COMMANDS & COLORS
Napoleonics

Diseño de Richard Borg
2ª Edición

REGLAMENTO

El campo de batalla es una escena de caos constante. El ganador será aquel que controle ese caos, tanto el suyo propio como el del enemigo.

- Napoleón

1. INTRODUCCIÓN

Commands & Colors: Napoleonics no es en general demasiado complejo en cuanto a diseño. Está basado en el muy exitoso sistema de juego *Comands & Colors*, en el que las cartas de Orden regulan el movimiento a la vez que crean "niebla de guerra". Los dados de batalla resuelven el combate rápida y eficientemente. *Commands & Colors: Napoleonics* introduce muchos nuevos conceptos de juego que añaden profundidad histórica y que proporcionarán incluso al más veterano jugador de *Commands & Colors* nuevas experiencias y desafíos.

La escala del juego fluctúa, lo que permite a los jugadores representar eficazmente épicas batallas napoleónicas, así como enfrentamientos históricos más pequeños. En algunos escenarios, una unidad de infantería puede representar a una división entera, mientras que en otros una unidad puede representar a un solo regimiento o batallón. Las tácticas napoleónicas que necesitarás ejecutar para obtener la victoria se ajustan extraordinariamente bien a las ventajas y limitaciones inherentes a los diversos Ejércitos Nacionales Napoleónicos de la época y a las características del terreno de los campos de batalla en los que se luchó.

Las batallas mostradas en el libro de escenarios se centran en enfrentamientos históricos entre los ejércitos inglés y francés. Los estilizados mapas de los campos de batalla enfatizan las características importantes del terreno y destacan el despliegue histórico de las fuerzas a escala con el sistema de juego.

Las características de *Commands & Colors: Napoleonics* que difieren de las de *Commands & Colors Ancients*:

• Debido a la naturaleza del armamento, el disparo a distancia es ahora mucho más poderoso.
• Conforme más unidades sufren bajas, el número de dados de batalla que tiran disminuye. El conservar las fuerzas y la asignación oportuna de las reservas será crucial aquí.
• Las unidades que quedan reducidas a un solo bloque podrían no ser capaces de combatir debido a las reducciones de dados por el terreno.
• Las unidades del juego base (excepto las milicias) se retiran un hexágono por bandera.
• Una o más artillerías con Órdenes y una unidad de infantería o caballería con Órdenes pueden combinar sus dados de batalla en un ataque de melee de Armas Combinadas.
• Sólo la caballería victoriosa en melee puede trabarse en combate de melee de bonificación.
• La caballería Ligera y la infantería Ligera (no los Fusileros Ligeros) impactan con sables en melee.
• La infantería puede formar en cuadro para hacer frente a un ataque de melee de la caballería enemiga.
• El terreno juega un papel principal en muchas batallas.
• Cada potencia principal que luchó en las guerras de Napoleón tiene su propia Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales. La tarjeta de consulta describe la fuerza de las unidades y cualquier ventaja nacional

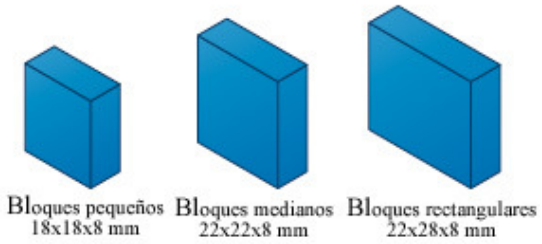
© 2012 GMT Games, LLC

especial que el ejército tuviera durante ese periodo.

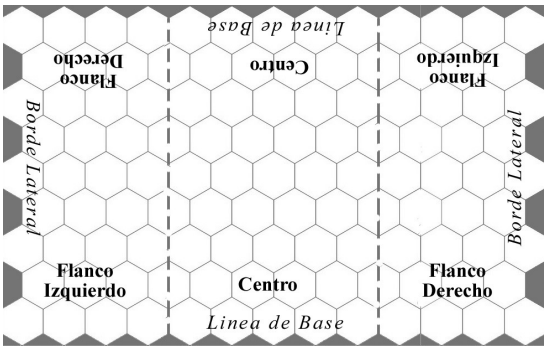
-Richard Borg

2. CONTENIDO

5 plantillas conteniendo 56 losetas de Terreno de doble cara, 2 contadores de Infantería en Cuadro, fichas de Infantería en Cuadro y fichas de Banderas de Victoria.
70 cartas de Orden
8 dados de Batalla
6 láminas de adhesivos para Bloques y Dados
6 Tarjetas de Ayuda para los Jugadores
1 Reglamento
1 Libro de Escenarios conteniendo 15 escenarios de batalla
340 bloques: unidades Francesas azul oscuro, unidades Británicas rojas y unidades Portuguesas marrones, conteniendo:
193 bloques pequeños azules oscuro, rojos y marrones para unidades de infantería (incluidos 13 bloques de repuesto)
87 bloques medianos azules oscuro, rojos y marrones para unidades de caballería (incluidos 10 bloques de repuesto)
60 bloques rectangulares azules oscuro, rojos y marrones para líderes y artillería (incluidos 12 bloques de repuesto)



• Todos los bloques de infantería tienen un tamaño de 18x18x8mm.
• Todos los bloques de caballería tienen un tamaño de 22x22x8mm.
• Todos los bloques de artillería tienen un tamaño de 22x28x8mm y se colocan de manera que el lado de 28mm quede horizontal.
• Todos los bloques de líderes tienen un tamaño de 22x28x8mm y se colocan de manera que el lado de 28mm quede vertical.



Tablero del Campo de Batalla

El tablero del campo de batalla (a partir de ahora llamado campo de batalla) es una retícula hexagonal de 13 hexágonos de ancho por 9 de profundidad. El campo de batalla está dividido en tres secciones separadas por líneas discontinuas, proporcionando a cada un jugador una Sección de Flanco Izquierdo, una Sección Central y una Sección de Flanco Derecho. Cuando la línea discontinua divide un hexágono, el hexágono se considera tanto parte de la sección de flanco como de la central.
Nota: Nos referiremos a menudo a la Sección de Flanco Izquierdo, Sección de Flanco Derecho y Sección Central simplemente como secciones.

Losetas de Terreno

Las losetas de terreno representan una amplia gama de características del terreno y se colocan en el campo de batalla para recrear el escenario histórico. Las reglas del terreno se explican detalladamente en la sección de reglas del Terreno.

Cartas de Orden

Las unidades sólo pueden mover o combatir cuando reciben una orden. Las cartas de Orden se usan para ordenar a las tropas que muevan, combatan o que hagan algo especial. Para una descripción de todas las cartas de Orden, consulta la sección de las reglas Cartas de Orden.

Dados de Batalla

Cada dado de batalla tiene seis caras en blanco ahondadas en las que hará falta pegar adhesivos. Cada dado debería de tener los

© 2012 GMT Games, LLC

siguientes adhesivos pegados en sus caras: dos símbolos de Infantería, un símbolo de Caballería, un símbolo de Artillería, un símbolo de Bandera, y un símbolo de Sable.
• Infantería: símbolo en negro sobre fondo azul
• Caballería: símbolo en negro sobre fondo amarillo
• Artillería: símbolo en negro sobre fondo rojo
• Bandera: símbolo en blanco sobre fondo negro
• Sables: símbolo en blanco sobre fondo negro

Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales

Cada una de las potencias principales que luchó en las Guerras Napoleónicas tendrá una Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales.
Los detalles de una Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales:
• Los tipos de unidades y los códigos de despliegue en el mapa.
• Adhesivo ilustrado representando cada una de las unidades descritas.
• El número de bloques que son desplegados en una unidad.
Nota: No todas las naciones tenían la misma organización, por lo tanto, el número de bloques para un tipo específico de unidad puede diferir.
• El movimiento de la unidad en hexágonos.
• Modificaciones específicas de la unidad a los Dados de Batalla más Modificaciones a los Dados por las cartas de Órdenes.
• Modificaciones a la moral
• Notas nacionales

Tarjeta de Consulta Rápida

El juego también contiene dos Tarjetas de Consulta Rápida que presentan toda la información de las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales, pero con mínimos gráficos para que pueda accederse a ellas en una sola hoja.

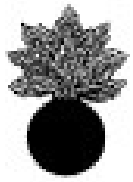
Unidades y Líderes

Cada unidad está compuesta por un cierto número de bloques. El número de bloques en una unidad puede variar según el tipo de unidad y la Nación, y se detalla en la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales.

Un General, Mariscal u oficial de campo de cualquier rango (a partir de ahora denominado líder) está representado por un bloque rectangular. Un bloque de un solo Líder no se considera una unidad.

Ayudas Para Identificación Visual de Unidades y Líderes

Para ayudar a los jugadores a la hora de desplegar y reconocer unidades, se introducen varias clases de iconos de unidades.



Icono de granada en llamas: Infantería de Granaderos: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Granaderos, Granaderos de la Guardia, Vieja Guardia

Icono de corneta: Infantería Ligera: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Ligera, Ligera de Fusileros, Ligera de la Guardia y Joven Guardia

Icono de casco de caballería: Caballería Pesada: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Pesada, Pesada de la Guardia, Pesada Coraceros

Artillería montada: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Artillería montada, artillería montada de la Guardia

© 2012 GMT Games, LLC

Las unidades de clase infantería de línea y la milicia, la caballería ligera (Ligera, Ligera de la Guardia y Ligera de Lanceros) y la artillería de A Pie (A Pie y A Pie de la Guardia) se diferencian por la ausencia de cualquier icono identificativo.

Aplicación de los Adhesivos: Aplica los adhesivos de la unidad apropiada a los frentes y reversos de cada unidad. Coloca las etiquetas de unidades británicas en los bloques rojos, las de las unidades portuguesas en los bloques marrones, y las de las unidades francesas en los bloques azules oscuros. Sugerimos que separes los bloques por color, y que después ordenes los bloques por tamaño. Comienza con las unidades británicas. Saca 36 bloques pequeños rojos. Busca los adhesivos de la Infantería de Línea británica en las láminas 3 a 6. Despega y aplica un adhesivo al frente y al anverso de los 36 bloques pequeños rojos. Cuando se te acaben los 36 bloques, pasa la Infantería Ligera británica. Saca 10 bloques pequeños rojos. Busca los adhesivos de la Infantería Ligera británica en las láminas 4 a 6. Despega y aplica un adhesivo al frente y al anverso de los 10 bloques pequeños rojos. Cuando se te acaben los 10 bloques, pasa a las unidades de Infantería Ligera de Fusileros británicos, que necesitan 6 bloques. Sigue así hasta que hayas completado todas las unidades británicas. Pasa entonces a los bloques marrones portugueses, y después a las unidades francesas que usan los bloques azul oscuro. Te llevará algún tiempo, pero ¡valdrá la pena el esfuerzo! Se proporcionan algunos bloques y adhesivos extras como repuestos.

Contador de Infantería en Cuadro y Fichas

Los dos contadores de infantería en cuadro y las fichas numeradas se usan para estar al tanto de las unidades de infantería que han formado en cuadro en el campo de batalla.

En Cuadro francesa

En Cuadro britanica

Fichas de Banderas de Victoria

Estas 18 fichas de Banderas de Victoria llevarán el estado de la búsqueda de la victoria por parte de los jugadores.

Bandera de Victoria francesa

Bandera de Victoria britanica

3. PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA

1. Selecciona una batalla del libro de escenarios.

NOTA PARA EL JUEGO: Si esta es tu primera partida a Commands & Colors: Napoleonics, te recomendamos que despliegues y juegues la primera batalla del Libro de Escenarios, Rolica (Primera Posición francesa) 17 de agosto de 1808, que está diseñada para introducirte en los conceptos básicos de la guerra napoleónica y que os dará a ti y a tu oponente un oportunidad de dominar muchos de los elementos básicos del juego.

2. Coloca en tablero en el centro de la mesa. Cada escenario especifica el ejército que está en la parte superior del campo de batalla y el que está en la parte inferior, y los jugadores deberían sentarse en el lado más cercano al del ejército que lideran. Entrega a cada jugador la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales pertinente. Cada jugador también coge un contador de infantería en cuadro y un juego de fichas de infantería en cuadro numerado 1-4. Coloca el contador y las fichas cerca de tu lado del campo de batalla.

© 2012 GMT Games, LLC

3. Coloca los hexágonos de terreno en el campo de batalla como indica el mapa del escenario

4. Separa los bloques: fuerzas francesas (azul oscuro) y británicas/portuguesas (bloques rojos y marrones). Recomendamos que los jugadores coloquen inicialmente un bloque del tipo de tropa o líder requeridos en el campo de batalla, usando los bordes del tablero y los límites de flanco (líneas discontinuas) para localizar rápidamente los hexágonos correctos. Completa entonces cada unidad de Infantería, Caballería y Artillería con el numero de bloques requerido tal y como se detalla en la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales. Nota: cada símbolo de unidad en el mapa representa a toda una unidad.

5. Baraja el mazo de cartas de Órdenes a conciencia y reparte cartas de Orden a cada bando según las notas del escenario seleccionado. Mantén tus cartas de Orden en secreto, sin que las conozca el jugador oponente. Deja el resto del mazo bocabajo, junto al campo de batalla, de manera que ambos jugadores puedan acceder a él fácilmente.

6. Coloca los ocho dados de batalla y las fichas de Banderas de Victoria al alcance de ambos jugadores.

7. Revisa cualquier regla o condición de victoria especial que se apliquen a esa batalla.

8. El jugador inicial, indicado en las notas del escenario, comienza la partida.

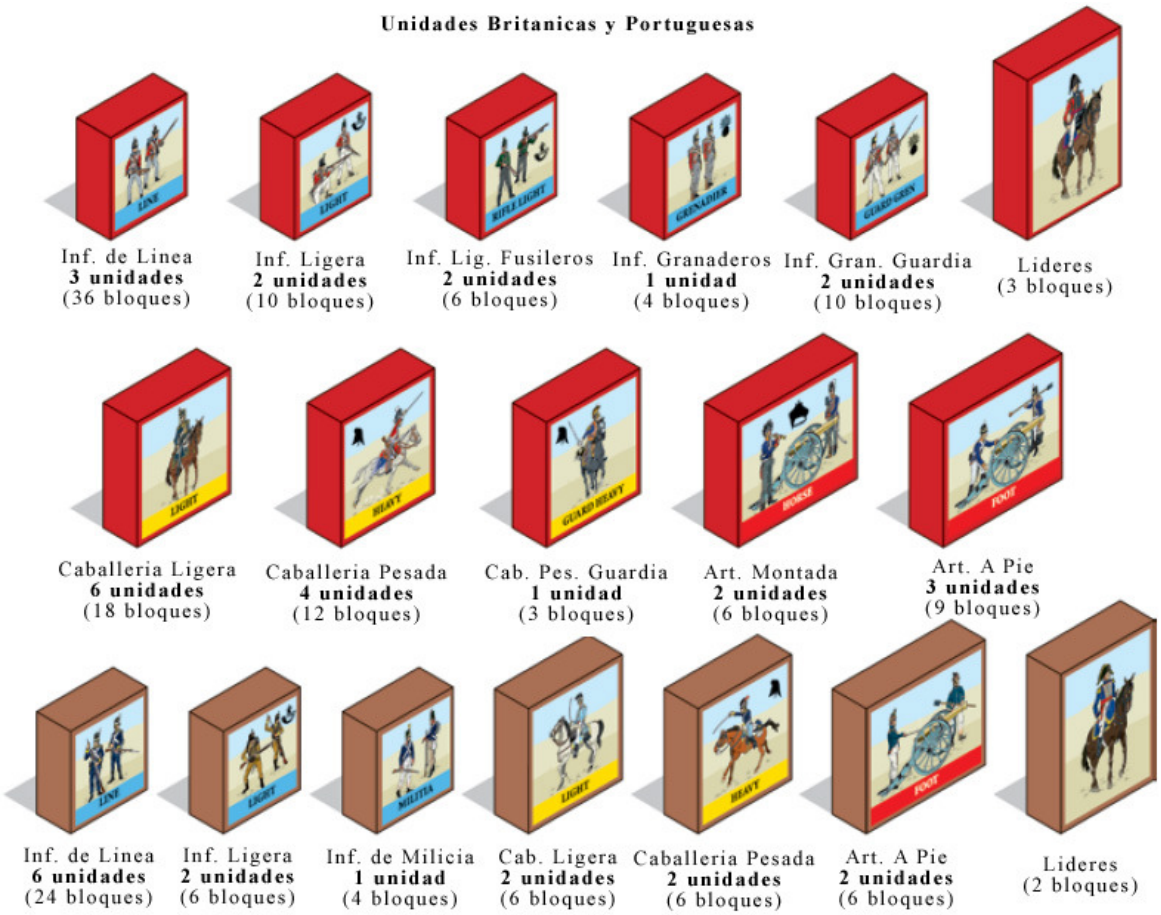
4. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ser el primero en capturar un número establecido de Banderas de Victoria (normalmente de 5 a 9), dependiendo de las condiciones de victoria del escenario seleccionado.

Se gana una Bandera de Victoria por cada líder o unidad enemigos enteramente eliminados. Cuando un líder, o el último bloque de una unidad es eliminada, coge una Bandera de Victoria. En algunos escenarios, capturar ciertos hexágonos del terreno o cumplir otros objetivos específicos de la batalla pueden otorgar Banderas de Victoria adicionales.

Se logra la victoria en el momento en que se gana la última Bandera de Victoria necesaria.

© 2012 GMT Games, LLC



Unas palabras sobre partidas multijugador: *Commands & Colors: Napoleonics* se presenta aquí como juego para dos jugadores (o para dos equipos), dirigiendo cada bando a una o más Naciones en guerra. Aunque algunos componentes están diseñados para facilitar batallas a gran escala, estas capacidades están más allá del alcance del juego básico. Nuestros escenarios *La Grande Batalla* (que usa un campo de batalla de doble tamaño y un mazo de cartas de Orden *La Grande Batalla*) serán el tema de un futuro volumen.

5. TURNO DE JUEGO (SECUENCIA DE JUEGO)

Las notas de batalla indican qué jugador va primero. El jugador activo (atacante), en su turno, da órdenes a las fuerzas bajo su control para que muevan y combatan jugando cartas de Orden y sus efectos asociados. El oponente del jugador activo se considera el jugador defensor durante el turno. Los jugadores alternan turnos hasta que uno de ellos llega al número de Banderas de Victoria indicado en las condiciones de victoria del escenario.

Durante tu turno, sigue la siguiente secuencia:

1. Fase de MANDO: Juega una carta de Orden.

2. Fase de ÓRDENES: Anuncia todas las unidades a las que pretendas dar órdenes, dentro de los límites de la sección o de la carta de Mando Táctica que acabas de jugar.

3. Fase de MOVIMIENTO: Mueve a todas las unidades y líderes que recibieron órdenes, una cada vez. Respeta las Normas de Unidades Nacionales según la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales y los límites de movimiento debido al terreno.

© 2012 GMT Games, LLC

4. Fase de COMBATE: Deben completarse todos los movimientos antes de que tenga lugar cualquier combate. Combate con una unidad con órdenes cada vez y completa cada batalla, incluida cualquier acción de combate adicional, antes de comenzar el combate con otra unidad.

5. Fase de ROBO: Roba una nueva carta de Orden.

Fase 1
JUGAR UNA CARTA DE ORDEN

Al comienzo de tu turno, juega una carta de Orden de tu mano. Colócala boca arriba frente a ti y léela en alto.

Una carta de Orden dicta normalmente el número de unidades o líderes a los que se puede dar órdenes en el turno, así como la sección o secciones del campo de batalla a las que deben pertenecer. Los hexágonos atravesados por una línea discontinua se consideran siempre que pertenecen a la vez al flanco correspondiente y a la sección central.

Carta de Seccion

Carta Tactica

Hay dos tipos de cartas de Órdenes. Las **cartas de Sección** (flanco izquierdo, centro y flanco derecho) se reconocibles por su representación icónica de las secciones del campo de batalla en la mitad inferior de la carta. Se usan para dar órdenes a un número fijo de unidades de la sección o secciones destacadas con flechas en la carta. En las **cartas Tácticas** aparece una ilustración y una descripción explícita del número y tipo de unidades que pueden recibir órdenes mediante el uso de la carta. Cuando no se especifica la localización de estas unidades, la carta Táctica puede ser usada para dar órdenes a cualquier unidad de cualquier sección del campo de batalla.

Si surge una situación en la que una carta de Orden que se acaba de jugar no sirve para dar órdenes a ninguna de tus unidades, ignora las fases 2 a 4 del Turno de Juego y roba una nueva carta de Orden, concluyendo tu turno.

Fase 2
DAR ÓRDENES A TUS UNIDADES Y LÍDERES

Tras jugar una carta de Orden, anuncia cuáles son las unidades y líderes correspondientes a los que quieres dar la orden.

• Sólo aquellas unidades y líderes que reciben una orden pueden mover, combatir o realizar una acción especial durante tu turno.

• Sólo puedes dar una orden a cada unidad o líder durante el transcurso de un solo turno. Un líder que está en la misma casilla que una unidad amiga se considera "vinculado" a la unidad y debe mover con la unidad a menos que se le ordene al líder separarse.

Nota: Sólo cuesta una orden mover/combatir juntos a una unidad y a su líder vinculado.

• Cuando se juega una carta de Orden de Sección, carta de Liderazgo o carta *La Grande Manoeuvre*, se le puede ordenar a un líder que está en el mismo hexágono que una unidad que se separe de la unidad y que mueva solo. Le cuesta una orden al líder vinculado separarse de su unidad y mover por separado. Véase Movimiento de Lideres.

Las cartas de Orden tienen un símbolo de Bicornio para recordar a los jugadores que al jugar estas cartas se puede ordenar a los líderes separarse de una unidad y mover por separado.

• Las cartas de Orden de Asalto te permiten dar órdenes a un número de unidades igual al "Mando" de tu bando. Las cartas de *Élan* y de *Reagrupamiento* te permiten tirar tantos dados como el "Mando" de tu bando. El Mando de un jugador es igual al número de

© 2012 GMT Games, LLC

cartas de Orden que tiene en su mano, incluyendo la carta de Orden recién jugada. *Observa que cada unidad en cuadro reduce el Mando de ese bando en uno, puesto que se descarta una carta al azar de la mano del jugador y se coloca en el Contador de Infantería en Cuadro. Cada unidad en cuadro que abandona el cuadro o que es eliminada aumenta el Mando en uno, puesto que esa carta se devuelve a la mano del jugador.*

• Las unidades o líderes que están en hexágonos atravesados por línea discontinua pueden recibir órdenes relativas a cualquiera de esas secciones.

• Si una carta de Orden de Sección te permite dar más órdenes en una sección dada del campo de batalla que el número de unidades o líderes que tienes actualmente, esas órdenes adicionales se pierden.

• Si una carta de Orden Táctica te permite dar más órdenes que la cantidad de unidades que tienes actualmente, esas órdenes adicionales se pierden.

Anatomía de las Unidades y Líderes

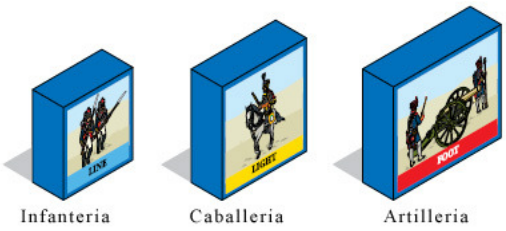
Los bloques que se agrupan juntos en un mismo hexágono forman una unidad. Las imágenes y textos de los bloques de la unidad ayudarán a indicar el tipo de tropa de la unidad, facilitando a ambos bandos identificar rápidamente cada unidad en juego.

Los adhesivos de infantería muestran todos a dos infantes y tienen una banda azul en su parte inferior.

Los adhesivos de caballería muestran todos a un soldado montado y tienen una banda amarilla en su parte inferior.

Los adhesivos de artillería muestran todos a un cañón con dos cañoneros y tienen una banda roja en su parte inferior.

Los adhesivos de infantería muestran todos a un general montado y no tienen banda en su parte inferior.



En *Commands & Colors: Napoleonics* hay cuatro tipos de unidades, que se corresponden en líneas generales a distintos niveles de entrenamiento militar y de experiencia en batalla.

• Unidades Regulares (infantería de línea, caballería ligera y pesada, artillería a caballo y a pie): la espina dorsal de todos los ejércitos napoleónicos. Estas formaciones están instruidas para avanzar y combatir sin quedar desorganizadas.

• Unidades Irregulares (infantería de milicia): reclutas extraídos de las masas. Su entrenamiento militar y su equipamiento tienden a ser escasos o inexistentes.

• Unidades de Élite (infantería ligera, ligera de fusileros, granaderos y caballería de coraceros): experimentados en el combate, estas tropas de infantería y caballería son profesionales y están entrenadas para llevar a cabo avanzadas maniobras militares frente al enemigo. Estas tropas están por lo general bien equipadas y versadas en asuntos militares.

• Unidades de la Guardia (infantería, caballería y artillería): ascendidas de entre las filas, estas son las tropas de choque de un ejército. Mantenidas a menudo en reserva para asestar el coup-de-grace en batalla, poseen las mejores armas y monturas superiores.

• Un Líder no es una unidad, y está representado por un solo bloque. Un Líder, cuando es asignado a una unidad, la inspirara para que su eficacia mejore.

Fase 3
MOVER A TUS UNIDADES Y LÍDERES

Los movimientos se anuncian y realizan secuencialmente, una unidad o líder con

© 2012 GMT Games, LLC

órdenes cada vez, en la secuencia de tu elección.
• A una unidad o líder sólo se le puede ordenar mover una vez por turno.
• Una unidad o líder que recibe una orden no tiene que mover necesariamente.
• El movimiento de una unidad o líder debe completarse antes de comenzar el movimiento de otra unidad o líder.
• Dos unidades jamás pueden ocupar el mismo hexágono ni atravesar un hexágono que contenga a una unidad amiga.
• Una unidad no puede mover a ni atravesar un hexágono ocupado por una unidad o líder enemigos ni por una unidad amiga.
• Una unidad puede mover al hexágono ocupado por un líder amigo cuando el bloque del líder está solo en el hexágono. La unidad debe detenerse y no puede mover más en ese turno. El líder se considera vinculado a la unidad.
• Las unidades y líderes que reciben órdenes pueden mover de una sección del campo de batalla a otra.
• Una unidad o líder pueden salirse de la base o los bordes laterales del tablero siempre que las notas de batalla del escenario lo permitan específicamente.
• No puedes separar de manera individual a los bloques de una unidad; deben permanecer juntos y mover siempre como un grupo.
• Una unidad que se ve reducida a través de bajas no puede combinarse con otra unidad.
• Algunas características del terreno afectan al movimiento y pueden que impedir una unidad o líder mueva toda su distancia completa o que combata. Las reglas del terreno se explican con detalle en la sección de reglas Terreno.
• Una unidad o líder no puede mover a ni atravesar un hexágono de terreno intransitable.

Las reglas del movimiento de retirada varían ligeramente del movimiento normal. Las reglas de las retiradas se explican en detalle en la sección de reglas de Retiradas.

Movimiento de la Infantería
• Una unidad de infantería de línea, granaderos, Vieja Guardia, granaderos de la guardia o milicia que ha recibido una orden puede mover 1 hexágono y combatir.
• Una unidad de infantería ligera, Joven Guardia, o ligera de fusileros que ha recibido una orden puede mover 1 hexágono y combatir o mover 2 hexágonos y no combatir.

Movimiento de la Caballería
• Una unidad de caballería ligera que ha recibido una orden puede mover 1, 2 o 3 hexágonos y combatir.
• Una unidad de caballería pesada, pesada de coraceros o pesada de la guardia que ha recibido una orden puede mover 1 o 2 hexágonos y combatir.

Movimiento de la Artillería
• Una unidad de artillería de a pie o de a pie de la Guardia que ha recibido una orden puede mover 1 hexágono y no combatir, o no mover y combatir.
• Una unidad de artillería montada que ha recibido una orden puede mover 1 hexágono y combatir, o mover 2 hexágonos y no combatir.
Los modificadores específicos al movimiento de las unidades se detallan en la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales.

Movimiento de Líderes
• Sólo se le puede ordenar mover a un líder una vez por turno.
• Un líder (solo en un hexágono o con orden de separarse de la unidad con la que está) que ha recibido una orden puede mover hasta 3 hexágonos, pero no tiene que mover necesariamente.
• Un líder que está solo puede atravesar un hexágono que contenga una unidad amiga, que contenga una unidad y un líder amigos, o que contenga a otro líder amigo que esté solo, pero no puede acabar su movimiento en un hexágono que contenga a otro líder amigo, solo o vinculado.
Nota: Una unidad o líder amigos se definen como todas las unidades y líderes aliados.
•Un líder que mueve a un hexágono que contiene una unidad amiga puede detenerse siempre y cuando la unidad no tenga ya a un líder vinculado. El líder se considera entonces vinculado a la unidad.

• Un líder no puede mover a ni atravesar un hexágono ocupado por una unidad o líder enemigos, a menos que el líder esté intentando escapar a través del hexágono ocupado por el enemigo.

LÍDERES VINCULADOS:

Un líder que está en el mismo hexágono que una unidad amiga se considera "vinculado" a la unidad y debe mover con ella a menos que se ordene al líder separarse. Nota importante: Sólo es necesaria una orden a una unidad con líder vinculado para que muevan y/o combatan juntos.

Cuando se juega una carta de Orden de Sección, carta de Liderazgo o carta *La Grande Manoeuvre*, o cuando se juega una carta de Mando *Élan* y sale una bandera en el dado, puede ordenarse a un líder que está en el mismo hexágono que una unidad separarse de la unidad y mover solo. Le cuesta una orden al líder vinculado separarse de su unidad y mover por separado. La unidad a la que el líder estaba vinculado no recibe orden junto con el líder, pero puede recibirla mediante el uso de otra orden.

Es posible dar una orden simultánea a una unidad y a su líder vinculado gastando dos órdenes. Durante el movimiento, el jugador propietario decide la secuencia para mover al líder y a la unidad.

Vincular a un líder a una unidad no emite una orden a la unidad a la que se acaba de unir o a la unidad de la que el líder se acaba de separar.

Un líder puede separarse de una unidad, mover y vincularse a otra unidad, pero no puede volver a mover de nuevo con la unidad a la que se acaba de unir. La unidad puede haber recibido órdenes para mover antes de que el líder se le una, pero una vez el líder se une, la unidad no puede mover más.

Un líder vinculado a una unidad de infantería en cuadro no puede recibir una orden para separarse. Cuando la unidad reciba una orden para abandonar el cuadro, el líder puede simultáneamente recibir una orden para separarse en el mismo turno usando una orden adicional.

NOTA PARA EL JUEGO: Elegir el momento oportuno es importante a la hora de vincular y separar líderes. Una vez un líder que está moviendo se vincula a una unidad, la nueva unidad no puede mover si recibió una orden, pero la unidad (y el líder recién vinculado) pueden Combatir en donde están.

Como ejemplo, el jugador propietario selecciona una carta de Mando de Ataca con Tres Unidades del Centro y, durante la fase de Órdenes, da órdenes a una unidad de infantería de granaderos, a su líder vinculado y a una unidad de caballería pesada en la sección central.

Puesto que tanto la unidad de granaderos como el líder recibieron órdenes, una orden separa al líder de los granaderos, y la otra permite a la infantería de granaderos mover y combatir. Hay dos posibles resultados aquí:

***Uno:** La caballería pesada que recibió la orden mueve primero y mueve adyacente a la unidad enemiga. El líder vinculado mueve entonces para unirse a la unidad de caballería. La unidad de caballería y el líder pueden ahora combatir. La infantería de granaderos también puede mover y combatir.*

***Dos:** El jugador decide dar órdenes a la unidad de infantería y al líder y mover a los granaderos antes que al líder que se ha separado (es igualmente permisible mover al líder separado antes que a la unidad). Si el jugador propietario sólo hubiera dado órdenes a la unidad de infantería de granaderos, el líder vinculado tendría que haber movido con ella y no podría separarse. A continuación, el líder separado mueve y se une a la unidad de caballería pesada. El líder no puede mover más una vez queda vinculado y, por lo tanto, por desgracia, la unidad de caballería pesada tampoco puede mover (aunque puede combatir donde está).*

© 2012 GMT Games, LLC

Fase 4
COMBATE

Combate es un término que es usado tanto para el combate a distancia (disparo) como para el combate de melee. Para disparar, una unidad debe de estar dentro de la distancia hasta y tener línea de visión a la unidad objetivo. Para combatir en melee, una unidad debe de estar en un hexágono adyacente a la unidad objetivo. Una unidad que recibe órdenes sólo puede entablar uno de los dos tipos de combate, incluso aunque sea capaz de efectuar ambos.

El combate se resuelve en la secuencia de tu elección, una unidad cada vez. Puedes pasar de combate a distancia a combate de melee de una unidad a la siguiente; sin embargo, debes anunciar y resolver el combate de una unidad enteramente, incluidas todas las acciones de combate adicionales resultantes de esa batalla, antes de proceder al combate de otra unidad con órdenes.

• Una unidad que recibe una orden no tiene que combatir necesariamente, ni siquiera cuando está adyacente a una unidad enemiga.

• Una unidad no puede dividir sus dados de batalla entre varios objetivos enemigos durante la misma tirada de los dados de combate.

• Una unidad sólo puede recibir una orden para combatir una vez por turno; en algunos casos, tras una melee que tenga éxito, una unidad de caballería puede tener la oportunidad de una melee de bonificación como parte de las acciones de combate adicionales. Para los detalles sobre las acciones de combate adicionales consulta las secciones de reglas relativas a Avance de caballería y Melee de Bonificación.

• Normalmente el número base de Dados de Batalla que se tiran en un combate es igual al número de bloques presentes en la unidad con órdenes. Por lo tanto, el número de bajas (bloques perdidos) que una unidad sufre afecta al número base de dados de batalla que tirará en combate.

• Un líder no puede combatir cuando está solo en un hexágono.

COMBATE A DISTANCIA (DISPARO)

Sólo las unidades de infantería y artillería pueden entablar combate a distancia. Las unidades de caballería y los líderes no pueden entablar combate a distancia. Una unidad con armas a distancia que esté combatiendo a una unidad enemiga a más de 1 hexágono se dice que está realizando combate a distancia (disparo) contra esa unidad enemiga ("unidad objetivo"). En el combate a distancia, la unidad objetivo debe de estar tanto dentro del alcance como de la línea de visión de la unidad que dispara.

• No se puede usar combate a distancia contra una unidad enemiga que esté en un hexágono adyacente.

• Una unidad adyacente a una unidad enemiga no puede disparar a otra unidad enemiga más distante. Si la unidad decide combatir, debe enfrentarse en melee a la unidad enemiga adyacente.

• Una unidad no puede Responder después de un ataque de combate a distancia.

• Una unidad de caballería no puede Retirarse y Reformarse antes de un ataque de combate a distancia.

Procedimiento para el Combate a Distancia (Disparo)

1. Anunciar la unidad que dispara
2. Comprobar el alcance
3. Comprobar la línea de visión
4. Determinar la Fuerza del Ataque
5. Aplicar Dados Adicionales por la Carta de Orden
6. Aplicar Reducción a los Dados de Batalla por Terreno
7. Resolver Combate
8. Contar Impactos
9. Aplicar Retiradas

1. Anunciar la unidad que dispara: Anuncia la unidad con órdenes con la que quieres disparar y la unidad enemiga a la que toma por objetivo. Cada ataque de Combate a Distancia se declara y resuelve con una unidad con órdenes cada vez, en la secuencia de tu elección. Debes anunciar y resolver el Combate a Distancia de una unidad totalmente antes de pasar al combate de la siguiente unidad. Indistintamente del número

© 2012 GMT Games, LLC

de unidades enemigas dentro del alcance, cada Combate a Distancia se realiza con una unidad con órdenes elegible contra una unidad enemiga dentro del alcance y de la línea de visión. El Combate a Distancia por parte de varias unidades amigas contra una unidad enemiga debe realizarse y resolverse uno cada vez.

2. Comprobar el alcance: Verifica que tu objetivo está dentro del alcance. El alcance es la distancia entre la unidad que dispara y la unidad objetivo medido en hexágonos. Cuando cuentes el alcance en hexágonos, incluye el hexágono de la unidad objetivo, pero no el de la unidad que dispara.

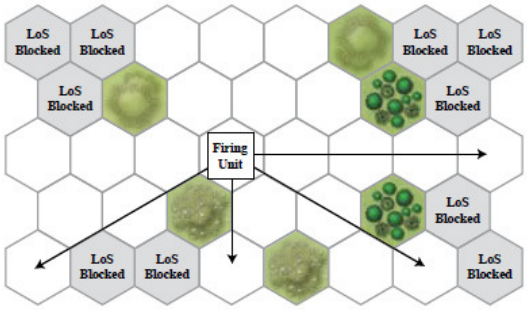
ALCANCE DE LAS ARMAS

Hay cuatro tipos básicos de armas a distancia en las Guerras de Napoleón:

- Todas las unidades de infantería tienen un alcance de 2 hexágonos. Excepción: Infantería Ligera de Fusileros
- Las unidades de Infantería Ligera de Fusileros tienen un alcance de 3 hexágonos
- Las unidades de Artillería de a Pie tienen un alcance máximo de de 4 hexágonos
- Las unidades de Artillería Montada tienen un alcance máximo de 5 hexágonos

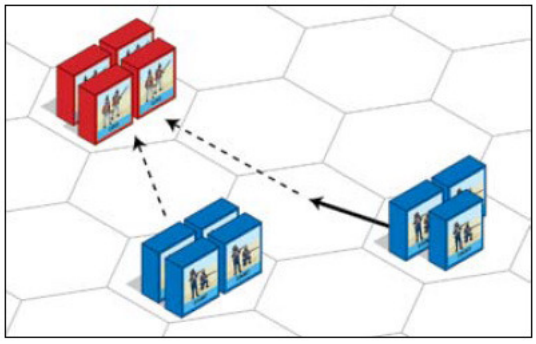
3. Comprobar la línea de visión: Verifica que tu objetivo está dentro de la línea de visión. Una unidad debe ser capaz de "ver" a la unidad enemiga a la que quiere disparar. Esto se conoce como tener Línea de Visión.

Imagina una línea trazada desde el centro del hexágono que contiene a la unidad que dispara al centro del hexágono de la unidad objetivo. Esta línea de visión sólo queda bloqueada si un hexágono entre la unidad que combate y la unidad objetivo contiene una obstrucción. Las obstrucciones incluyen una unidad o líder (indistintamente de si son amigos o enemigos) o algunas características del terreno, y el borde del campo de batalla. El terreno del hexágono de la unidad objetivo no bloquea la línea de visión. Si la línea imaginaria atraviesa el borde de uno o más hexágonos que contienen obstrucciones, la línea de visión no está bloqueada a menos que haya obstrucciones a ambos lados de la línea.



*EJEMPLO: Esta ilustración muestra cuatro de varios hexágonos posibles que pueden ser el objetivo de una unidad que dispara. Todos los hexágonos en los que la Línea de Visión está bloqueada se señalan como "*LOS Blocked*".*

4. Determinar la Fuerza del Ataque:
Infantería: Una unidad de infantería con órdenes puede escoger como objetivo a una unidad enemiga a dos hexágonos de distancia (tres hexágonos si es una unidad ligera de fusileros) en cualquier dirección, siempre que esté dentro de la línea de visión de la unidad que dispara. El número base de dados de batalla que se tiran en combate a distancia cuando la infantería no mueve es igual al número de bloques que tiene la unidad de infantería. Cuando una unidad de infantería mueve un hexágono, el número base de dados de batalla que tira es igual a la mitad del número de bloques que tiene la unidad, redondeando hacia arriba en el caso de los ejércitos francés y británico y hacia abajo en el caso del ejército portugués.



EJEMPLOS: La unidad de infantería ligera francesa de la izquierda (con 4 bloques) no

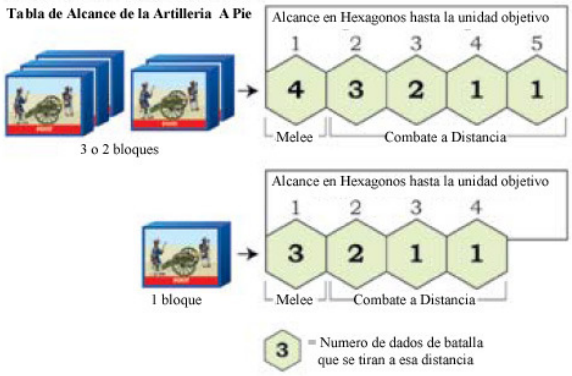
© 2012 GMT Games, LLC

mueve y entabla combate a distancia contra una unidad de infantería de línea británica. La unidad de infantería francesa tira 5 dados (uno por cada bloque más otro por ser una unidad ligera). La unidad de infantería ligera francesa de la derecha (con 3 bloques) mueve un hexágono y entabla combate a distancia contra la misma unidad. Esta unidad de infantería francesa tira 3 dados (al mover, el número base de dados de batalla es la mitad de esos 3 bloques: uno y medio redondeado hacia arriba a dos por ser francesa, más uno por ser una unidad ligera).

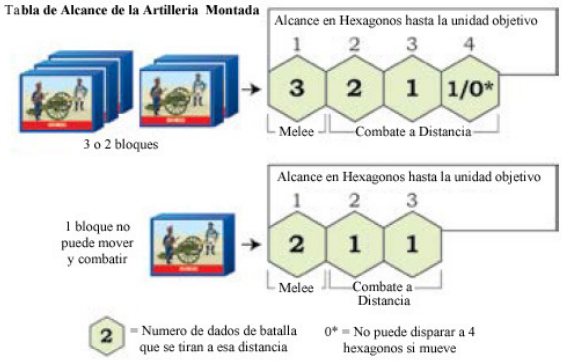
Para otros ejércitos, consulta su Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales para determinar si la infantería redondeará hacia arriba o hacia abajo cuando mueva.

• Una unidad de infantería ligera, Joven Guardia, y ligera de fusileros que mueva dos hexágonos no puede entablar combate a distancia.
• Una unidad ligera, ligera de fusileros, de granaderos y cualquiera de la guardia entablará combate a distancia con 1 dado de batalla adicional.

Los modificadores a la infantería para combate a distancia se describen en las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales.



Artillería de a Pie: Una unidad de artillería de a pie con órdenes que no mueva puede disparar a una unidad enemiga a 5 hexágonos de distancia o menos en cualquier dirección, siempre que esté en la línea de visión de la unidad que dispara. El número de bloques que quedan en la unidad de Artillería y la distancia hasta el objetivo determinan el número de dados de batalla que tirará (véase tabla a en la columna izquierda).



• Una unidad de artillería de a pie que mueve no puede combatir.

Artillería Montada: Una unidad de artillería montada que no mueva puede disparar a una unidad enemiga a 4 hexágonos de distancia o menos en cualquier dirección, siempre que esté en la línea de visión de la unidad que dispara. El número de bloques que quedan en la unidad de Artillería y la distancia hasta el objetivo determinan el número de dados de batalla que tirará.
• Una unidad de artillería montada que mueve 1 hexágono puede combatir, pero no puede disparar a una distancia de 4 hexágonos.
• Una unidad de artillería montada que mueve 2 o más hexágonos no puede combatir.
• Una unidad de artillería montada a la que sólo le queda un bloque no puede mover y combatir.

5. Aplicar Dados Adicionales por la Carta de Orden: Algunas cartas de Orden aumentarán el número de dados de batalla que una unidad tirará en combate a distancia.

6. Aplicar Reducción a los Dados de Batalla por Terreno: El terreno en el que está la unidad objetivo y, en algunos casos, el terreno en el que está la atacante, pueden reducir el número de dados de batalla que se tiran en combate a distancia. Reduce el número de dados de batalla según

© 2012 GMT Games, LLC

corresponda. Consulta la sección de Terreno para las modificaciones a los dados de batalla.

7. Resolver Combate: Tira el número de dados de batalla resultante contra el objetivo; los impactos se resuelven primero, seguidos de las retiradas.

8. Contar Impactos: En combate a distancia, el atacante obtiene 1 impacto por cada símbolo de tropa que sacara que coincida con la unidad objetivo. Otros símbolos son fallos.

Tirada para Combate a Distancia

Hace 1 impacto a una unidad de Infantería

Hace 1 impacto a una unidad de Caballería

Hace 1 impacto a una unidad de Artillería

No hace impactos en combate a distancia

Una bandera no causa impactos, pero puede provocar una retirada.

Por cada impacto conseguido, se elimina 1 bloque de la unidad objetivo. Cuando se elimina el último bloque de la unidad oponente, consigues una Bandera de Victoria. Si obtienes más impactos que el número de bloques en la unidad enemiga, estos impactos adicionales no tienen efecto.

Impactar a un Líder: Cuando una unidad enemiga con un líder vinculado recibe un impacto en combate a distancia, el líder asignado debe de hacer una comprobación de baja de líder. Un líder que no está vinculado a una unidad (solo en un hexágono) no puede ser el objetivo de un Combate a Distancia (sólo los sables causan impactos a los líderes, y en Combate a Distancia, los sables no hacen impactos). Consulta la sección de las reglas Comprobación de Baja de Líderes.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Aunque hay registros de líderes que cayeron dirigiendo a sus tropas, no era considerado caballeroso en la época disparar a líderes que estaban solos.

9. Aplicar Resultados: Una bandera no causa un impacto, pero puede causar que la unidad se retire. Véase la sección de las reglas Retiradas. Una unidad que no puede retirarse por cualquier razón perderá bloques, y provocará una comprobación de baja con su líder vinculado.

COMBATE DE MELEE

Todas las unidades pueden enfrentarse en melee. Un líder no vinculado no puedo hacerlo. Una unidad que ataca a una unidad enemiga adyacente está enfrentándose a esa unidad en melee. Los objetivos atacados en melee siempre se consideran dentro del alcance y de la línea de visión de sus atacantes.

Una unidad adyacente a una unidad enemiga no puede usar el combate a distancia (disparo) contra la unidad enemiga adyacente ni escoger como objetivo a otra unidad enemiga dentro del alcance de su disparo. La unidad debe combatir en melee contra la unidad enemiga adyacente si es que decide combatir.

Procedimiento para el Combate de Melee

1. Anunciar Combate de Melee
2. La Caballería Defensora se Retira y Reforma
3. La Infantería Defensora Forma en Cuadro
4. Determinar la Fuerza del Ataque
5. Aplicar Dados Adicionales por la Carta de Orden
6. Aplicar Reducción a los Dados de Batalla por Terreno
7. Resolver Combate
8. Contar Impactos
9. Aplicar Retiradas

© 2012 GMT Games, LLC

10. Acciones de Combate Adicionales: Ocupar el Terreno, Avance de Caballería, Ataque de Melee de Bonificación
11. Responder (la unidad Defensora Responde, se aplican impactos y se resuelven retiradas)

1. Anunciar Combate de Melee: Anuncia la unidad con órdenes que quieres que combata en melee y la unidad enemiga que ha elegido como blanco. La unidad debe de estar adyacente a la unidad enemiga para entablar combate de melee. Cada combate de melee se declara y resuelve uno a uno, incluyendo acciones de combate adicionales: Ocupar el Terreno, Avance de Caballería, Ataque de Melee de Bonificación y Respuesta del defensor, antes de comenzar el combate de la siguiente unidad.

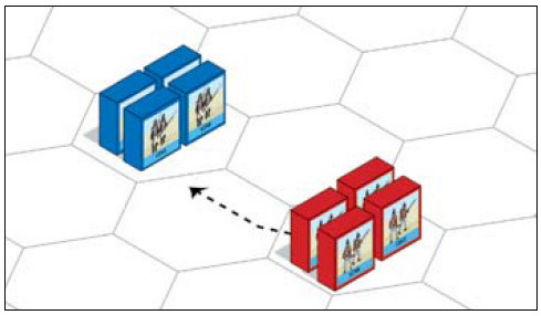
Si el defensor tiene una carta *First Strike*, debe de jugarse cuando el combate de melee es declarado, antes de que el atacante tire los dados de batalla.

El Combate de Melee por parte de varias unidades amigas contra una unidad enemiga debe resolver con una unidad cada vez. (Excepción: Combate de Armas Combinadas).

2. La Caballería Defensora se Retira y Reforma: Cuando es atacada en melee por una unidad de infantería, una unidad de caballería puede elegir Retirarse y Reformarse en lugar de permanecer y combatir en melee. Véase la sección de las reglas Retirada y Reforma de la Caballería.

3. La Infantería Defensora Forma en Cuadro: Un Cuadro de Infantería es una formación defensiva usada por las unidades de infantería para hacer frente a una carga de caballería enemiga. Una unidad de infantería puede decidir formar en cuadro durante el turno del oponente cuando una unidad de caballería esté a punto de atacarle en melee. Véase la sección de las reglas Cuadros de Infantería.

4. Determinar la Fuerza del Ataque:
Infantería: Una unidad de infantería con órdenes puede permanecer en posición o mover un hexágono y combatir en melee contra una unidad enemiga adyacente. En el combate de melee, el número base de dados de batalla que se tira es igual al número de bloques que tiene la unidad, incluso si la unidad de infantería ha movido antes del combate de melee.
• Una unidad de infantería ligera, Joven Guardia o ligera de fusileros que mueva dos hexágonos no puede entablar combate de melee.
• Una unidad de la Vieja Guardia francesa combatirá con dos dados de batalla adicionales en combate de melee. Cualquier otra unidad de infantería de la guardia o cualquier unidad de granaderos combatirá con 1 dado de batalla adicional en combate de melee.
• Una unidad de infantería ligera de fusileros o de milicia no obtiene impactos cuando saca un sable en combate de melee.
Los modificadores de la infantería en el combate de melee se describen en las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales.



EJEMPLO: La unidad de infantería de línea británica con 4 bloques mueve un hexágono y entabla combate de melee contra la unidad de infantería de línea francesa. La unidad de infantería británica tira 4 dados.

Caballería: Una unidad de caballería ligera puede permanecer en posición o mover hasta tres hexágonos y combatir en melee contra una unidad enemiga adyacente. En el combate de melee, el número base de dados de batalla que tira la caballería es igual al

© 2012 GMT Games, LLC

número de bloques que tiene la unidad de caballería atacante.
• Una unidad de caballería pesada, pesada de coraceros o pesada de la guardia combatirá con 1 dado de batalla adicional en melee.
Los modificadores de la caballería en el combate de melee se describen en las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales.

Artillería de A Pie: Una unidad de artillería puede que no mueva puede combatir en melee contra una unidad enemiga adyacente. Una unidad de artillería de a pie que mueva no puede combatir en melee en ese turno.
• Una unidad de artillería de a pie con órdenes a la que le queden dos o tres bloques tirará 4 dados de batalla en combate de melee.
• Una unidad de artillería de a pie a la que sólo le quede un bloque tirará 3 dados de batalla en combate de melee.
• Una unidad de artillería de a pie de la guardia con cualquier número de bloques tirará 1 dado de batalla adicional en combate de melee.

Artillería Montada: Una unidad de artillería montada con órdenes puede atacar en melee a un enemigo en un hexágono adyacente.
• Una unidad de artillería montada de dos o tres bloques que no mueva o que mueva sólo un hexágono tira 3 dados de batalla en melee.
• Una unidad de artillería montada de dos o tres bloques que mueva dos hexágonos no puede combatir en melee.
• Una unidad de artillería montada a la que sólo le queda un bloque no puede ni mover ni combatir en melee.
Los modificadores de la artillería de a pie y montada en el combate de melee se describen en las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales.

5. Aplicar Dados Adicionales por la Carta de Orden: Algunas cartas de Orden aumentan el número de dados de batalla que tira una unidad en combate de melee. (Véase las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales)

6. Aplicar Reducción a los Dados de Batalla por Terreno (si la hay): El terreno en el que está la unidad objetivo, y en algunos casos el terreno en el que está la unidad atacante pueden reducir el número de dados de batalla que se tiran en combate de melee. Reduce el número de dados de batalla según corresponda. Consulta la sección sobre el Terreno para modificaciones en los dados de batalla a tirar.

7. Resolver Combate: Tira el número de dados de batalla resultante contra el objetivo; los impactos se resuelven primero, seguido de las retiradas.

8. Contar Impactos: En combate de melee, el atacante obtiene 1 impacto por cada símbolo de tropa que coincida con la unidad objetivo y 1 impacto por cada símbolo de sable que saque. Un símbolo de sable obtiene 1 impacto sea cual sea el tipo de tropa objetivo. Otros símbolos que salgan se consideran fallos.

Tirada para Combate de Melee

Hace 1 impacto a una unidad de Infantería

Hace 1 impacto a una unidad de Caballería

Hace 1 impacto a una unidad de Artillería

Hace 1 impacto en melee a cualquier una unidad o líder no vinculado. Las unidades de milicia y ligeras de fusileros son una excepción. Una milicia o una unidad ligera de fusileros que saque un sable no impacta contra enemigos en melee, pero si lo saca contra un líder, lo impacta y lo elimina.

Una bandera no causa impactos, pero puede provocar una retirada.

© 2012 GMT Games, LLC

Por cada impacto conseguido, se elimina 1 bloque de la unidad objetivo. Cuando se elimina el último bloque de la unidad oponente, consigues una Bandera de Victoria. Si obtienes más impactos que el número de bloques de la unidad enemiga, estos impactos adicionales no tienen efecto.

Impactar a un Líder: Cuando una unidad enemiga con un líder vinculado recibe un impacto en combate de melee, el líder asignado debe de hacer una Comprobación de Baja del líder. Un líder que no está vinculado a una unidad (solo en un hexágono) puede ser atacado normalmente en melee. Consulta la sección de las reglas Comprobación de Baja de Líderes.

9. Aplicar Retiradas: Una bandera no causa impactos, pero puede provocar que la unidad se retire. Véase la sección de las reglas Retiradas. Una unidad que no pueda retirarse por cualquier razón perderá bloques, y provocará una comprobación de baja con su líder vinculado.

10. Acciones de Combate Adicionales: Véanse las secciones de las reglas para Ocupar el Terreno, Avance de Caballería y Ataque de Melee de Bonificación

11. Responder: La unidad defensora enemiga puede Responder contra una unidad atacante si uno o más bloques de esa unidad defensora sobrevivieron al ataque de combate de melee y la unidad defensora no se retiró del hexágono. La unidad del jugador atacante que realizó el ataque inicial se considera ahora en actitud defensiva.

Durante una Respuesta, la unidad calcula su fuerza, cualquier reducción de dados de batalla por terreno, tira los dados de batalla, determina impactos y retiradas y los aplica de igual manera que lo hace el atacante. Tras la Respuesta del jugador defensor, la melee acabará; es decir, nunca hay Respuesta a una Respuesta.

• Si la unidad defensora es obligada a retirarse de su hexágono original, no puede Responder, incluso si su retirada la mueve a un hexágono que sigue estando adyacente a la unidad atacante.

• Si la unidad defensora no pudo cumplir una retirada exigida, puede Responder siempre que le quede al menos un bloque en el campo de batalla después de sufrir bajas por no completar la retirada.

• Una unidad defensora que está Respondiendo no puede Ocupar el Terreno, realizar Avances de Caballería, ni recibir Ataques de Melee de Bonificación

• No puede jugarse una carta de orden *First Strike* contra una unidad que está Respondiendo.

• Una unidad defensora que está siendo atacada en melee por más de una unidad enemiga puede Responder contra cada unidad atacante mientras no sea eliminada u obligada a retirarse. Cada melee y su respuesta se resuelven de una en una.

COMPROBACIÓN DE BAJAS DE LÍDERES

Tu oponente siempre tirará para comprobar las Bajas de tus Líderes. Cuando un líder es impactado, elimina el bloque del líder del campo de batalla y coge una Bandera de Victoria.

Líder Vinculado: Cuando un líder está vinculado a una unidad y la unidad pierde uno o más bloques sin ser eliminada, existe la posibilidad de que el líder también sea impactado. Haz una comprobación de baja de líder tirando 2 dados de batalla. Para que el líder sea impactado, se deben de sacar dos sables.

Debe hacerse una comprobación de baja de líder cuando una unidad pierde un bloque por:

• Combate a Distancia
• Combate de melee
• No poder completar un movimiento de retirada

Sólo es necesaria una comprobación de baja de líder para una misma tirada de combate. *Por ejemplo, cuando una unidad con líder*

© 2012 GMT Games, LLC

vinculado es atacada y la unidad pierde uno o más bloques debido a los dados de batalla que salieron, una vez se retiran los bloques perdidos en el combate, se realiza la comprobación de baja de líder. Si la unidad es también obligada a retirarse, pero la unidad con la que está el líder no puede completar todo el movimiento de retirada, la unidad debe además perder bloques adicionales, pero no es necesaria otra comprobación de baja de líder, porque la misma tirada de dados provocó la pérdida de bloques por retirada.

Unidad con Líder Vinculado Eliminada: Cuando un líder está vinculado a una unidad y esa unidad pierde uno o más bloques, eliminando la unidad y dejando al líder solo en el hexágono, se realiza un cheque por baja de líder con 1 solo dado de batalla. Debe salir un símbolo de sable para que el líder sea impactado. Si el líder no es impactado, debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos. Si el líder está en un borde del mapa amigo, debe retirarse fuera del mapa. Un líder que se retira saliendo por un borde del mapa amigo no proporciona al oponente Bandera de Victoria.

Cuando un líder está vinculado a una unidad que es obligada a retirarse y todos los bloques de la unidad son eliminados porque no pudo completar su movimiento de retirada, el líder debe retirarse del hexágono en el que el último bloque de la unidad fue eliminado.

Si una unidad pierde su último bloque porque unidades enemigas ocupaban las únicas rutas de retirada posibles, el líder debe usar las reglas "Escape" para atravesar una de las unidades enemigas y llegar a un hexágono vacío o amigo.

Cuando una unidad pierde su último bloque en el borde del mapa porque no puede retirarse más, el líder debe retirarse saliendo del mapa. Un líder que se retira saliendo por un borde del mapa amigo no proporciona al oponente Bandera de Victoria.

Cuando una unidad pierde su último bloque debido a que su ruta de retirada está ocupada por hexágonos intransitables, el líder asignado también es eliminado si tampoco puede retirarse al hexágono. En este caso, la eliminación del líder otorga una Bandera de Victoria al oponente.

Cuando una unidad es eliminada, cualquier bandera que saliera en la tirada no tiene efecto contra el líder; sin embargo, el líder, tras la comprobación de baja de líder, debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos.

Cuando la unidad de un líder es eliminada en combate de melee, la unidad atacante puede Ocupar el Terreno o Avanzar con la Caballería al hexágono que quedó desalojado después de que el líder se retire de éste.

Líder No Vinculado: Un líder que está solo en un hexágono no puede ser el objetivo de un combate a distancia, pero sí puede ser atacado en melee. Cuando un líder está solo en un hexágono, la unidad enemiga atacante tira sus dados de batalla normales en el combate de melee. Si salen uno o más sables, impactarán y eliminarán al líder, incluso si los saca una unidad que normalmente no obtiene impactos con tiradas de sable en combate de melee. Si el líder no es impactado, debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos. Las banderas que se saquen en los dados al tirar contra un líder no tienen efecto contra un líder no vinculado. La unidad atacante puede Ocupar el Terreno o Avanzar con la Caballería.

RETIRADAS

Una vez resueltos todos los impactos del combate y eliminados los bloques, se resuelven las retiradas. Por cada bandera de retirada que se saca contra una unidad, la unidad debe retroceder un hexágono hacia su propio lado del campo de batalla. Dos banderas obligarán a la unidad a retroceder dos hexágonos, etc. (Excepción: las unidades de milicia se retiran tres hexágonos por bandera). El jugador que controla a la unidad que se retira decide a qué hexágono lo hace, usando las siguientes reglas:

© 2012 GMT Games, LLC

• Una unidad siempre debe retirarse hacia el lado del tablero del jugador que la controla, indistintamente de la dirección desde la que vino el ataque. Las unidades no pueden retirarse hacia el lado del tablero del oponente ni hacia los bordes laterales.
• El terreno que no es intransitable no tiene efecto en los movimientos de retirada, por lo que una unidad en retirada puede mover a o atravesar bosque, río vadeable, etc, sin parar. El terreno intransitable, sin embargo, impedirá la retirada de una unidad, lo que resultará en la pérdida de un bloque, posible eliminación y posible pérdida de líder.
• Una unidad no puede retirarse a ni atravesar un hexágono que contenga otra unidad amiga o enemiga o un líder enemigo.
• Un líder vinculado debe retirarse con su unidad si esta es obligada a retirarse.
• Los Líderes Detienen las Retiradas: Una unidad sin líder vinculado puede retirarse a un hexágono que contenga un líder amigo no vinculado (es decir, que está solo en el hexágono). El líder queda inmediatamente vinculado a esa unidad y la unidad termina su retirada en el hexágono del líder. La unidad en retirada ignora cualquier movimiento de retirada adicional.
• Si la unidad no puede retirarse debido a que su ruta de retirada está ocupada o se ve obligada a retirarse fuera de los límites del campo de batalla, debe eliminarse un bloque de la unidad por cada hexágono del movimiento de retirada que no pueda completar.
• Una unidad de milicia debe retroceder tres hexágonos hacia su propio lado del campo de batalla por cada bandera que se sacara en los dados contra ella.
Los modificadores específicos al movimiento de retirada de las unidades se describen en las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales.

Reforzar la Moral

Algunas situaciones permiten a unidad ignorar una o más banderas que se obtuvieran contra ella. Un resultado de ignorar bandera es opcional y el jugador propietario puede siempre decidir aceptar un resultado de bandera. Si puede ignorarse más de un resultado de bandera, el jugador propietario puede decidir ignorar uno (o más) y aceptar otro (o más). Una unidad puede elegir ignorar banderas cada vez que es atacada. Si más de una de las siguientes situaciones se aplica, los efectos son acumulativos.
• Una unidad puede ignorar una bandera siempre que tenga un líder vinculado a ella. Si la unidad pierde uno o más bloques en combate, el líder debe sobrevivir a la comprobación de baja de líder para que la unidad pueda ignorar la bandera. Obsérvese que las retiradas se resuelven después de que se resuelvan las bajas, lo que incluye comprobación de baja de líder y eliminación de bloques.
• Una unidad puede ignorar una bandera cuando está apoyada por dos o más unidades amigas. Las unidades que apoyan pueden estar en cualquier de los hexágonos que están adyacentes a la unidad.
• Un líder que está solo en un hexágono puede actuar como apoyo adyacente y puede proporcionar apoyo igual que lo hace una unidad amiga.
• Un cuadro puede actuar como unidad de apoyo adyacente para otras unidades que no estén en cuadro; sin embargo, una unidad en cuadro no puede recibir apoyo de unidades y líderes amigos en hexágonos adyacentes.
• Algunas características del terreno permitirán a la unidad defensora en ese terreno ignorar una bandera. Véase la sección de las reglas Terreno.
• Una unidad de Granaderos puede ignorar una bandera.
• Una unidad de caballería pesada de Coraceros puede ignorar una bandera.
• Una unidad de la Guardia puede ignorar una o dos banderas (Véase Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales).
• La caballería nunca puede ignorar un resultado de bandera de rechazo de una unidad de infantería en cuadro indistintamente de cuántas banderas pueda normalmente ignorar.
Los modificadores específicos a la moral se describen en las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales.

© 2012 GMT Games, LLC

Retirada de Líderes

La retirada de líderes es un tanto diferente a la de las unidades. El movimiento de retirada de un líder es de 1, 2 o 3 hexágonos hacia su propio lado del campo de batalla, a elección del jugador propietario.

• Un líder vinculado a una unidad que debe retirarse se retirará al mismo hexágono que la unidad a la que está vinculado.

• Cuando un líder está vinculado a una unidad y la unidad pierde su último bloque debido a combate a distancia, combate de melee o porque no puede completar todo su movimiento de retirada, si el líder no es eliminado debido a la comprobación de baja de líder, debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos.

• Cuando un líder no vinculado es atacado en combate de melee, si no es eliminado, debe retirarse 1, 2 o 3 hexágonos.

Puedes decidir que tu líder salga del tablero por tu lado del campo de batalla al retirarse. Esto evita que el líder otorgue a tu oponente una Bandera de Victoria, pero al hacerlo pierdes una importante ficha de mando.

Cuando un líder se retira, debe seguir estas reglas:

• El movimiento de retirada de un líder es de 1, 2 o 3 hexágonos hacia el lado del campo de batalla del jugador que lo controla. El jugador determina el número de hexágonos que el líder moverá y la ruta que tomará para retirarse.

• El terreno que no es intransitable no tiene efecto en los movimientos de retirada, por lo que un líder en retirada puede mover a o atravesar bosque, río vadeable, etc, sin detenerse. El terreno intransitable impide el movimiento de retirada, y un líder incapaz de retirarse debido a ello será eliminado. El oponente gana una Bandera de Victoria cuando el líder es eliminado.

• Un líder no puede acabar su movimiento de retirada en un hexágono que contenga a otro líder amigo ni a una unidad o líder enemigos,

• Un líder puede retirarse a través de un hexágono que sólo contenga una unidad amiga o puede decidir detenerse allí y vincularse a la unidad.

• Un líder puede retirarse a través de un hexágono que contenga una unidad amiga con un líder o un líder amigo no vinculado.

• Un líder que se retira a través del hexágono de una unidad no afecta a la unidad.

• Un líder en retirada puede atravesar un hexágono que contenga una unidad enemiga, pero está sujeto a las regla de Escape de Líderes.

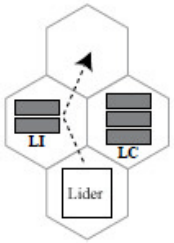
Escape de Líderes

Cuando una unidad enemiga ocupa la ruta de retirada designada de un líder, el líder en retirada debe intentar escapar a través del hexágono ocupado por enemigo.

Procedimiento para el Escape de Líderes: Mueve al líder al hexágono enemigo y permite a la unidad enemiga del hexágono combatir al líder. La unidad atacante usa su número normal de dados de batalla para combate en melee. El líder no se beneficia del terreno del hexágono. Si salen uno o más símbolos de sable, el líder será impactado y eliminado, *incluso si los ha sacado una unidad que normalmente no impacta con sables en combate de melee*. El oponente gana una Bandera de Victoria cuando el líder es eliminado.

Si el líder no es impactado, su escape tiene éxito y continúa su movimiento de retirada. Si una unidad enemiga también ocupara ese hexágono, el líder debe pasar de nuevo el procedimiento para Escapar. Si el tercer hexágono también estuviese ocupado por una unidad enemiga, el líder es eliminado y el oponente gana una Bandera de Victoria.

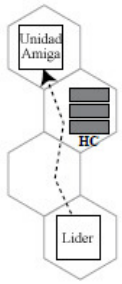
Ejemplos de Escape de Líder



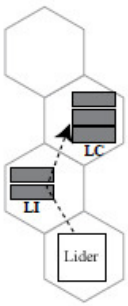
1) Una unidad de Infantería de Línea enemiga (con dos bloques) y una unidad de Caballería Ligera (con tres bloques) ocupan los dos hexágonos que hay detrás de un líder solo que debe retirarse. Los hexágonos detrás de estas dos unidades enemigas están vacíos. El líder decide retirarse a través del hexágono con los dos

© 2012 GMT Games, LLC

bloques de Infantería de Línea porque el jugador oponente sólo tirará dos dados en lugar de los tres que tiraría la Caballería Ligera. El jugador oponente tira los dos dados y obtiene un símbolo de Infantería y uno de Artillería. Puesto que no han salido símbolos de Sable, el líder consigue escapar y acaba la retirada después de mover uno o dos hexágonos más.



2) El hexágono detrás de un líder solo está vacío. El siguiente hexágono está ocupado por una unidad de caballería pesada enemiga con tres bloques. Una unidad amiga sin líder ocupa el hexágono detrás del de la unidad de caballería pesada. El líder podría hacer una retirada hasta el primer hexágono vacío, pero decide Retirarse tres hexágonos, acabando en el hexágono con la unidad amiga. Al entrar al segundo hexágono, con la unidad de caballería pesada, la Retirada se detiene, y el jugador oponente tira cuatro dados (la caballería pesada tira 1 dado extra en melee), obteniendo dos banderas y dos símbolos de infantería. Puesto que no salieron símbolos de sable, el líder consigue escapar y continua la Retirada hasta el tercer y último hexágono, que contiene una unidad amiga



3) La única ruta de Retirada posible tiene una unidad de Infantería enemiga con dos bloques en el primer hexágono y una unidad de caballería ligera enemiga con tres bloques en el segundo hexágono. La unidad en retirada mueve al primer hexágono y se detiene mientras el oponente tira dos dados por la unidad de infantería, obteniendo un símbolo de caballería y otro de bandera. El escape tiene éxito, pero el líder debe ahora pasar otro intento de escape al llegar al segundo hexágono. El jugador oponente tira tres dados por la unidad de caballería, y obtiene dos símbolos de sable y una bandera. Sólo es necesario un sable, y el líder es impactado y eliminado a un hexágono de alcanzar un lugar seguro. El jugador oponente gana una Bandera de Victoria por el líder eliminado.

ACCIONES DE COMBATE ADICIONALES

Durante la fase de combate, tras un combate de melee, una unidad atacante puede tener derecho a una o más acciones adicionales. Estas acciones se definen a continuación.

La Infantería Ocupa el Terreno

Cuando una unidad de infantería con órdenes ataca en combate de melee y elimina a la unidad o líder enemigos o los obliga a retirarse del hexágono que ocupan, la unidad de infantería ha realizado un combate de melee con éxito. La unidad de infantería victoriosa puede avanzar (moverse) al hexágono desalojado. Esto se conoce como Ocupar el Terreno.

- Ocupar el Terreno nunca es obligatorio; queda a elección del jugador atacante.
- Ocupar el Terreno está sujeto a las restricciones habituales por terreno al movimiento.
- Una unidad de infantería que ataca a una unidad de caballería puede Ocupar el Terreno después de que la unidad de caballería decida Retirarse y Reformarse.
- Una unidad de infantería que ataca a un líder que está solo en el hexágono puede Ocupar el Terreno después de que el líder se retire o sea eliminado.
- Una unidad en cuadro no puede Ocupar el Terreno después de un combate de melee con éxito.

La Artillería Ocupa el Terreno

Una unidad de Artillería que ataca en melee no puede Ocupar el Terreno.

Avance de la Caballería

Cuando una unidad de caballería con órdenes ataque en combate de melee y elimina a la unidad o líderes enemigos o los obliga a retirarse del hexágono que ocupan, la unidad de combate que ha realizado un combate de melee con éxito. La unidad de caballería

© 2012 GMT Games, LLC

victoriosa puede avanzar (moverse) al hexágono desalojado. Tras avanzar a ese hexágono, la unidad de caballería puede entonces mover un hexágono adicional. Este avance al hexágono y el hexágono adicional de movimiento se conoce como Avance de Caballería.

• El Avance de Caballería nunca es obligatorio; queda a elección del jugador atacante.

• El hexágono adicional de movimiento después de que la caballería mueva al hexágono desalojado nunca es obligatorio. Se considera igualmente Avance que la caballería mueva sólo al hexágono desalojado.

• Una unidad de caballería que mueva al hexágono desalojado por el enemigo y que después vuelva a su hexágono original se considera que ha realizado un Avance de caballería.

• El movimiento en el Avance de Caballería está sujeto a las restricciones al movimiento por terreno habituales.

• Una unidad de caballería que ataca a un líder solo en un hexágono puede avanzar al hexágono desalojado después de que el líder se retire o sea eliminado.

Límites a la Ocupación del Terreno y al Avance de Caballería

Las siguientes situaciones no permiten Ocupar el Terreno ni Avance de Caballería:

• Los ataques de combate a distancia nunca dan a la unidad atacante la oportunidad de Ocupar el Terreno.

• Una unidad de artillería que ataca en melee no puede Ocupar el Terreno.

• Una unidad defensora que está Respondiendo no puede Ocupar el Terreno ni realizar un Avance de Caballería.

• Una unidad defensora que usa la carta de Mando *First Strike* contra una unidad atacante no es elegible para Ocupación del Terreno ni Avance de Caballería.

Ataque de Bonificación de la Caballería

Después de un ataque de combate de melee con éxito, una unidad de caballería que hace un avance es elegible para combatir en melee una segunda vez. Esta segunda melee es llamada Ataque de Bonificación.

• Sólo las unidades de combate, tras resolver con éxito una melee, tienen permitido un Ataque de Bonificación. Una unidad de infantería o artillería no puede hacer un Ataque de Bonificación.

• Si una unidad de caballería no mueve al hexágono desalojado, pierde la oportunidad de hacer el Ataque de Bonificación, incluso si está adyacente a otras unidades enemigas.

• Un Ataque de Bonificación es opcional. La unidad de caballería, después de tener éxito en la melee, no está obligada a avanzar y atacar de nuevo.

• El objetivo de un Ataque de Bonificación no tiene que ser la misma unidad que originalmente fue atacada en melee, incluso aunque ésta siga estando adyacente.

• Las restricciones al movimiento y al combate debido al terreno se aplican al Ataque de Bonificación igual que se hace a los ataques de melee normales.

• Una unidad de caballería sólo puede hacer un Ataque de Bonificación por turno.

• Una unidad de caballería atacante que elimina a la unidad enemiga o la obliga a retirarse con su Ataque de Bonificación puede mover al hexágono desalojado. No puede mover al hexágono adicional ni es elegible para otro Ataque de Bonificación.

• El combate de melee inicial de una unidad de caballería, así como su Avance de Caballería y su Ataque de Bonificación deben completarse antes de comenzar el combate de la siguiente unidad.

• Es posible declarar un Ataque de Armas Combinadas con un Ataque de Bonificación.

La Unidad Defensora Responde

En un combate de melee, la unidad defensora enemiga puede Responder a la unidad atacante si uno o más de los bloques defensores sobrevivieron al ataque de combate de melee y la unidad defensora no se retiró de su hexágono. La unidad del jugador atacante que realizó el ataque inicial se considera ahora en actitud defensiva.

Durante una Respuesta, la unidad calcula su fuerza, cualquier reducción de dados de

© 2012 GMT Games, LLC

batalla por terreno, tira los dados de batalla, determina impactos y retiradas y los aplica de la misma manera que el atacante. Después de que el jugador defensor Responda, la melee acabará, es decir, no hay Respuesta a una Respuesta.

• Si la unidad defensora es obligada a retirarse de su hexágono original, no puede Responder, incluso si la retirada mueve a la unidad a un hexágono que sigue estando adyacente a la unidad atacante.

• Si la unidad defensora no puede cumplir una retirara exigida, puede Responder mientras le queden uno o más bloques en el campo de batalla después de sufrir bajas por no completar su retirada.

• Una unidad defensora que está Respondiendo no puede Ocupar el Terreno, realizar Avance de Caballería ni recibir un Ataque de Melee de Bonificación.

• No se puede jugar una carta de Orden *First Strike* contra una unidad que está Respondiendo.

Fase 5
FIN DEL TURNO Y FIN DE LA PARTIDA

Tras completar todo el movimiento y resolver todos los impactos, retiradas y acciones de combate adicionales para todas las unidades con órdenes, descarta la carta de Orden jugada y roba otra carta de Orden del mazo. Tu turno ha acabado.

Cuando un jugador defensor ha usado la carta de Orden *First Strike* durante el turno, roba una carta de reemplazo al final del turno antes que el jugador activo.

Si el mazo de robo se queda sin cartas, baraja el descarte para formar un nuevo mazo de robo. También se forma un nuevo mazo de robo tras jugarse una carta de Orden *Élan*. Se baraja el descarte con el mazo de robo y se forma un nuevo mazo de robo.

Fin de la Partida y Condiciones de Victoria

Los jugadores alternan turnos hasta que uno de ellos llega al número de Banderas de Victoria indicado por las condiciones de victoria del escenario.

Además de capturar Banderas de Victoria mediante la eliminación de unidades enemigas, en algunos escenarios capturar ciertos hexágonos de terreno o cumplir ciertos objetivos específicos de batalla pueden otorgar Banderas de Victoria adicionales. Tales condiciones de victoria se especificarán en las notas de batalla del escenario.

Una partida termina en el momento en que un jugador alcance el número de Banderas de Victoria requerido, indistintamente de en qué momento del turno de juego ocurre esto. Esto significa que una partida podría incluso acabar tras una Respuesta exitosa con victoria para el oponente del jugador activo.

6. TÁCTICAS Y ACCIONES NAPOLEÓNICAS

RETIRADA Y REFORMA DE LA CABALLERÍA

Cuando es atacada en melee por una unidad de infantería (incluidos Combates de Armas Combinadas), una unidad de caballería puede decidir Retirarse y Reformar en lugar de quedarse y combatir en melee.

Justo antes de que una unidad de infantería entre en melee con una unidad de caballería enemiga, el jugador atacante debe preguntar si la caballería va a Retirarse y Reformarse. El jugador defensor debe entonces declarar si la caballería se Retirará y Reformará o si no lo hará antes de que se tiren los dados de batalla.

Una unidad de caballería no puede Retirarse y Reformar si no puede retirarse 2 hexágonos hacia su lado del campo de batalla. Los hexágonos ocupados, el terreno intransitable y el borde del campo de batalla pueden impedir a la unidad de caballería retirarse 2 hexágonos.

© 2012 GMT Games, LLC

Si la unidad de caballería decide no Retirarse y Reformarse, o si no puede hacerlo, la melee se resuelve de manera normal.

Antes de que la caballería realice el movimiento de Retirada y Reforma, la unidad de infantería atacante determina el número apropiado de dados de combate de melee contra la unidad de caballería. Los dados de la artillería en Combate de Armas Combinadas se siguen tirando junto con los dados de la infantería antes de que la caballería realice el movimiento de Retirada y Reforma. Sólo los iconos de caballería obtendrán un impacto cuando la caballería se Retira y Reforma. Todos los demás símbolos, incluidos sables y banderas, se ignoran.

Si la unidad de caballería recibe un impacto y tiene un líder vinculado, se realiza un chequeo de baja de líder. Tras la tirada de dados de la unidad de infantería atacante, se realiza el movimiento de la unidad de caballería de Retirada y Reforma de 2 hexágonos hacia su propio lado del campo de batalla.

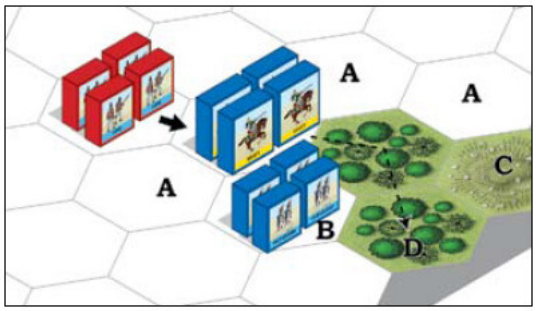
• La infantería atacante puede Ocupar el Terreno después de que la unidad de caballería abandone el hexágono.

• Una unidad de caballería no puede Responder cuando elige Retirarse y Reformarse, incluso si acaba en un hexágono que está adyacente a la unidad de infantería que estaba haciendo el ataque de melee.

• Una unidad de caballería no puede Retirarse y Reformar cuando una unidad de infantería Responde.

• Una unidad de caballería atacante no puede Retirarse y Reformar cuando una unidad de infantería defensora juega una carta de Mando *First Strike*

EJEMPLO: La unidad de caballería es atacada y el jugador francés anuncia que le gustaría Retirarse y Reformarse. Al jugador británico se le permite primero tirar cuatro dados (por sus cuatro bloques), impactando sólo con los símbolos de caballería. Si la unidad de caballería francesa sobrevive al ataque, debe retirarse dos hexágonos hacia el lado amigo del tablero. Los hexágonos señalados A están prohibidos puesto que cada hexágono al que se mueva debe de estar más cercano al borde amigo del tablero. Los hexágonos B y C están prohibidos puesto que B está ocupado y C es terreno intransitable. El único hexágono de destino legal es D.



CUADRO DE INFANTERÍA

Un cuadro de infantería es una formación defensiva usada por las unidades de infantería para enfrentarse a un ataque de melee de la caballería enemiga. Mientas que una unidad de infantería está en cuadro, no puede mover, pero puede recibir órdenes para combatir. Mientras que está en cuadro, el número máximo de dados de batalla que una unidad de infantería puede tirar en combate a distancia o de melee es 1 dado. Nada aumentará ese número de dados de batalla que una unidad de infantería puede tirar en cuadro, excepto cuando a la unidad de infantería se le dé órdenes como parte de un Combate de Armas Combinadas. Sin embargo, el dado de batalla de una infantería en cuadro puede ser reducido debido a modificadores por terreno, de manera que la unidad de infantería en cuadro puede no tener dados que tirar.

Formar en Cuadro y Combatir

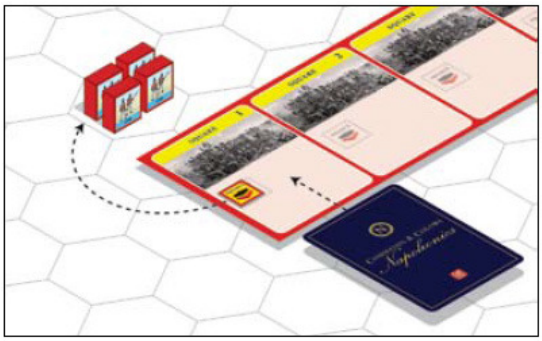
Una unidad de infantería con cualquier número de bloques puede elegir formar en cuadro durante el turno del oponente justo antes de que una unidad de caballería le ataque en melee. El jugador con la caballería atacante debe preguntar si la unidad de infantería va a formar en cuadro. El jugador que controla a la infantería debe elegir si

© 2012 GMT Games, LLC

forma en cuadro o recibe toda la fuerza del ataque de caballería.

Una unidad de infantería no puede formar en cuadro en las siguientes situaciones:
• Cuando sólo tienes dos o menos cartas de Orden en tu mano.
• Cuando la unidad de infantería está en ciertos hexágonos de terreno, véase la sección de las reglas Terreno.
• Cuando una unidad de caballería Responde.
• Cuando una unidad de infantería está atacando a una unidad de caballería en melee y la unidad de caballería juega la carta de Orden *First Strike*.
• Cuando todas las casillas en el contador de cuadro de un jugador están llenas de cartas de Orden.

Si la unidad de infantería decide no formar en cuadro, el ataque de melee de la caballería se resuelve normalmente.

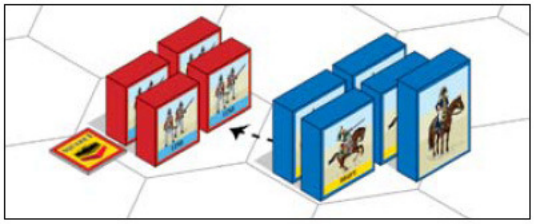


EJEMPLO: El jugador oponente roba una carta de la mano del jugador y la coloca en el Contador de Infantería en Cuadro del jugador propietario. Se coloca el correspondiente marcador de Cuadro en el mapa, adyacente a la unidad.

Cuando la unidad de infantería elige formar en cuadro, el jugador de la caballería atacante selecciona una carta al azar de la mano del jugador de la infantería defensora. El jugador atacante no puede mirar la carta seleccionada. La carta se coloca bocabajo en el Contador de Infantería en Cuadro del jugador defensor y la ficha de Cuadro con el Número correspondiente se coloca en el hexágono de la infantería para indicar que está en cuadro. Un jugador puede, en cualquier momento, mirar las cartas de su contador de infantería en cuadro, pero estas cartas no pueden cambiarse de posición en el contador.

NOTA: Una ficha de infantería en cuadro no cuenta como bloque para poder ser eliminada para satisfacer las bajas por combate o retirada.

Cuando una unidad de caballería ha hecho que una unidad de infantería forme en cuadro, la unidad de infantería en cuadro combatirá primero con 1 dado, incluso a pesar de que el oponente es el jugador activo (una excepción a la secuencia normal de combate de melee).



EJEMPLO DE ATAQUE A UN CUADRO DE INFANTERÍA

Turno del Jugador Francés

1. Una unidad de caballería francesa recibe la orden de atacar a una unidad de infantería británica y la unidad de infantería decide formar en cuadro.
2. Se selecciona una carta de Orden al azar de la mano de cartas del jugador británico. La carta seleccionada se coloca en el Contador de Infantería en Cuadro británico y la correspondiente Ficha de Cuadro numerada se coloca en el hexágono de la infantería británica.
3. La infantería británica en cuadro combate primero con 1 dado contra la unidad de caballería francesa. Si la infantería británica saca una bandera (conocido como una bandera de rebote) la unidad de caballería francesa debe retirarse; un Líder que esté con la caballería no tiene efecto contra la bandera de rebote.
4. Si la caballería francesa no es eliminada ni obligada a retirarse, atacará con 1 dado contra la unidad de infantería británica en cuadro.

© 2012 GMT Games, LLC

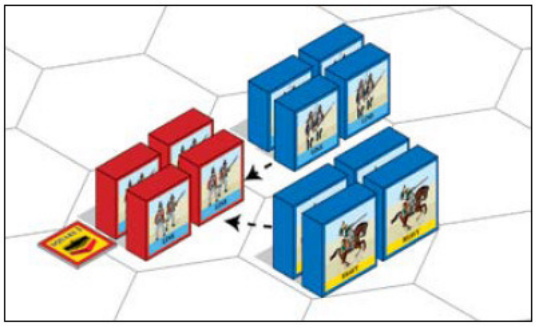
Turno del Jugador Británico

1. El jugador británico ordena a la unidad de infantería en cuadro que ataque a la unidad de caballería francesa.

2. La unidad de caballería francesa puede elegir Retirarse y Reformar. Como la unidad de infantería en cuadro sólo tira 1 dado, la unidad de caballería decide quedarse y combatir en melee.

3. La unidad de infantería británica en cuadro combate con 1 dado contra la unidad de caballería británica. Si los británicos sacan una bandera, la unidad de caballería francesa debe retirarse.

4. Si la caballería francesa no es eliminada u obligada a retirarse, podrá Responder con 1 dado contra la unidad de infantería en cuadro francesa.



Turno del Jugador Francés

1. Una unidad de infantería francesa recibe la orden de mover y atacar a la unidad de infantería en cuadro británica. A la unidad de caballería francesa también se le ordena atacar a la unidad de infantería en cuadro británica.

2. La unidad de infantería francesa combate en melee contra la unidad en cuadro británica con su número habitual de dados para melee.

3. Si la unidad de infantería en cuadro británica no es eliminada, puede Responder en melee con 1 dado contra la unidad de infantería francesa.

4. La unidad de caballería francesa anuncia que va a luchar en melee contra el cuadro.

5. La infantería en cuadro británica combate primero con 1 dado contra la unidad de caballería francesa. Si la infantería británica saca una bandera, la caballería francesa debe retirarse.

6. Si la caballería francesa no es eliminada ni obligada a retirarse, atacará con 1 dado contra la unidad de infantería en cuadro británica.

El máximo número de dados de batalla que una unidad de infantería en cuadro puede tirar en melee es de 1. Los dados adicionales debido a cartas de Orden o tipo de tropa no aumentarán el número de dados que un cuadro tira. Los modificadores por terreno, sin embargo, pueden reducir los dados de batalla de una unidad de infantería. ¡Es posible que una unidad de infantería, por lo tanto, se quede sin dados de batalla!

Una unidad de infantería en cuadro, cuando recibe órdenes como parte de un Combate de Armas Combinadas, añadirá 1 dado de batalla a los dados de la artillería para el Combate de Armas Combinadas.

Bandera de Rebote: Siempre que una unidad de infantería en cuadro saque una bandera contra una unidad de caballería adyacente, obligará a la caballería a rebotar del cuadro. Una bandera de rebote que una unidad de infantería saque contra una de caballería no puede ser ignorada por ningún motivo. Si la unidad de caballería no puede retroceder, se pierde un bloque por cada hexágono de retirada que la caballería no pueda completar.

Nota: Todas las banderas que saquen un cuadro y artillería en Combate de Armas Combinadas se consideran banderas de rebote.

Si la unidad de caballería no es eliminada u obligada a retirarse de su hexágono cuando es atacada por la infantería en cuadro, puede combatir en melee contra la infantería en cuadro con un máximo de 1 dado de batalla. Los dados adicionales debido a cartas de orden o tipos de tropa no aumentarán el número de dados de batalla que la unidad de caballería tirará contra el cuadro. Los modificadores por terreno, sin embargo, pueden reducir los dados de batalla de una unidad de infantería. Es posible que una

© 2012 GMT Games, LLC

unidad de caballería, por lo tanto, se quede sin dados de batalla. Una unidad de caballería que ataca a un cuadro cuando recibe una orden como parte de un Combate de Armas Combinadas añadirá a su único dado de batalla a los dados de la artillería en el Combate de Armas Combinadas (Véase Combate de Armas Combinadas).

Una unidad de caballería que está siendo atacada en melee por una unidad de infantería en cuadro enemiga puede jugar una carta de Orden *First Strike*. La unidad de caballería sigue tirando igualmente 1 dado de batalla contra la infantería en cuadro.

Cuadros de Infantería vs. Unidades de Infantería y Artillería: Una unidad de infantería o artillería pueden enfrentarse a una unidad de infantería en cuadro enemiga con el combate a distancia de manera normal. Una unidad individual de infantería o artillería también combatirá de manera normal contra una unidad de infantería en cuadro enemiga, combatiendo primero el cuadro enemigo. Si el cuadro no es eliminado en melee, puede entonces Responder con 1 dado. También es posible para una unidad de infantería individual combatir en melee contra un cuadro enemigo como parte de un Combate de Armas Combinadas con una o más unidades de artillería amigas con órdenes (Véase Combate de Armas Combinadas).

Cuadros de Infantería y Retiradas: Una unidad de infantería en cuadro, debido a que no puede mover, perderá un bloque por cada hexágono de retirada que no pueda completar. Si el movimiento de retirada de la unidad de infantería es de más de un hexágono debido a banderas, la unidad sufrirá varias bajas por cada bandera que saliera contra ella. Una unidad de infantería en cuadro puede ignorar una o más banderas cuando un líder está vinculado y/o el tipo de tropa de la unidad permite ignorar una bandera.

Apoyo: Un cuadro puede actuar como unidad adyacente de apoyo para unidades que no estén en cuadro; sin embargo, una unidad en cuadro no puede recibir apoyo de unidades y líderes amigos que estén en hexágonos adyacentes.

Cuadros de Infantería y Líderes Vinculados: Un líder vinculado a una unidad de infantería en cuadro no puede recibir una orden para separarse. Sin embargo, cuando a la unidad se le ordena que abandone el cuadro, al líder también se le puede ordenar que se separe en el mismo turno usando una orden adicional.

Cuadros de Infantería Atacando: Una unidad de infantería en cuadro puede recibir una orden para combatir. Una unidad de infantería en cuadro puede atacar en combate a distancia cuando no hay unidades enemigas en un hexágono adyacente. El número máximo de dados de batalla que puede tirar una unidad de infantería en cuadro en combate a distancia es de 1. Una unidad de infantería en cuadro también puede recibir una orden de combatir en melee. El número máximo de dados de batalla que puede tirar una unidad de infantería en cuadro en combate de melee es de 1. Una unidad en cuadro no puede Ocupar el Terreno tras un combate de melee con éxito. Una unidad de infantería en cuadro puede recibir órdenes como parte de un Combate de Armas Combinadas. Añadirá 1 dado de batalla a los dados de la artillería para el Combate de Armas Combinadas.

Abandonar el Cuadro

Es importante hacer notar que un cuadro de infantería se forma durante la fase de combate del oponente, mientas que a una unidad de infantería sólo se le puede ordenar abandonar un cuadro durante la fase de órdenes del jugador activo.

No puede ordenarse a una unidad de infantería que abandone el cuadro mientras haya unidades de caballería enemiga en cualquier hexágono adyacente. La unidad de caballería impide que se pueda ordenar a la unidad de infantería abandonar el cuadro.

© 2012 GMT Games, LLC

Si no hay unidades enemigas en ningún hexágono adyacente, una unidad de infantería en cuadro puede recibir una orden y abandonar el cuadro. Se retira la Ficha numerada de Infantería en Cuadro y se devuelve al Contador de Infantería en Cuadro, y se coge la carta de Orden del contador de infantería en cuadro y se devuelve a la mano del jugador.

La infantería que abandona el cuadro no sufre penalizaciones al combate o al movimiento. Puede mover y combatir de manera normal. Por ejemplo, una unidad de infantería que abandona el cuadro y que no mueve puede combatir a distancia sin reducción de dados de batalla por movimiento.

Cuando el último bloque de una unidad en cuadro es eliminado y retirado, la ficha numerada de Infantería en Cuadro se retira del hexágono y se devuelve al Contador de Infantería en Cuadro, y se coge la carta de Orden del contador de infantería en cuadro y se devuelve a la mano del jugador.

COMBATE DE ARMAS COMBINADAS

Cuando una unidad de infantería o caballería va a atacar a una unidad enemiga en melee, se puede ordenar a una o más unidades de artillería que combinen sus dados de batalla con la unidad atacante. Un combate de armas combinadas debe ser declarado antes de que se tire ningún dado de batalla. Todas las unidades de artillería con órdenes en el combate de armas combinadas deben de tener dentro de su alcance a la unidad enemiga que va a ser atacada y tener línea de visión clara hasta ella. Una unidad de artillería en colina no puede combinar armas si debe disparar sobre las cabezas de una unidad amiga en un hexágono adyacente más bajo. Para participar en Combate de Armas Combinadas, la unidad de artillería debe tener una línea de visión sin obstrucciones hasta el objetivo enemigo. Ninguna unidad puede ocupar la línea de visión en un combate de armas combinadas declarado.

Procedimiento para el Combate de Armas Combinadas

La unidad de infantería o caballería determina el número de dados de batalla que tirará en melee incluyendo reducciones por terreno. Los dados de batalla de la artillería se suman a los dados de la unidad amiga que realiza el ataque de melee. Todos los dados se tiran a la vez. Puede haber ocasiones en que el resultado los dados de la infantería o de la caballería sea cero. La unidad de artillería que se enfrenta en armas combinadas seguirá tirando su número de dados de batalla determinado.

En un Combate de Armas Combinadas, incluso aunque la unidad de artillería no esté en melee, cada símbolo de sable que salga conseguirá un impacto. Sin embargo, cuando una unidad de artillería combata con armas combinadas con una unidad que no impacta con sables en melee, los dados que la artillería añada a la melee tampoco impactarán con sables.

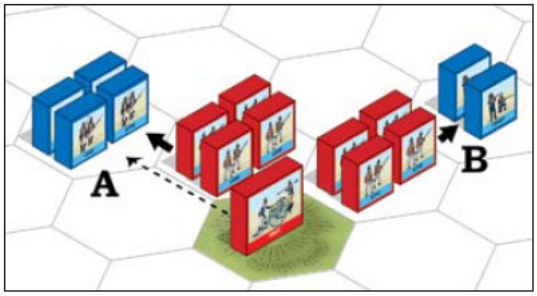
Cuando una unidad de artillería y la unidad atacante estén ambos adyacentes a la unidad enemiga atacada con armas combinadas, si la unidad enemiga Responde debe luchar contra la infantería o la caballería, no contra la artillería.

Cualquier unidad de artillería con órdenes incluida en un Combate de Armas Combinadas con una unidad de caballería que luche en melee contra una unidad de infantería en cuadro puede perder su Combate de Armas Combinadas. Esto ocurrirá si la unidad de infantería en cuadro, que combate primero, elimina a la unidad de caballería o la obliga a retirarse al rechazarla. Los dados de batalla de la unidad de artillería implicada en el combate de armas combinadas se pierden, porque el ataque de la caballería es repelido antes de que la caballería puede hacer el ataque de melee.

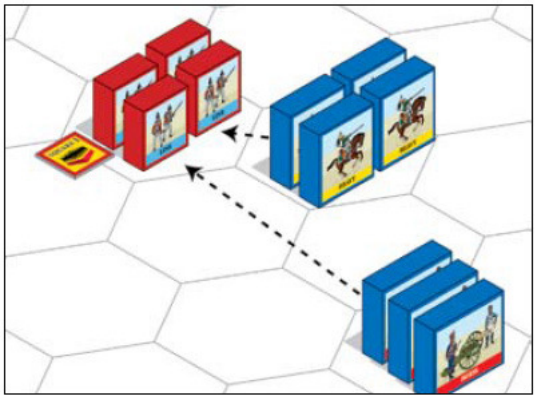
Si un jugador defensor utiliza *First Strike* contra el Combate de Armas Combinadas de una unidad de infantería o caballería y elimina a la infantería o caballería o la obliga

© 2012 GMT Games, LLC

a retirarse, los dados de batalla de la artillería para el combate de armas combinadas se pierden porque la melee no tiene lugar.



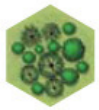
EJEMPLO: La unidad de Artillería que está en la colina puede proporcionar disparo de Armas Combinadas al ataque de melee en A porque su Línea de Visión no está bloqueada por ninguna unidad o terreno. NO puede proporcionar disparo de Armas Combinadas a B porque no puede disparar por encima de la unidad amiga que está combatiendo en melee contra la unidad objetivo B.



EJEMPLO: Una unidad de caballería francesa está atacando a una unidad de infantería en cuadro con armas combinadas de una unidad de artillería. La Infantería de Línea británica en cuadro tira primero y saca una bandera (Rebote). La unidad de caballería es obligada a retirarse y el ataque de armas combinadas se pierde. Si el jugador británico no hubiese sacado una bandera, el jugador francés habría tirado un dado por su unidad de caballería y uno por su unidad de Artillería Montada (3 bloques disparando a una distancia de tres hexágonos).

7. TERRENO

Las losetas de terreno se colocan en el campo de batalla cuando se despliega un escenario y se quedarán en su lugar y serán efectivas durante toda la partida a menos que el escenario especifique que se retiren.



BOSQUE

Movimiento: Una unidad o líder que entra en hexágono de Bosque debe detenerse y no puede mover más en ese turno. Una unidad de infantería puede formar en cuadro en hexágono de Bosque.

Combate: Una unidad no puede combatir en el turno en que entra a un hexágono de Bosque. Las unidades de infantería ligera, Joven Guardia, infantería ligera de fusileros y otros tipos de infantería ligera son la excepción. Estas unidades pueden mover a un hexágono de Bosque y además combatir cuando sea pertinente.

Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos en hexágono de Bosque:
• Una unidad de infantería reduce el número de dados de batalla que tira en 1.
• Una unidad de caballería reduce el número de dados de batalla que tira en 2.
• Una unidad de artillería reduce el número de dados de batalla que tira en 1.

Cuando se combate desde hexágono de Bosque:
• Una unidad de infantería no reduce el número de dados de batalla que tira.
• Una unidad de caballería combatiendo desde hexágono de Bosque reduce el número de dados de batalla que tira en 2.
• Una unidad de artillería combatiendo desde hexágono de Bosque reduce el número de dados de batalla que tira en 1.

Línea de Visión: Un hexágono de Bosque bloquea la línea de visión.

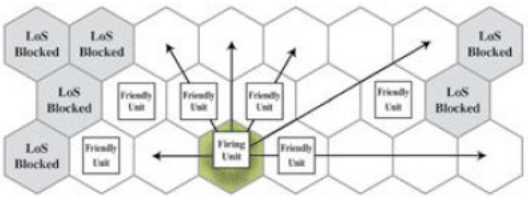
© 2012 GMT Games, LLC

COLINA
Movimiento: No hay restricciones al movimiento. Una unidad de infantería puede formar en cuadro en hexágono de Colina.

Combate: Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos que están Colina arriba:
• Una unidad de infantería reduce el número de dados de batalla que tira en 1.
• Una unidad de caballería reduce el número de dados de batalla que tira en 1.
• Una unidad de artillería no reduce el número de dados de batalla que tira.

Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos que están Colina abajo:
• Una unidad de infantería no reduce el número de dados de batalla que tira.
• Una unidad de caballería reduce el número de dados de batalla que tira en 1.
• Una unidad de artillería no reduce el número de dados de batalla que tira.

Una unidad de artillería en hexágono de Colina puede disparar por encima de una unidad o líder amigos que estén en un hexágono adyacente más bajo siempre que ese hexágono no tenga otra característica de terreno que bloquearía la línea de visión de la unidad de artillería. Sin embargo, una unidad de artillería en colina no puede recibir órdenes para participar en un Combate de Armas Combinadas si tiene que disparar por encima de las cabezas de una unidad amiga que esté en un hexágono adyacente más bajo (Véase Combate de Armas Combinadas).



EJEMPLO: Cuando está en un hexágono de colina, una unidad de artillería puede disparar sobre unidades amigas que estén en un hexágono adyacente más bajo. Excepción: no puede hacerlo en Combate de Armas Combinadas.

Cuando está en un hexágono de Colina y escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos que están en otro hexágono de Colina:
• Una unidad de infantería reduce el número de dados de batalla que tira para el combate a distancia en 1, pero no reduce los dados de melee.
• Una unidad de caballería no reduce el número de dados de batalla que tira.
• Una unidad de artillería no reduce el número de dados de batalla que tira.

Línea de Visión: Un hexágono de Colina bloquea la línea de visión hasta unidades que están detrás de un hexágono de Colina.

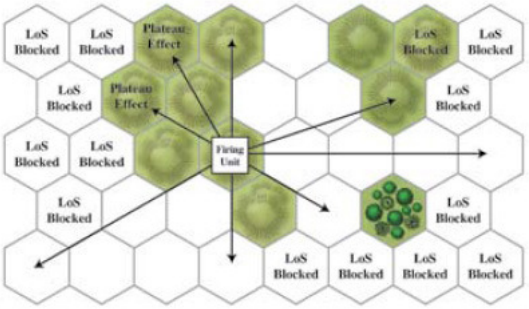
Una unidad en un nivel más bajo tiene línea de visión al primer hexágono de Colina y viceversa.

Una unidad en un nivel más bajo no tiene línea de visión a través de un hexágono de Colina hasta un segundo hexágono de Colina en el que haya una unidad y viceversa (es decir, una unidad en un nivel más bajo no puede ver, ni ser vista, si hay al menos otro hexágono de Colina entre las dos unidades).

La línea de visión no está bloqueada para unidades en la misma colina que miran a través de hexágonos de Colina conectados. Se considera que estas unidades están en una meseta.

La línea de visión no está bloqueada entre unidades que están en hexágonos de Colina separados por uno más hexágonos intermedios de una elevación inferior a menos que esos hexágonos contengan una unidad o terreno que bloquee la línea de visión.

© 2012 GMT Games, LLC



EJEMPLO: La unidad en el hexágono de Colina tiene línea de visión clara a todos los hexágonos que no están señalados como "LOS Blocked" (Línea de Visión Bloqueada).

COLINA ESCARPADA
Movimiento: No está permitido. Ninguna unidad puede entrar a un hexágono de Colina Escarpada.

Combate: Prohibido.

Línea de Visión: Un hexágono de Colina Escarpada bloquea la línea de visión hasta unidades detrás de ese hexágono.

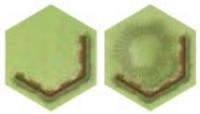
PUEBLO O MOLINO DE VIENTO (Edificios)
Movimiento: Una unidad o líder que entra en hexágono de Pueblo/Molino debe detenerse y no puede mover más en ese turno. Una unidad de infantería no puede formar en cuadro en hexágono de Pueblo/Molino.

Combate: Una unidad no puede combatir en el turno en que entra a un hexágono de Pueblo/Molino.

Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos en hexágono de Pueblo/Molino:
• Una unidad de infantería reduce el número de dados de batalla que tira en 2.
• Una unidad de caballería reduce el número de dados de batalla que tira en 3. Una unidad de caballería que recibe órdenes por medio de la carta de Orden *Cavalry Charge* y que está combatiendo contra un hexágono de Pueblo/Molino no recibirá dados los dados de batalla adicionales que otorga la carta de Carga.
• Una unidad de artillería reduce el número de dados de batalla que tira en 1.

Cuando combate desde un hexágono de Pueblo/Molino:
• Una unidad de infantería no reduce el número de dados de batalla que tira.
• Una unidad de caballería que combate desde Pueblo/Molino reduce el número de dados de batalla que tira en 3. Una unidad de caballería que recibe órdenes por medio de la carta de Orden *Cavalry Charge* y que está combatiendo en hexágono de Pueblo/Molino no recibirá dados los dados de batalla adicionales que otorga la carta de Carga.
• Una unidad de artillería que combate desde Pueblo/Ciudad reduce el número de dados de batalla que tira en 1.

Línea de Visión: Un hexágono de Pueblo/Molino bloquea la línea de visión.



FORTIFICACIÓN
Movimiento: Una unidad o líder que atraviesa un lado de hexágono de Fortificación debe detenerse y no puede mover más en ese turno. Una unidad de infantería no puede formar en cuadro en hexágono de Fortificación.

Combate: Una fortificación proporciona protección por los lados de hexágono frontales.

Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos en hexágono de Fortificación a través de lados de hexágono de Fortificación:
• Una unidad de infantería que ataca reduce el número de dados de batalla que tira en 1.
• Una unidad de caballería que ataca reduce el número de dados de batalla que tira en 2.
• Una unidad de artillería que ataca no reduce el número de dados de batalla que tira.

Fortificaciones en Colina: Cuando se ataca a través de lados de hexágono de Fortificación, se ignoran las reducciones a los dados de batalla por Colina y se usan sólo las reducciones a los dados de batalla por

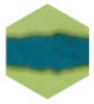
© 2012 GMT Games, LLC

Fortificación. En otras palabras, las reducciones por Fortificación no se suman a otras reducciones por terreno.

Protección de las Fortificaciones para el defensor: Las unidades de infantería o de artillería que son atacadas a través de lados de hexágono de Fortificación pueden ignorar una de las banderas de retirada que salga; las unidades de caballería no reciben este beneficio. Una unidad defensora no recibirá protección y no puede ignorar una bandera cuando una unidad enemiga no está atacando a través de un lado de hexágono con Fortificación (normalmente esto es desde el hexágono directamente al lado o detrás de los lados de hexágono con Fortificación).

Cuando combate desde un hexágono de Fortificación:
• Una unidad de infantería o artillería no reduce el número de dados de batalla que tira.
• Una unidad de caballería que combate desde un hexágono de Fortificación a través de un lado de hexágono con Fortificación reduce el número de dados de batalla que tira en 2.

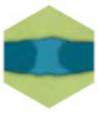
Línea de Visión: Un hexágono de Fortificación no bloque la línea de visión.



RÍO
Movimiento: Normalmente, los hexágonos de río se tratan como terreno intransitable y sólo pueden ser cruzados por vado o puente.

Combate: No es posible el combate de melee.

Línea de Visión: Un río no bloque la línea de visión.



RÍO VADEABLE (arroyo)
Movimiento: Una unidad o líder que entra en hexágono de Río Vadeable debe detenerse y no puede mover más en ese turno. Una unidad de infantería puede formar en cuadro en hexágono de Río Vadeable.

Combate: Una unidad puede combatir en el turno en que mueve a un hexágono de Río Vadeable.

Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder en hexágono de Río Vadeable: Una unidad tirará 1 dado de batalla menos en combate de melee, pero no reduce los dados de batalla en combate a distancia.

Una unidad en hexágono de Río Vadeable reducirá en 1 los dados de batalla que tira en combate a distancia y de melee.

Línea de Visión: Un hexágono de Río Vadeable no bloquea la línea de visión.

PUENTE
Movimiento: Un puente cancela las restricciones al movimiento de un río o río vadeable. Una unidad de infantería puede formar en cuadro en hexágono de puente.

Combate: Un puente cancela las restricciones al combate de un río o río vadeable.

Línea de Visión: Un puente no bloquea la línea de visión.

CANTERA DE ARENA
Movimiento: Una unidad o líder que entra en hexágono de Cantera debe detenerse y no puede mover más en ese turno. Un hexágono de Cantera se considera terreno intransitable para una unidad de artillería. Una unidad de infantería puede formar en cuadro en hexágono de Cantera.

Combate: Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos en hexágono de Cantera:
• Una unidad de infantería reduce en 1 el número de dados de batalla que tira en combate de melee, pero no reduce los dados que tira en combate a distancia.
• Una unidad de caballería reduce el número de dados de batalla que tira en 2.

© 2012 GMT Games, LLC

• Una unidad de artillería reduce el número de dados de batalla que tira en 1 cuando dispara a hexágono de cantera.

Cuando combate desde un hexágono de Cantera:
• Una unidad de infantería que combate desde hexágono de Cantera reduce en 1 el número de dados de batalla que tira en combate de melee.
• Una unidad de caballería que combate desde hexágono de Cantera reduce en 2 el número de dados de batalla que tira en combate de melee.
• Una cantera se considera terreno intransitable para la artillería.

Línea de Visión: Un hexágono de cantera no bloquea la línea de visión.

8. CARTAS DE ORDEN

Cartas de Sección (48)

Las cartas de Sección se usan para ordenar a unidades que están en una sección específica del campo de batalla que muevan y/o combatan. Estas cartas indican la sección del campo de batalla en la que puedes dar órdenes a los líderes y unidades que estén en ella. Un líder vinculado que recibe órdenes mediante una carta de Orden de Sección puede con ella separarse y mover aparte. Las cartas de Mando que indican "da una orden a tantas unidades como cartas de orden" quieren decir que el número de unidades a las que puedes dar órdenes es igual al número de cartas de Orden que tienes, incluida la que acabas de jugar. Las cartas que están en los contadores de Infantería en Cuadro de un juego no cuentan como cartas de Orden en tu poder.

El bicornio indica que se puede ordenar a un líder vinculado que se separe a menos que esté vinculado a una unidad en cuadro.

Una flecha con un número indica que se puede dar órdenes a ese número de unidades y/o líderes en esa sección.

Una flecha con cartas indica que el número de unidades y líderes que pueden ser activados en esa sección es igual o inferior al Mando actual del jugador.

SCOUT LEFT FLANK (Explorar Flanco Izquierdo): Da una orden a 1 unidad o Líder en el Flanco Izquierdo. Cuando robes una nueva carta de Orden, roba dos, elige una y descarta la otra. (2 cartas)

SCOUT CENTER (Explorar Centro): Da una orden a 1 unidad o Líder en el Centro. Cuando robes una nueva carta de Orden, roba dos, elige una y descarta la otra. (2 cartas)

SCOUT RIGHT FLANK (Explorar Flanco Derecho): Da una orden a 1 unidad o Líder en el Flanco Derecho. Cuando robes una nueva carta de Orden, roba dos, elige una y descarta la otra. (2 cartas)

PROBE LEFT FLANK (Examinar Flanco Izquierdo): Da una orden a 2 unidades o Líderes en el Flanco Izquierdo. (4 cartas)

PROBE CENTER (Examinar Centro): Da una orden a 2 unidades o Líderes en el Flanco Izquierdo. (6 cartas)

PROBE RIGHT FLANK (Examinar Flanco Derecho): Da una orden a 2 unidades o Líderes en el Flanco Derecho. (4 cartas)

© 2012 GMT Games, LLC

ATTACK LEFT FLANK (Atacar Flanco Izquierdo): Da una orden a 3 unidades o Líderes en el Flanco Izquierdo. (4 cartas)

ATTACK CENTER (Atacar Centro): Da una orden a 3 unidades o Líderes en el Centro. (6 cartas)

ATTACK RIGHT FLANK (Atacar Flanco Derecho): Da una orden a 3 unidades o Líderes en el Flanco Derecho. (4 cartas)

ASSAULT LEFT FLANK (Asaltar Flanco Izquierdo): Da una orden a tantas unidades o líderes en el Flanco Izquierdo como tu mando (el número de cartas que tienes en tu mano, incluyendo esta carta). (2 cartas)

ASSAULT CENTER (Asaltar Centro): Da una orden a tantas unidades o líderes en el Centro como tu mando (el número de cartas que tienes en tu mano, incluyendo esta carta). (2 cartas)

ASSAULT RIGHT FLANK (Asaltar Flanco Derecho): Da una orden a tantas unidades o líderes en el Flanco Derecho como tu mando (el número de cartas que tienes en tu mano, incluyendo esta carta). (2 cartas)

COORDINATED ADVANCE (Coordinar Avance): Da una orden a 4 unidades o Líderes, 1 en el Flanco Izquierdo, 2 en el Centro y 1 en el Flanco Derecho. (2 cartas)

FLANK ATTACK (Ataque por los Flancos): Da una orden a 2 unidades o Líderes en cada Flanco. (2 cartas)

FORWARD (Avance): Da una orden a 2 unidades o Líderes en cada sección. (2 cartas)

RECON IN FORCE (Reconocer Fuerza): Da una orden a 1 unidad o Líder en cada sección. (2 cartas)

Cartas Tácticas (22)

Las cartas tácticas permiten dar órdenes a las unidades para que muevan y combatan de maneras que normalmente no permiten las reglas básicas. Las restricciones al movimiento y al combate debido al terreno siguen aplicándose cuando una Acción de una carta Táctica tiene prioridad sobre las reglas básicas.

El bicornio indica que puede dársele una orden a un líder vinculado para que se separe a menos que la unidad esté en cuadro.

Un círculo grande indica que todas las unidades a las que se les de la orden obtienen tantos dados de batalla adicionales como el número dentro del círculo.

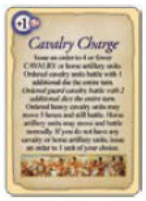
Los círculos grandes y pequeños indican que las unidades que no sean de la Guardia (círculo grande) y que sean de la Guardia (círculo pequeño) reciben un número de dados de batalla adicionales igual a los números en los círculos.

BAYONET CHARGE (CARGA CON BAYONETA): Da una orden a 4 o menos unidades de INFANTERÍA. Las unidades pueden mover 2 hexágonos y además combatir en melee. Las unidades que recibieron la orden no pueden combatir a

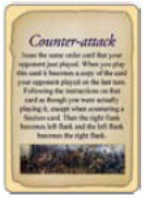
© 2012 GMT Games, LLC

distancia. La infantería de la Guardia, cuando recibe la orden, combatirá con 1 dado adicional en melee. Si no tienes ninguna unidad de infantería, da una orden a 1 unidad a tu elección. (2 cartas)

BOMBARD (BOMBARDEO): Da una orden a 4 o menos unidades de ARTILLERÍA. Las unidades con la orden pueden mover 3 hexágonos y no combatir, o pueden no mover y combatir con 2 dados adicionales. La artillería de la Guardia, si recibe esta orden, combatirá con 3 dados de batalla adicionales. Si no tienes ninguna unidad de artillería, da una orden a 1 unidad a tu elección. (2 cartas)



CAVALRY CHARGE (CARGA DE CABALLERÍA): Da una orden a 4 o menos unidades de CABALLERÍA. Las unidades con la orden combatirán con 2 dados adicionales durante todo el turno. La caballería de la Guardia, si recibe esta orden, combatirá con 2 dados de batalla adicionales durante todo el turno. La caballería pesada, si recibe esta orden, puede mover 3 hexágonos y además combatir. Las unidades de artillería montada pueden mover y combatir de manera normal. Si no tienes ninguna unidad de caballería, da una orden a 1 unidad a tu elección. (3 cartas)



COUNTER-ATTACK (CONTRAATAQUE): Emite la misma orden (carta) que tu oponente acaba de jugar. Cuando juegas esta carta, se convierte en una copia de la carta que tu oponente jugó en el último turno. Sigue las instrucciones de esa carta como si la hubiese jugado tú, excepto cuando respondes a una carta de Sección. En ese caso, el flanco derecho se convierte en el izquierdo, y el izquierdo en el derecho. (2 cartas)

ELAN (ÍMPETU): Tira tantos dados de batalla como tu mando (el número de cartas que tienes en la mano incluyendo esta). Por cada símbolo que salga, 1 unidad de ese tipo recibe una orden. Por cada símbolo de bandera, puedes elegir dar órdenes a una unidad o a un líder. Las unidades que reciben orden combaten con 1 dado adicional durante el turno completo. Vuelve a barajar el mazo de cartas de Orden y el descarte. (1 carta)

FIRE AND HOLD (DISPARAR Y MANTENERSE): Da una orden a 4 o menos unidades de INFANTERÍA o ARTILLERÍA. Las unidades que reciben la orden efectuarán combate a distancia con 1 dado adicional. Las unidades que reciben la orden no pueden estar adyacentes a tropas enemigas. Las unidades no pueden mover ni antes ni después del combate, pero pueden abandonar un cuadro si es pertinente. Si no tienes unidades de infantería o artillería, da una orden a 1 unidad de tu elección. (2 cartas)

Nota: Si una unidad enemiga se retira a un hexágono adyacente junto a una unidad que ha recibido órdenes, pero que aún no ha disparado en este turno, la retirada de la unidad enemiga a ese hexágono impedirá a la unidad con órdenes efectuar combate a distancia en ese turno. Una unidad con la orden de Disparar y Mantener no puede combatir en melee si se le impidió el combate a distancia.

FIRST STRIKE (PRIMER ATAQUE): Juega esta carta después de que tu oponente declara un ataque de melee, pero antes de que se tiren los dados. Tu unidad defensora combatirá primero. Si la unidad oponente no es eliminada ni se retira, puede combatir tal y como se le ordenó originalmente. Al final del

© 2012 GMT Games, LLC

turno, robas una carta de Orden de reemplazo primero. (2 cartas)

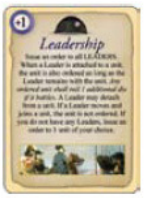
Nota: Una unidad defensora que juega Primer Ataque no puede Responder cuando ha usado Primer Ataque para atacar primero en melee.

Nota: No pueden jugarse dos cartas Primer Ataque durante la misma melee.

FORCE MARCH (FORZAD LA MARCHA): Da una orden a todas las unidades de INFANTERÍA de una sección. Las unidades de infantería Ligera, Ligera de Fusileros, de Granaderos, de la Guardia y las que tienen un Líder vinculado pueden mover hasta 2 hexágonos y combatir. Otras unidades de infantería pueden permanecer donde están, mover 1 hexágono y combatir, o pueden mover 2 hexágonos y no combatir. Si no tienes unidades de infantería, da una orden a otra unidad de tu elección. (2 cartas)

GIVE THEM THE COLD STEEL (QUE PRUEBEN EL FRÍO ACERO): Da una orden a todas las unidades que estén adyacentes al enemigo. Las unidades con esta orden pueden combatir en melee con 1 dado adicional. Las unidades con esta orden no pueden efectuar combate a distancia. Tas una melee con éxito, la infantería puede Ocupar el Terreno y la caballería puede realizar el Avance de la Caballería y efectuar un Ataque de Melee de Bonificación con su número normal de dados de batalla. (1 dado)

Nota: Todas las unidades adyacentes a unidades enemigas cuando se juega esta carta reciben órdenes. Esto puede ser un poco confuso, especialmente conforme tiene lugar el combate de melee y las unidades enemigas son obligadas a retirarse. Sugerimos que señaléis a todas las unidades elegibles para melee antes de comenzar los combates de melee.



LEADERSHIP (LIDERAZGO): Da una orden a todos los LÍDERES. Cuando un líder está vinculado a una unidad, la unidad también recibe órdenes mientras el líder permanezca con la unidad. Cualquier unidad con órdenes tirará 1 dado adicional si combate. Un Líder puede separarse de una unidad. Si el Líder mueve y se une a una unidad, la unidad no recibe órdenes. Si no tienes Líderes, da una orden a 1 unidad de tu elección. (2 cartas)

LA GRANDE MANOEUVRE (LA GRAN MANIOBRA): Da una orden a 4 o menos de tus unidades o Líderes. Las unidades o Líderes con orden pueden realizar un movimiento estratégico de hasta 4 hexágonos. Una unidad de infantería en cuadro no puede recibir esta orden. Las unidades que reciban órdenes no pueden combatir. O dale 1 orden a 1 unidad de tu elección. (1 carta)

RALLY (REAGRUPAMIENTO): Tira dados de batalla igual a tu mando (el número de cartas que tienes en tu mano incluida esta). Por cada símbolo de Infantería, Caballería o Artillería que saques, 1 bloque de ese tipo se devuelve a cualquier unidad por debajo de su fuerza en cualquier punto del mapa de batalla. Una unidad no puede ganar más bloques de los que tenía originalmente. Las unidades reagrupadas que ganan al menos un bloque reciben órdenes. (1 carta)

SHORT SUPPLY (SUMINISTRO BAJO): Una unidad amiga o enemiga (a elección del usuario de la carta) se queda desabastecida. Retira la unidad del hexágono que ocupa y colócala en un hexágono de su línea base por el que puede entrar (a elección del jugador propietario) de la misma sección del campo de batalla. Si no hay hexágonos en la

© 2012 GMT Games, LLC

línea de base por los que pueda entrar, coloca la unidad en un hexágono vacío a una fila por delante de la fila de la línea de base. Si la unidad tiene un Líder vinculado, el Líder también es retirado y colocado con la unidad. Si la unidad con suministro bajo es tuya, no puede combatir en este turno. Una unidad de infantería en cuadro no puede quedarse con suministros bajos. (1 carta)

Nota: Un líder solo no puede quedarse sin suministros.

CRÉDITOS

Creación y Desarrollo: Richard Borg
Director Artístico, Ilustración de Cubierta y Diseño de la Caja: Rodger B. MacGowan
Ilustraciones de los Adhesivos: Pascal Da Silva
Diseño y Maquetación de las Cartas: Donal Hegarty
Maquetación de las Reglas, Mapa e Ilustraciones de las Losetas: Mark Simonitch
Playtesting: Joe Abrisz, Dave Arneson, Brad Bell, Jeff Borg, George Carson, Kevin Frankfother, Rik Fontana, Robert Granger, Roy Grider, Brett Helgeson, Pat Kurivial, Ted Kurivial, Steve Malecek, Grant Malecek, Bill Massey, Steve May, Terry Mikrut, Paul Miller, Wayne Minton, John Nichols, Steve Niedergeses, Doug O'Connell, Stan Oien, Mike Panko, Jeff Paszkiwicz, John Pritchard, Anthony Ricardi, Louis Rotundo, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, y el Alto Mando de GMT.
Edición y Correción de las Reglas: Kevin Duke y Tony Curtis
Coordinación de Producción: Tony Curtis
Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch
Traducción al castellano: Luis H. Agüe

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

© 2012 GMT Games, LLC