

BREAKINGWAR

WARGAMES DE SIMULACIÓN E HISTORIA

WARMODELLING MINIATURES Y CAPITAN GAMES

1^{ER} TORNEO BREAKINGWAR REGLAMENTO CAPITÁN MÁLAGA 13 DE JULIO 2013



BASES DEL TORNEO

MÁS INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES EN
WWW.BREAKINGWAR.COM/STORE



RESEÑA HISTÓRICA

LA RETIRADA A LA CORUÑA DE MOORE

A finales de 1808 sólo Inglaterra y Portugal se veían libres de la ocupación napoleónica. En España, los franceses se habían convertido de amigos en enemigos. Entonces, ocurrió lo que nadie esperaba, la victoria de las tropas españolas en Bailén el 19 de julio de 1808 al mando del general Castaños sobre las francesas mandadas por el general Dupont. Inglaterra vio la oportunidad de sacar partido a esta derrota francesa y envió un ejército de 30.000 hombres al mando de uno de sus mejores generales, Arthur Wellesley, conde de Wellington, a los españoles.

Este ejército tenía su base en Portugal, aliado tradicional de los ingleses. Cruzan la frontera por diversos puntos para concentrarse en Salamanca. Inicialmente, el punto de reunión era "El Bierzo", por su situación estratégicamente favorable, pero fue el propio Moore quien finalmente optó por Salamanca, debido a la situación de sus tropas en el centro de Portugal y a la mayor lejanía de la comarca berciana; entró en la ciudad el 13 de noviembre de 1808. Un deficiente servicio de información evaluó mal las rutas a seguir para los desplazamientos, y lo que fue peor, los cálculos estimativos de las fuerzas francesas en suelo español. Tampoco tenía una idea clara de la debilidad de los ejércitos españoles y caos político. Para colmo de males, el propio Emperador entra en España y reúne un ejército que alcanza los 200.000 hombres; trae consigo lo mejor de su ejército, incluida la Guardia Imperial.

Ante esta situación y la imposibilidad de victoria, Moore opta por iniciar una retirada de sus tropas concentrándolas en Astorga junto con las españolas del Marqués de la Romana y desde allí hacia Galicia para embarcar y esperar mejor ocasión para combatir.



Se inicia una frenética carrera para llegar al puerto seguro de La Coruña. Los franceses con Napoleón al frente les persiguen de cerca. Napoleón llega a Astorga y permanece hasta el día 3 de enero de 1809. Desde aquí regresa urgentemente a París, las conspiraciones políticas tienen para él prioridad.

Moore dividió su ejército: El grueso integrado por las Divisiones de caballería al mando de Lord Paget y una división de reserva partieron de Astorga el 30 de diciembre por el camino de Manzanal. Mientras, el resto, integrado por las brigadas ligeras de Crawford y Von Alten, se dirigen al puerto de Vigo por el camino de Foncebadón, junto con las valientes y sufridas tropas de La Romana.

En uno de los inviernos más fríos que se recuerdan, con nieve hasta la rodilla y escasez de alimentos, estos soldados, acompañados en muchos casos por sus esposas e hijos, puesto que era tradición en el ejército inglés, el único profesional de la época, inicia una carrera desenfrenada por salvar la vida.

Muchos no lo conseguirían. El Bierzo presencia los excesos propios de una retirada presidida por el temor a caer en manos enemigas. Bembibre es saqueado por los ingleses. Moore intenta restablecer la disciplina con severos castigos. Los franceses masacran a los rezagados que borrachos deambulan por las calles.

La retirada continúa y el día 3 de enero de 1809 Moore en Cacabelos hace frente a los franceses que han conseguido hacer contacto con su retaguardia. Al frente de la vanguardia francesa se sitúa el general Colbert. Los ingleses se apostaron al otro lado del río Cúa, en las proximidades del Castro de Bergidum, para proteger la retirada de sus tropas al paso por el puente. Los franceses intentan arrollar a los ingleses que se encontraban próximos al mismo; se mezclan unos con otros. Colbert montado a caballo y acariciando su inseparable perrita de aguas da ejemplo y se sitúa el primero de la línea. Suscita la admiración de todos, incluyendo los ingleses. Una bala del 95 Regimiento de Fusileros terminó con la gesta de este elegante y valiente soldado francés.

Los ingleses logran romper el contacto con la vanguardia francesa y se retiran hacia Villafranca.

Finalmente llega a La Coruña donde incluso la mala suerte quiso que la flota que debía embarcar a las tropas se retrasara debido al mal tiempo, lo que permitió a los franceses alcanzarlos. Por fin, los soldados de Moore tuvieron ocasión de batirse con los franceses, y no lo hicieron mal. Moore cayó muerto por una bala de cañón. Su ejército logró embarcar y a su llegada a Inglaterra despertó sentimientos de derrota y desastre. El general fue enterrado en La Coruña en la noche del 16 al 17 de enero, y allí yace enterrado.



- **Nº de Participantes:** 16 (ampliables a 28). Las plazas se irán reservando en orden de inscripción en el torneo. Se crearán dos Bandos, Franceses y Aliados (Españoles, Portugueses y Británicos), con un máximo inicial de 8 jugadores por bando una vez se completen dichas plazas, se podrán ampliar hasta llegar a 14 por bando siempre que aparezcan jugadores que completen una pareja de juego, es decir, francés y aliado.

- **Preinscripción, Inscripción y pago de entradas:**

La preinscripción puede hacerse en admon@breakingwar.com, indicando su nombre completo, número de teléfono, dirección de e-mail y bando con el que quiere participar. El precio de la inscripción será de 15€, el pago del mismo se realizará por página web (www.breakingwar.com/store) en el apartado señalado como Eventos, Torneos y Actividades, indicando el evento al que quiere participar y su nombre para poder ser registrado. Existe una modalidad de ENTRADA VIP donde por 75€, el día del torneo te dan las miniaturas PINTADAS necesarias para jugar.

- **Plazo de inscripción y generación de listas:** La fecha límite para confirmar la plaza (Pago de entradas y entrega de listas) el 5 de Julio de 2013. La generación de listas para poder jugar deben de realizarse en <http://www.capitan.capitangames.com/builder/> en el apartado de online-builders, dicho sitio posee una zona de descarga gratuita de PDF con la configuración del ejército que se crea.- R

- **Reservas**



Cada ronda será de 120 minutos, y siempre entre ejércitos de bandos opuestos. La primera ronda se sortearán los contendientes y a partir de ese momento los emparejamientos se realizarán entre jugadores de puntuaciones parecidas. Los jugadores no repetirán mesa ni rival a lo largo del torneo, excepto si entre ellos se están jugando el torneo.

- **Horario:** Sábado 13 de Julio 2013.

- 09:00 Se pasa lista de asistencia y se realizan los emparejamientos.
- 09:30 a 11:30 Primera Partida
- 12:00 a 14:00 Segunda Partida
- Pausa para comer.
- 16:00 a 18:00
- Entrega de Premios a las 18:15-18:45. Despedida

En el hipotético caso de incomparecencia o retraso de más de 15 min respecto a la hora de inicio de cada ronda, la Organización dará como derrotado al jugador ausente.

- **Premios:** Habrá un premio para cada jugador del bando vencedor y un premio para los mejores de cada bando. Para saber el bando ganador se sumará los puntos de victoria de todos sus integrantes siendo aquel que posea más puntos a la finalización del torneo.
- **Puntuaciones por partida:** Los criterios para determinar el bando ganador y al mejor jugador de cada bando, se tomarán de las los siguientes puntos:
- **Puntos de Victoria:** En cada ronda se conseguirán puntos de victoria según el resultado conseguido en la batalla, siguiendo el siguiente cuadro:
 - Victoria Aplastante: 5 puntos. El vencedor de la partida no ha perdido ninguna unidad.
 - Victoria Marginal: 3 puntos. EL vencedor pierde una o más unidades.
 - Derrota Marginal: 1 punto. El perdedor consigue destruir al menos una unidad al enemigo.
 - Derrota Decisiva: 0 puntos. El perdedor no consigue destruir ninguna unidad al enemigo.

De esta manera un jugador puede conseguir entre 0 y 15 puntos en el torneo.

Además hay que anotar los puntos de las unidades destruidas enemigas y los objetivos tomados en cada ronda para tener otro criterio para desempates.



ESCENARIOSH

ESCENARIO I: CUBRIR LA RETAGUARDIA

Los franceses acosan sin compasión a los aliados, las tropas de retaguardia deben evitar que sus líneas de cobertura de retaguardia sean rebasadas.

- **Objetivo francés:** Conseguir que al menos una unidad francesa salga por el lado de la mesa de juego por el que ha entrado el jugador aliado.
- **Objetivo Aliado:** Evitar que el jugador francés rebase las líneas de retaguardia aliadas, es decir que alguna unidad francesa salga por el lado de la mesa de juego por la que han entrado los aliados.
- **Elementos del terreno de juego:** Los elementos de juego están prefijados en cada mesa, pero ambos jugadores podrán mover y/o rotar uno de ellos 60 cms. El primero en hacerlo será el jugador francés.

ESCENARIO II: PATRULLA DE RECONOCIMIENTO

La vanguardia francesa es enviada a reconocer al enemigo, para estudiar la posibilidad de un ataque de mayores dimensiones contra los aliados.

- **Objetivo francés:** Cualquier unidad francesa debe acercarse por lo menos a tres de las unidades enemigas un mínimo de 15 cm. y al menos 2 de esas unidades francesas deberán abandonar la mesa de juego por el lado que han entrado o separarse 60cm. de cualquier unidad enemiga, para conseguir el objetivo. (La unidad de artillería no cuenta aunque abandone la mesa de juego).
- **Objetivo Aliado:** Evitar que el jugador francés consiga su objetivo.
- **Elementos del terreno de juego:** Los elementos de juego están prefijados en cada mesa, pero ambos jugadores podrán mover y/o rotar uno de ellos 60 cms. El primero en hacerlo será el jugador francés.

ESCENARIO III: ¡AGUANTAR A TODA COSTA!

La retaguardia aliada tiene órdenes de aguantar a toda costa su posición, para que el ejército aliado pueda romper el contacto con los franceses y evadirse.

- **Objetivo francés:** Tomar la posición aliada, para ello deberán desalojarlos de la misma.
- **Objetivo Aliado:** Mantener la posición, durante al menos 8 turnos, si los aliados pierden 3 unidades, también se considera que han perdido la posición.
- **Elementos del terreno de juego:** Cada jugador escogen 2 elementos de escenografía de los que se encuentran en la mesa, cada bando lanza un dado y el que obtiene el resultado más alto selecciona y mueve si quiere el elemento en el tablero de juego y así alternativamente, nunca pudiendo ser seleccionado el mismo elemento más de una vez. Una vez se ha colocado la escenografía el jugador que debe defender la posición coloca la misma como mínimo a 40 cm. del borde del tablero del que sale.

La posición puede ser un terreno pedregoso, una colina, una casa, una ruina o cualquier otro elemento que tenga capacidad para 10 miniaturas en cobertura media.