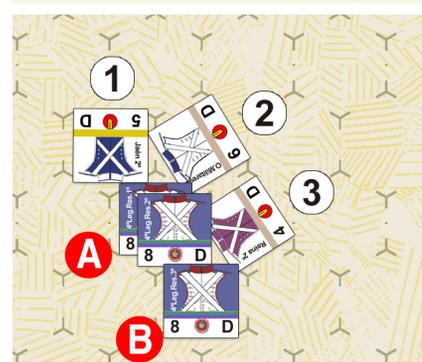
Ejemplo 5. Línea de visión y de tiro.

Las líneas rojas indican líneas de tiro bloqueadas. La línea verde indica línea de tiro posible.



Ejemplo 6. Disparo desde cuadros.

El cuadro A tiene 8 puntos de fuego y tiene 3 unidades enemigas adyacentes. Sólo puede disparar con 2 puntos de fuego, decide disparar con los 2 puntos de fuego contra la unidad 3 enemiga. También podría haber disparado a las unidades enemigas 3 y 2 con 1 punto de fuego a cada una.



Ejemplo 7. Choque.

El apilamiento A tiene 16 puntos de combate. Puede emplearlos todos en el choque. Escoge atacar con 8 puntos a la ficha 1 y con los otros 8 a la ficha 2 enemiga. Ambas fichas enemigas están en hexágonos de frente del apilamiento atacante. Por su parte el apilamiento B decide atacar a la ficha 3 enemiga con los 8 puntos.

3) Se escoge en la *Tabla de Fuego* la columna que corresponda.

4) Se lanza 1d6 y se aplican los modificadores pertinentes.

5) El resultado se aplica inmediatamente.

#### 10. Combate de Choque

Se produce cuando fichas de dos bandos opuestos se encuentran en hexágonos de

frente adyacentes. El combate de choque no es obligatorio. *Ver diagrama al final de las reglas.*

Para poder atacar al choque, el jugador que decide atacar debe haber colocado un *Marcador de Asalto (AS)* durante el movimiento sobre el hexágono con la ficha o apilamiento enemigo al que se quiere atacar.

Las fichas atacantes deben haberse colocado adyacentes a la ficha o apilamiento atacado y tenerla en uno de sus hexágonos de frente. Las fichas atacantes deberán gastar al menos 1 PM y pagar +1PM por entrar en ZdC enemiga, (*ver ejemplo 7*)

Una ficha o apilamiento no puede ser atacada en choque más de una vez por turno. Si se produce un combate de choque en un hex. en el que hay fichas desplegadas en formación regular y formación en guerrilla, las fichas en guerrilla pasan a colocarse debajo del apilamiento y no participan en el combate.

Fichas que han hecho fuego en una fase anterior a la fase de choque no pueden atacar en choque.

Fichas que pierden su *Marcador de Asalto (AS)* no pueden atacar en choque.

Sólo se pueden atacar en choque a las fichas que estén situadas en los hexágonos de frente de la ficha atacante.

Desde un hexágono sólo se permite el ataque o defensa por choque a un máximo de 24 puntos de combate.

Fichas apiladas en un mismo hexágono pueden efectuar ataques por choque sobre más de un hexágono objetivo.

No está permitido fraccionar los factores de choque de las fichas.

Las fichas de artillería no pueden atacar en choque, solamente pueden defenderse de un ataque de choque. En defensa tienen 1 punto de fuerza. Fichas de artillería sin otras fichas de infantería o caballería apoyándolas en un hexágono no pueden retroceder. Cualquier resultado D1, D2 o DB se considera ficha destruida.

Fichas formadas en cuadro no pueden atacar en choque.

Fichas desplegadas en guerrilla no pueden iniciar un combate de choque en esa formación.

### 10.1 Evasión del choque

Cuando un ataque de choque es declarado por el atacante, el defensor puede

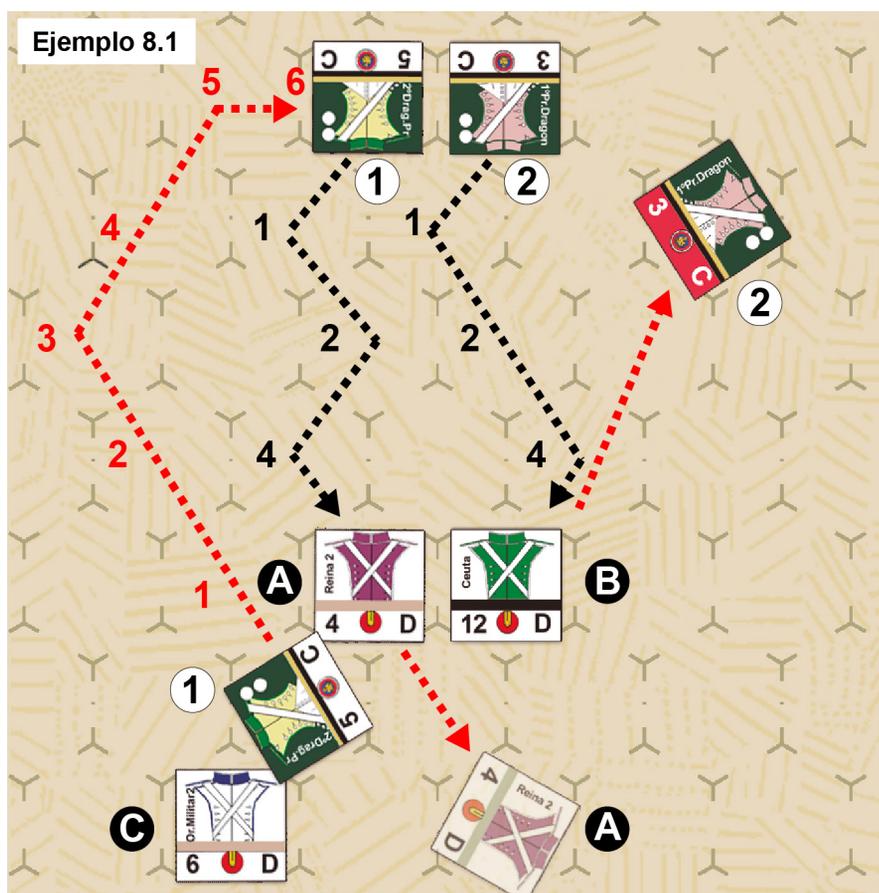
escoger que las fichas defensoras evadan el combate. Este movimiento de evasión se realiza durante la subfase de resolución de choques y cargas. El defensor sólo puede rehusar el combate en los siguientes casos:

- 1) Infantería no desordenada desplegada en guerrilla puede evadir a infantería no formada en guerrilla.
- 2) Todo tipo de caballería no desordenada puede evadir a infantería.
- 3) Caballería ligera puede evadir a caballería pesada.
- 4) Artillería enganchada puede evadir a la infantería.

Si la ficha o apilamiento que evade el combate es infantería se retira 1 hexágono sin incurrir en ningún tipo de penalización.

Si la ficha o apilamiento que evade es caballería o artillería enganchada se puede retirar hasta la totalidad de sus puntos de movimiento sin incurrir en ningún tipo de penalización.

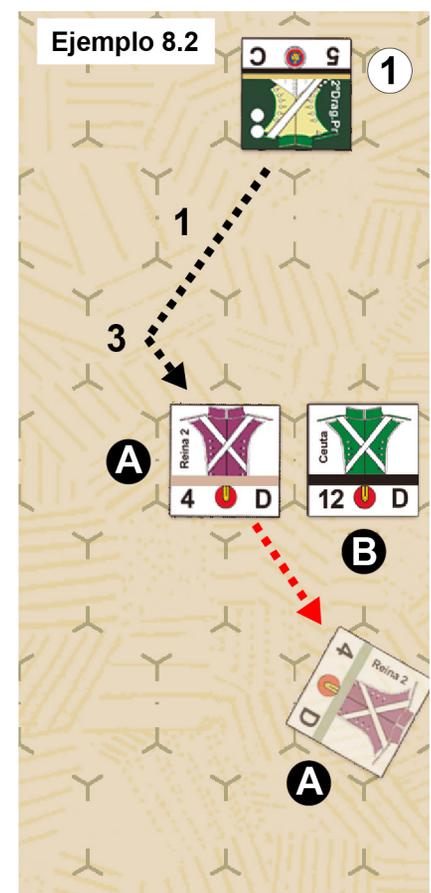
El movimiento de evasión debe alejar a la ficha del enemigo y se realiza hacia el Comandante de su división sin poder pasar por ninguna ZdC enemiga.



Ejemplo 8.1. Carga y caballería no controlada.

Las unidades 1 y 2 de caballería deciden cargar a las unidades A y B de infantería, una vez están adyacentes a la infantería realizan una prueba de moral. La unidad 1 la supera, pero la unidad 2 la falla (obtiene un resultado D), debe pues retirarse 2 hexes. hacia su base quedando desorganizada. La unidad 1 vence en el combate (obtiene un resultado D2) que obliga a la unidad A a retirarse 2 hexes.

La unidad 1 ocupa el hex. dejado vacante por el defensor y realiza una prueba de control que no supera. Quedando desorganizada y debiendo atacar obligatoriamente a la unidad C ya que es la única unidad enemiga situada a 3 hexes. ó menos a su frente. Este nuevo ataque obtiene un resultado BM. Al no lograr desalojar al enemigo, la caballería debe retirarse hacia su base, bastando 6 PM y volviendo a su colocación inicial.



Ejemplo 8.2. Carga y caballería controlada.

La unidad 1 carga a la unidad A. Supera con éxito la prueba de moral y logra un resultado D2. La unidad 1 avanza y realiza un cambio de encaramiento. Como supera la prueba de control, ahora puede elegir entre quedarse en ese hex. o mover a su posición original. Permanece en el hex. porque su intención es colaborar en un futuro ataque contra esa unidad española de infantería a su derecha.

Las fichas que evaden no pueden haber hecho fuego en la fase de fuego anterior. Las fichas atacantes no pueden participar en otro combate que no sea aquel que declararon inicialmente.

## 10.2 Resolución de combate de choque.

### Procedimiento

1) Se suman los puntos de choque de todas las fichas que participan en un sólo ataque y se compara con la suma de los puntos de choque de todas las fichas defensoras y se aplican acumulativamente los modificadores pertinentes (por efecto del terreno, por carga, por desorden o derrota) hasta establecer una relación de choque.

2) Se localiza en la *Tabla de choque* la relación en la que se realizara el combate. Los redondeos se hacen siempre a favor del defensor, (ej. 11 contra 4, se redondea en un 2:1). Las relaciones de fuerza superiores a 5:1, se resolverán como 5:1 y las relaciones de fuerza inferiores a 1:4 no se permiten en ataque.

3) Se lanza 1d6 teniéndose en cuenta los modificadores específicos de la *Tabla de Choque*.

4) Los efectos de la *Tabla de Choque* son inmediatos, haciéndose efectivos antes de resolver cualquier otro combate.

## 11. Carga de caballería

Si en un choque intervienen como atacantes sólo fichas de caballería, el jugador puede "declarar" una carga y duplicar el factor de combate de las fichas de caballería atacantes.

Las fichas de caballería que declaran una carga gastan 2 PM para declararla.

La ficha blanco de la carga debe encontrarse a 2 ó más hexágonos de distancia de la ficha de caballería que carga.

Las fichas de caballería designan una ficha enemiga como blanco de la carga, antes de iniciar su movimiento, colocándolo encima un *Marcador Objetivo Carga* (OC).

El ficha enemiga blanco de una carga de caballería puede determinarse en:

- La Fase de Activación del enemigo como carga de reacción a fichas enemigas en fase que se hayan situado a 2 hexágonos de distancia y en línea de visión de una ficha/s de caballería no en fase.

- La Fase de Activación propia como una acción de ataque.

Cuando fichas realizando una carga de caballería mueven más de 2 hexágonos, los últimos 2 hexágonos del movimiento de la caballería deben ser en línea recta hacia su blanco.

### 11.1 Carga de caballería y evasión

Cuando una carga es declarada por el atacante, el defensor puede escoger que las fichas defensoras evadan el combate. El defensor sólo puede evadir una carga si es una ficha de caballería y tiene un factor de movimiento más alto que la caballería atacante.

Si la ficha que evade es caballería se puede retirar hasta la totalidad de sus puntos de movimiento de acuerdo a las reglas del punto 10.1. Las fichas de caballería atacantes deben moverse y ocupar el hexágono que ocupaba la ficha blanco de la carga.

### 11.2 Carga de caballería y terreno

Sólo se pueden realizar cargas contra blancos en hexágonos de terreno despejado. No se pueden realizar cargas a través de lados de hexágono de río, arroyo, pueblo, bosque, desnivel moderado o desnivel impasable.

### 11.3 Carga de caballería y desorden

Fichas de caballería desordenadas no pueden participar en una carga.

### 11.4 Carga de caballería y combate

Si una carga de caballería mueve 1 hexágono hasta colocarse adyacente a su blanco, las fichas de caballería cargando incrementan su factor de combate +50% (ver ejemplos 8.1 y 8.2)

Si una carga de caballería mueve 2 ó más hexágonos hasta colocarse adyacente a su blanco, las fichas de caballería cargando multiplican por 2 su factor de combate.

### 11.5 Carga de caballería y Fatiga

Las fichas de caballería que participan en una carga reciben un *Marcador de Fatiga* (FA) 1 tras resolver el combate. Cada vez que participen en una carga adicional, incrementan su fatiga en un nivel adicional.

Cada nivel de fatiga resta 2 PM y aplica un modificador -1 al dado en cualquier ataque. Los efectos de la fatiga son acumulativos. Así una ficha de caballería con fatiga 2 resta 4 PM y aplica -2 al dado en sus ataques.

Los niveles de fatiga se reducen un nivel en la Fase de Reorganización si la ficha afectada ha permanecido sin participar en ninguna clase de combate o de movimiento durante el turno.

### 11.6 Carga de caballería y prueba de moral

Cuando durante el movimiento de carga las fichas que cargan quedan adyacentes a su blanco, ambos bandos deben hacer una prueba de moral.

La prueba de moral la deberán pasar las fichas de la parte superior del apilamiento atacante y defensor y el resultado se aplica a todas las fichas de su apilamiento.

### Procedimiento:

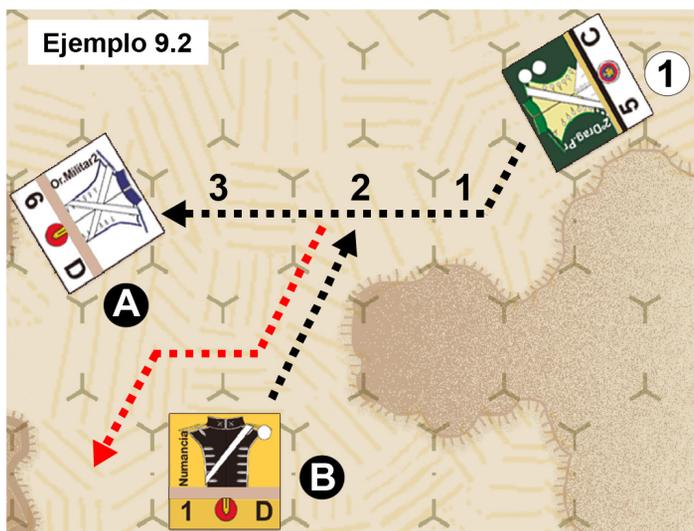
1) Las fichas de infantería y artillería realizan una prueba de moral para determinar su percepción de superioridad ante la caballería.



Ejemplo 9.1 Contra carga de caballería.

La unidad 1 de caballería inicia una carga contra la unidad A de infantería.

La unidad B de caballería no puede intentar la contra carga porque la unidad 1 durante todo su movimiento está a más de 2 hexágonos de distancia.



Ejemplo 9.2 Contra carga de caballería.

La unidad 1 de caballería inicia una carga contra la unidad A. Cuando llega al hex. 2 queda a la vista de la unidad B y a 2 hexágonos de distancia. La unidad B decide realizar una contra carga. La unidad 1 detiene su movimiento en ese hex y la unidad B se mueve hasta quedar adyacente a la unidad 1. La unidad B supera la prueba de moral y ataca en combate de choque a la unidad 1. El resultado del combate es adverso para la unidad B, que debe realizar una retirada (línea discontinua roja). La unidad 1 mueve ahora hasta el hex. 3 y resuelve la carga normalmente.

- Un resultado D ó R para las fichas de infantería se tratará como desorden y significará que no se ha podido formar el cuadro y que las fichas han perdido parte de su cohesión en el intento y deben ser dadas la vuelta para marcar desorden.

- Un resultado D ó R para las fichas de artillería significa que se han abandonado los cañones y son eliminados.

- Un resultado " - " para la infantería y la artillería indicará que las fichas de infantería y artillería pueden formar cuadro con éxito si así lo desea el jugador propietario y se colocará un marcador de cuadro sobre el apilamiento.

Un jugador cuyas fichas han superado la prueba de moral puede decidir que prefiere no formar cuadro.

2) Las fichas de caballería realizan una prueba de moral y un resultado R ó D hace que la ficha de caballería no pueda completar la carga y que retroceda inmediatamente 2 hexágonos hacia su base y deban ser dadas la vuelta para indicar desorden.

- Un resultado " - " indicará que las fichas de caballería han superado la prueba y deben cargar.

3) El combate entre caballería atacante y la infantería defensora se resuelve a continuación normalmente. (ver ejemplo 8.1)

#### 11.7 Carga de caballería fracasada

Resuelto el combate, si la caballería en fase no logra hacer retroceder o destruir a las fichas en el hexágono atacado, debe llevar a cabo una retirada de caballería. (ver 11.10)

#### 11.8 Contra carga de caballería

La/s ficha/s de caballería del jugador no en fase, puede intentar una contra carga contra fichas de caballería enemiga que realicen un ataque de carga.

Caballería desordenada no puede realizar una contra carga.

Fichas de caballería en ZdC enemiga no pueden participar en una contra carga.

En cualquier momento en que la ficha/s de caballería en fase estén a 2 hexes. de distancia y en línea de visión de una ficha/s de caballería no en fase, la ficha/s de caballería no en fase puede declarar una contra carga, (ver ejemplos 9.1 y 9.2)



Caballería española. Dragones. de Pavía. Figuras de 28 mm. Front Rank



Coraceros franceses. Figuras de 15 mm.

La ficha de caballería en fase suspende momentáneamente su movimiento. La ficha de caballería no en fase se desplaza hasta colocarse adyacente a la ficha de caballería enemiga, sin poder atravesar terreno prohibido para la caballería.

Cuando la ficha que contra carga se sitúe adyacente a la caballería enemiga debe pasar una prueba de moral. Si es un apilamiento el que debe hacer la prueba de moral, se usa la moral de la ficha situada en la parte superior del apilamiento.

Un resultado R ó D (no se aplican sus efectos), impide que haya choque y la ficha de caballería no en fase, retrocede inmediatamente 1 hexágono hacia su base.

La ficha de caballería no en fase que supera la prueba de moral debe atacar a la caballería en fase.

Si la caballería no en fase fracasa en la prueba de moral, la caballería en fase reanuda su movimiento y lleva a cabo su ataque planeado en el que multiplica por 2 su factor de combate y el defensor utiliza su factor de combate sin multiplicar.

Si se produce el combate, este se plantea como un combate de choque normal, en el que la caballería no en fase es el atacante y la caballería en fase es el defensor. Ambas fichas de caballería doblan su factor de combate.

Resuelto el combate, si la caballería no en fase logra hacer retroceder a la ficha objeto de la contra carga del hexágono atacado, debe realizar una prueba de control de caballería y aplicar sus efectos.

Por contra, si la caballería no en fase no logra hacer retroceder a la ficha objeto de la contra carga, debe llevar a cabo una retirada de caballería (ver 11.10).

Si la caballería no en fase es eliminada, la caballería en fase realiza una prueba de control y aplica sus efectos.

#### 11.9 Control de la caballería en combate

Cada vez que un ataque de caballería destruye la ficha blanco o logra desalojar el hexágono donde estaba la ficha blanco de su carga, (incluido el caso de evasión de la carga) las fichas de caballería atacantes

realizan una prueba de control y lanzan 1d6 en la *Tabla de Control de Caballería*.

Un resultado **NC** significa que la ficha de caballería no ha podido ser controlada.

Un resultado **C** significa que la caballería ha sido controlada.

**Caballería no controlada:** Se coloca la ficha de caballería en desorden dándole la vuelta y debe mover para realizar un ataque de choque contra la ficha enemiga más cercana situada a un máximo de 3 hexágonos a su frente y en línea de visión. El ataque será de choque y no de carga, con sus modificadores asociados, porque la ficha de caballería estará desordenada y fichas desordenadas no pueden realizar cargas (regla 11.3). Si no hay fichas enemigas que cumplan esos requisitos, debe mover hacia su frente sin realizar cambios de encaramiento, hasta gastar todo su factor de movimiento. La ficha de caballería llevará un *Marcador de Fatiga* (FA) de al menos nivel 1 por lo que verá reducido su capacidad de movimiento en función del nivel de fatiga. Si la dirección del movimiento llevase a la ficha de caballería a tener que pasar a través de un hexágono o lado de hexágono de terreno impasable para caballería o edificios, terminará su movimiento en el hexágono anterior al terreno prohibido. Si el movimiento le lleva a salir del tablero, estas fichas son retiradas del juego. (ver ejemplo 8.1)

**Caballería controlada:** La ficha de caballería puede permanecer donde está, ocupar el hexágono del que desalojó al enemigo o mover a su posición original.

La interacción de ataques de caballería y tiradas de control permite a la caballería atacar un número ilimitado de veces a fichas enemigas, pero también puede provocar que la caballería desaparezca del campo de batalla, (ver ejemplo 8.2) o que queda incapaz de mover o atacar hasta que recupere fatiga.

#### 11.10 Retirada de caballería

Cada vez que un ataque de caballería fracasa al tratar de desalojar de enemigos el hexágono que atacó en choque o a la carga, todas las fichas de caballería par-



Infantería española. Milicias Provinciales.  
Ilustración original de Iván Cáceres.

participantes deben retirarse. Se coloca la ficha de caballería en desorden dándole la vuelta y deberán realizar un movimiento de retirada en dirección a su base. En este movimiento de retirada puede utilizar la totalidad o parte de sus PM normales.

## 12. Retirada tras el combate

Los movimientos de retirada a causa de resultados A1, A2, D1, D2 en un combate de fuego o choque deben materializarse inmediatamente. En la retirada tras el combate, las unidades se retiran dando sus hexágonos de frente al enemigo.

Las fichas apiladas en un mismo hexágono podrán retirarse a hexágonos diferentes. Un apilamiento de fichas puede retirarse a través de ZdC enemiga, pero deberá eliminar 1 punto de cada ficha del apilamiento quedando automáticamente desorganizadas todas las fichas del apilamiento.

Cuando se produce un resultado D2 ó A2, el hex. final de la retirada no puede estar adyacente al hex. inicial.

Se permite la retirada a través de fichas amigas, pero todas las fichas por las que se atravesase deberán pasar una prueba de moral.

Se permite la retirada a un hexágono con tropas amigas.

La retirada fuera del tablero está prohibida.

Los movimientos de retirada después del choque los ejecutará el propietario de la ficha afectada.

Si una ficha o apilamiento no puede retirarse conforme a las normas expuestas, quedará eliminada.

## 13. Avance tras el combate

Es posible después de cada combate de choque que se deje vacío el hexágono atacado. Las fichas vencedoras (atacantes o defensoras), pueden ocupar inmediatamente dicho hexágono libre. El avance después del choque se limita al primer hexágono desalojado, independientemente del resultado obtenido en la *Tabla de choque*, siendo voluntario el efectuarlo o no.

Los movimientos de avance después del choque, los ejecutará el propietario de la ficha atacante.

La ficha o apilamiento que avanza puede realizar otro ataque de choque contra cualquier ficha o apilamiento situado en sus hexágonos de frente.

## 14. Pruebas de moral

En diversos momentos de juego, una ficha debe hacer una prueba de moral.

- 1) Las acciones de carga y contra carga requieren pruebas de moral.
- 2) Infantería resistiendo cargas de caballería debe hacer prueba de moral.
- 3) Resultados de combate de choque D1, D2, A1 y A2 requieren prueba de moral.
- 4) Muchos resultados de combate de fuego requieren pruebas de moral.
- 5) Cuando una ficha acumula un número de puntos de fuerza perdidos igual o superior a la mitad de sus puntos de fuerza iniciales debe hacer una prueba de moral.

Los resultados de ésta pueden conducir a que la ficha quede desordenada (se indica poniendo la ficha boca abajo), o en derrota (se indica poniendo la ficha boca abajo y situando el *Marcador de Derrota* (DE) encima de la ficha).

Cada vez que una ficha ha de hacer una prueba de moral, se lanza un 1d6 y se consulta la *Tabla de Moral*. Los resultados aplican de inmediato.

### 14.1 Desorden y sus efectos

*Movimiento:* Sin efectos sobre sus capacidades de movimiento. Se permite el movimiento a través de fichas amigas, pero todas las fichas por las que se atravesase deberán pasar una prueba de moral.

*Formaciones:* No puede formar Cuadro o Guerrilla.

*Apilamiento:* No puede apilar con ninguna ficha que no esté en desorden. Si acaba su movimiento en un hexágono con fichas no en desorden, se mueve un hexágono más hacia su base.

*En las ZdC:* No podrá entrar en una ZdC enemiga. Podrá abandonar ZdCs enemigas sin pasar prueba de moral.

*Combate:* Tendrá su factor de combate reducido a la mitad para fuego y para choque.

### 14.2 Derrota y sus efectos

*Movimiento:* Retrocede inmediatamente 2 hexágonos. En cada fase de movimiento posterior está obligada a mover todo su factor de movimiento en dirección hacia su base (ver *Reglas Particulares* de cada escenario).

*Formaciones:* No puede formar Cuadro o Guerrilla.

*En las ZdC:* No podrá entrar en una ZdC enemiga. Podrá abandonar ZdCs enemigas sin riesgo de sufrir una nueva desorganización.

*Combate:* Si es atacada en choque se considera un ataque desde la retaguardia y el

atacante multiplica por 2 sus puntos de fuerza si es infantería y por 3 sus puntos de fuerza si es caballería no sufriendo ningún resultado adverso el atacante.

## 15. Reorganización

En la Fase de Reorganización de cada turno se puede intentar recuperar las fichas desordenadas o derrotadas y las baterías de artillería con *Marcador No Fuego* (NF). Una ficha de artillería con marcador NF se considera Desordenada a efectos de la tirada de moral para reorganización.

El procedimiento es una prueba de moral. Se lanza 1d6 y se consulta la *Tabla de Moral*.

El factor de moral se verá reducido en 1 grado si la ficha objeto de la reorganización, se encuentra en ZdC enemiga.

## 16. Comandantes y Comandantes en Jefe

Las fichas de Comandantes y Comandantes en Jefe no se consideran como combatientes, no afectan al apilado y no tiene ZdC, ni se ven afectadas por ellas.

*Movimiento:* Mueven a razón de 1 PM por hexágono sin tener en cuenta los efectos del terreno. Los Comandantes sin órdenes no pueden mover. Los Comandantes en Jefe pueden mover siempre.

*Movimiento de protección:* Si fichas enemigas mueven adyacentes a un Comandante o Comandante en Jefe, este se puede mover al apilamiento de fichas propias más cercano. Si el Comandante o Comandante en Jefe no puede realizar este movimiento de protección porque está rodeado de fichas enemigas, es eliminado. Si el Comandante o Comandante en Jefe está un en apilamiento que es eliminado y no puede realizar movimiento de protección, también es eliminado.

*Moral y choque:* Los Comandantes y Comandantes en Jefe disponen de dos factores de mando, uno dedicado a influenciar la moral de sus tropas y otro dedicado a influenciar las capacidades de choque de sus tropas.

El factor de mando de moral de un Comandante o Comandante en Jefe (y sólo uno), se puede añadir a la tirada de dado para todas las pruebas de moral de todas las fichas con las que se encuentre apilado. A excepción de los Comandantes en Jefe, un Comandante sólo puede influir a las fuerzas que se encuentren bajo su mando.

El factor de mando de moral puede ser 0 ó incluso una cifra negativa. Estos valores simulan líderes con capacidades de liderazgo tan limitadas que no impresionaban a sus tropas o incluso tan escasas que no inspiraban más que desconfianza a sus hombres.

El factor de choque de un Comandante o Comandante en Jefe modifica la tirada de dado de fichas que van a combatir en choque y con las que se encuentra apilado.

-Si las fichas con las que se encuentra apilado son las atacantes, su factor de mando de choque se añade a su tirada de dado.

-Si las fichas con las que está apilado son las defensoras, su factor de mando de choque se resta a la tirada de dado del atacante.

### 16.1 Eliminación de fichas de Comandantes y Comandantes en Jefe

Si el apilamiento en el que se encuentra un Comandante o Comandante en Jefe que haya empleado su factor de choque, obtiene un resultado de AB, BM o DB en choque, el Comandante puede haber recibido un disparo. Si el apilamiento es eliminado, el Comandante también es eliminado.

El jugador propietario del Comandante o Comandante en Jefe lanzará 1d6 y un resultado de 6 indicará que el Comandante o Comandante en Jefe en cuestión ha sido alcanzado, debiendo ser sustituido en el siguiente turno por otro de rango inmediatamente inferior, todo lo cual se representa dando la vuelta a la ficha.

Para reflejar este hecho, el juego incluye las fichas de los Comandantes y Comandantes en Jefe impresas a dos caras, la primera con su valor original y la segunda sin nombre, pero con su factor de mando reducido y que representa al nuevo que se hace cargo de la unidad. El sustituto se coloca sobre cualquier apilamiento de la división que manda en la Fase de Reorganización del turno siguiente.

### 17. Desmoralización de Divisiones

Una división queda desmoralizada cuando:

- 1) El número de batallones de infantería o regimientos de caballería afectados por eliminación o derrota es igual o supera el Punto de Ruptura que se fija en la *Tabla de Moral de Divisiones* y que se detalla en las *Reglas Particulares* de cada escenario.
- 2) Si el Comandante al mando es eliminado. En la Fase F de Comprobación de Desmoralización, las divisiones que estén en una de estas dos situaciones deben realizar una prueba de moral cada turno. La desmoralización es un estado permanente y la Prueba de Moral divisionaria se realiza para determinar si la unidad se mantiene combatiendo o se repliega o huye.

#### 17.1 Prueba de moral por divisiones

Cuando una división alcanza su Punto de Ruptura o la eliminación de su Comandante, debe realizar una Prueba de Moral divisionaria.

La moral de la división se calcula multiplicando el número de batallones de infantería y regimientos de caballería por la voluntad de combate de cada unidad y dividiendo el resultado por el número de unidades.

Voluntad de combate <b>F</b>	=	1
Voluntad de combate <b>E</b>	=	2
Voluntad de combate <b>D</b>	=	3
Voluntad de combate <b>C</b>	=	4
Voluntad de combate <b>B</b>	=	5
Voluntad de combate <b>A</b>	=	6

**Ejemplo:** una división se compone de 3 batallones de voluntad de combate D, 1 batallón de voluntad de combate C,1



Infantería ligera francesa. Figuras de 1/72

*batallón con voluntad de combate B y 1 regimiento de caballería de voluntad de combate E.  $3X3+1X4+1X5+1X2=20$ . 20 dividido entre 6 unidades= 3,3. Redondeado a 3. La división tiene moral de 3*

**Procedimiento:** En la tabla se busca la columna de la Moral de División. Se lanza 1d6 y se aplican los modificadores específicos para divisiones. Hay 3 posibles resultados: Sin efecto, Repliegue y Huida.

#### - Sin Efecto

La división consigue mantener su voluntad de lucha. No hay efectos.

#### - Repliegue y sus efectos

**En el movimiento:** Todas las fichas integrantes de la división afectada deben retroceder 2 hexágonos hacia su base. Las fichas que ya se hubieran movido en derrota no vuelven a mover.

**En las ZdC:** No podrá entrar en una ZdC enemiga. Podrá abandonar ZdCs enemigas sin riesgo de sufrir una nueva desorganización.

**En el Combate:** Tendrá su voluntad de combate reducido un nivel para cualquier combate de fuego o de choque. Si tenía voluntad de combate C se considerara D.

#### - Huida y sus efectos

Todas las fichas integrantes de la División reciben un *Marcador de Derrota* (DE).

**En el movimiento:** Todas las fichas integrantes de la División afectada deben retroceder todo su factor de movimiento hacia su base. Deben realizar el movimiento que les aleje más de fichas enemigas.

**En las ZdC:** No podrá entrar en una ZdC enemiga. Podrá abandonar ZdCs enemigas sin riesgo de sufrir una nueva desorganización.

**En el combate:** Tendrá su factor de moral reducido un nivel para cualquier combate de fuego o de choque.

Si es atacada en choque se considera un ataque desde la retaguardia y el atacante multiplica por 2 sus puntos de fuerza si es infantería y por 3 si es caballería no sufriendo ningún resultado adverso el atacante.

#### 17.2 Desmoralización y órdenes

Una división en Repliegue o Huida recibe automáticamente la *Orden de Recuperación* (RC) y mantiene esa orden hasta que obtiene un resultado NE en la Prueba de Moral divisionaria. En ese momento se

le coloca un marcador *Sin órdenes* (SO) y en la Fase de Órdenes del turno siguiente puede recibir cualquier orden.

#### 17.3 Desmoralización y recuperación:

Una división desmoralizada vuelve a su estado de moral normal cuando recupera unidades en estado de derrota durante la Fase de Reorganización y el número de batallones de infantería o regimientos de caballería afectados por eliminación o derrota es inferior al Punto de Ruptura. Si no lo logra, el estado de desmoralización permanece y debe realizar Pruebas de moral de División cada turno en la Fase de Comprobación de Desmoralización.

Una División puede quedar desmoralizada y recuperarse varias veces durante el transcurso de la partida, dependiendo de la cantidad de fichas en estado de huida que se recuperen durante la Fase de Reorganización. **Ej.:** Una División desmoralizada puede estar en repliegue o huida y mejorar a NE

### 18. Condiciones de victoria

Se establecen en relación al número de brigadas o divisiones desmoralizadas, la consecución de objetivos geográficos y el cumplimiento de posibles reglas particulares del escenario.

Cada brigada o División desmoralizada vale 1 *Punto de Victoria* (PV).

La consecución de objetivos geográficos vale el número de PV que marquen las reglas particulares del escenario

Si ambos jugadores acumulan el mismo número de PV, el resultado es un empate.

Un jugador logra una victoria marginal si el número de sus PV supera por 1 al de su contrincante.

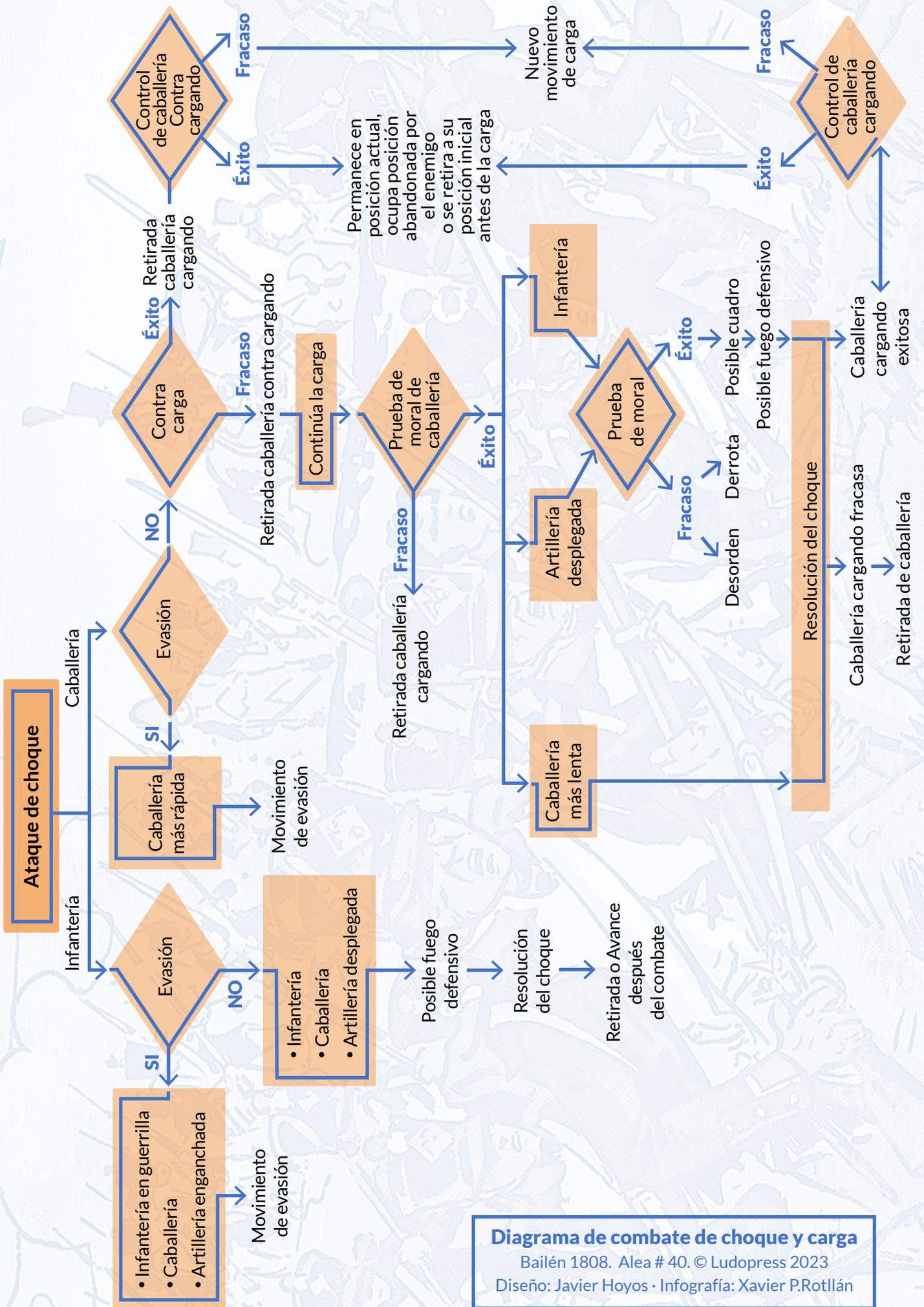
Un jugador logra una victoria táctica si el número de sus PV supera por 2 al de su contrincante.

Un jugador logra una victoria decisiva si el número de sus PV supera por 3 al de su contrincante.

En cada escenario se determina el baremo de puntos que adjudica el empate o la victoria.

### 19. Despliegue

Se establece en las *Reglas Particulares* de cada escenario. El sistema contempla, asimismo, (si el escenario histórico lo permite), la inclusión de variantes a los desarrollos históricos, con el fin de proporcionar un abanico más amplio de posibilidades al juego.



### Diagrama de combate de choque y carga

Bailén 1808. Alea # 40. © Ludopress 2023

Diseño: Javier Hoyos · Infografía: Xavier P.Rotllán