

**LA JEUNE ARMÉE**

Trad. Manuel Madrid

**Introducción**

La Jeune Armée es un reglamento de juego rápido o iniciación que cubre los conflictos desde el comienzo de la Revolución Francesa hasta el fin de las guerras napoleónicas en 1815, a nivel de cuerpo de ejército.

Este reglamento está sintetizado al máximo, a fin de permitir:

- Conseguir una comprensión rápida de los mecanismos de juego de un juego de historia (simulación). A través de su comprensión será más fácil posteriormente el aprendizaje del reglamento La Grand Armée.
- Conseguir que dos jugadores jueguen una partida en un tiempo corto, que debería estar entre 1-2 horas de tiempo de juego.

LGA, a pesar de su simplicidad, permite sumergirse en el juego napoleónico con figuras, conservando en todo caso una buena simulación histórica.

**Equipo para jugar**

- Una regla graduada en centímetros
- 1D10, donde el 0 tendrá valor de 10
- 1D6
- 1 dado promedio
- Unas bases de movimiento adecuadas al reglamento (90 x 90 mm)

**Escala de las figuras**

La regla está prevista para poder utilizar unidades completas sin retirar figuras por bajas; 15 mm es lo aconsejable, pero nada impide utilizar figuras de 25 mm.

**Escala de terreno**

- 3 cm representan 20 m en la realidad para 15 mm
  - o La superficie recomendada de la mesa de juego será de 1 m x 1 m.
- 3 cm representan 10 m. En la realidad para 25 mm.
  - o La superficie recomendada en este caso será de 1,80 m x 1,20 m

**Escala de tiempo**

Cada turno representa aproximadamente 1 hora de tiempo real, dividido en dos fases de juego alternas, una por cada jugador.

**Generales**

El juego se sitúa a nivel de cuerpo de ejército, que tendrá un general de cuerpo al mando que será el Comandante en Jefe. Bajo sus ordenes habrá tres (3) generales subordinados que podrán cada uno mandar las divisiones. Las cualidades de los generales tendrán influencia en las acciones de las tropas bajo su mando; en cada turno cada general lanzará un dado para determinar el número de acciones para sus unidades, dentro de la fase de iniciativa.

Los generales estarán clasificados como sigue:

<b>Clase</b>	<b>Descripción</b>	<b>Iniciativa</b>
Bueno	Generales de calidad	1 dado promedio
Medio	La mayor parte de los generales	1D6

Todos los generales de un ejército no tienen obligatoriamente que tener las mismas capacidades. Los generales están considerados como entrenados en la utilización de la Doctrina Prusiana (Ps) o Doctrina Francesa (Fs).

**Doctrina Prusiana:** Utilizarán las tácticas lineales en el campo de batalla.

**Doctrina Francesa:** Podrán utilizar todas las formaciones.

### Definición de las tropas

#### - Artillería

Representan de hecho una batería compuesta de varios cañones. La artillería se utilizaba para debilitar al enemigo tanto físicamente por las bajas causadas como moralmente por el fuego incesante y el ruido que producía. En este reglamento no se hará distinción de calibre ni movilidad.

#### - Infantería

Doctrina Prusiana(P): Representa todas las tropas profesionales entrenadas que combaten como en el siglo XVIII. Utilizan la táctica lineal y raramente las columnas salvo para la marcha. Por defecto incluye la Doctrina Británica de LGA.

Doctrina Francesa(F): Este tipo de entrenamiento para la infantería fue introducido en el transcurso de la Revolución, cuando los franceses, que disponían de pocas tropas profesionales, alistaron conscriptos y voluntarios que no tenían el entrenamiento de sus predecesores, siendo capaces de aceptar una doctrina más flexible como el ataque en columna. Estas tácticas fueron copiadas por la mayor parte de las potencias continentales en el transcurso de los años siguientes.

Algunas unidades poseían además otras características particulares:

- Infantería Francesa o Aliada: Las unidades de infantería tendrán un bonus a la moral de +1 para contactar a la infantería enemiga.
- Infantería Inglesa: Las unidades de infantería en orden tendrán un bonus al disparo de +1 columna de la tabla de disparo.
- Infantería Rusa: Las unidades de infantería en orden tendrán un bonus a su moral de +1 si no contra cargan.
- Artillería Rusa y Sajona: Las unidades de artillería tendrán un malus al disparo de -1 columna en la tabla de fuego.
- Infantería Española: Las unidades de infantería tendrán un malus al disparo de -4 columnas sobre la tabla de disparo.

#### - Caballería

Existen dos tipos de caballería:

- **Caballería Ligera (LH):** Representan las unidades regulares de Caballería Ligera (Dragones Ligeros, Húsares, Cazadores a Caballo). Son utilizadas en exploración o en la persecución del enemigo derrotado. No estarán encuadradas con la caballería de choque.
- **Caballería Pesada (HC):** Representan el núcleo de la caballería de choque de la mayoría de los países. Es utilizada prioritariamente para combatir a la caballería enemiga para poder acabar con la infantería adversaria.

### Abreviaturas

- **Montadas:** Todas las unidades de caballería así como la artillería atalajada.
- **A pie:** Todas las unidades a pie así como la artillería desplegada.
- **En Orden:** La unidad en estado de combatir o disparar normalmente.
- **En desorden:** Este es un estado transitorio que marca una pérdida grave de la cohesión, debido al fuego, al combate en melee o a la moral.
- **En retirada:** La retirada representa a la pérdida de control momentánea de las oficiales al mando sobre la tropa y su incapacidad de impedir que la unidad se aleje de una amenaza o de una situación particular.
- **En desbandada:** La unidad no existe como tropa combatiente y debe de ser retirada de la partida. La desbandada representa la suma de las pérdidas posibles que puede sufrir una tropa: muertos y heridos por el fuego o en combate cuerpo a cuerpo, los prisioneros hechos por el enemigo y los desertores; o la descomposición definitiva de la moral de la unidad, las tropas que la componen de desbandan sobre su retaguardia.

### Formaciones de las unidades

Existen tres (3) formaciones para las unidades:

#### - Desplegadas

Esto representa:

- o La artillería desplegada
- o La infantería en línea
- o La caballería en línea preparada para cargar

Todas estas unidades estarán consideradas en la formación más favorable para la situación en la que se encuentren. Los factores de visibilidad y de disparo tienen en cuenta todas estas consideraciones.

- **Formadas**

Esto representa:

- **La infantería en columna**, que puede ser una columna de marcha para todas las naciones o ser una columna **de ataque únicamente para la doctrina francesa (F)**.
- **Las tropas montadas en columna**: Esta formación es esencialmente utilizada para la maniobra, la aproximación o una posición a ocupar, y raramente empleada en el combate. No ofrece las mismas ventajas al choque que para la infantería, y no es utilizada para contactar al enemigo mas que cuando se utiliza para desplazar a la unidad por defecto.
- **La artillería atalajada**: Para desplazarse, la artillería estará atalajada, esto es enganchada a los tiros de transporte, los avantrenes estarán colocados sobre su lugar.

- **Cuadro**

Esta formación será utilizada por la infantería frente a la caballería. Los cuadros no tienen ni flanco ni retaguardia. Cuado una unidad forme un cuadro, la plaqueta de cabeza de la unidad formada no se moverá, la otra se girara 180' para formar el cuadro. El cuadro podrá disparar por sus cuatro lados.

**Bases de movimiento**

Al comienzo de la partida, las unidades estarán representadas por sus bases de movimiento hasta que el jugador adversario tenga éxito en sus tests de observación. Estas bases de movimiento simulan "la niebla de la guerra"; los jugadores saben que hay un grupo de unidades en una determinada zona sin conocer la composición exacta del este grupo.

Una base puede contener:

- Un general de cuerpo aislado
- Una división completa
- Una o dos divisiones completas con el general de cuerpo.
- Nada. Las bases que no contienen unidades (bases señuelo) representan pequeños grupos de exploradores o de centinelas, piquetes, etc., porque toda tropa que se desplaza produce polvo, y esto puede hacer creer en tropas imaginarias sobre todo si los soldados marchan muy desplegados.

Las bases señuelo tienen el mismo dado de iniciativa que el comandante en jefe y operan como las bases de movimiento normales hasta que son descubiertas por la observación del jugador contrario. En este momento, serán retiradas de la partida.

Las unidades presentes en una base de movimiento cuentan como una sola unidad para todas las acciones y continúan de esta forma hasta que son descubiertas por la observación o emplazadas voluntariamente. Sobre la mesa.

Una base de movimiento medirá 90 mm de largo por 90 mm de profundidad.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

### Iniciativa

Cada jugador lanzará 1D6 para saber quien va a conseguir la iniciativa. El jugador con el resultado mas alto gana la iniciativa; en caso de empate habrá que volver a hacer la tirada; y elegirá su lado de la mesa. El otro jugador cogerá el lado contrario.

### Despliegue

El jugador que no tiene la iniciativa se despliega hasta **15 cm** del su borde de la mesa.

Los dos campos deberán escribir sus órdenes y decidir sus objetivos **antes** de emplazar las bases de movimiento sobre la mesa.

El jugador con la iniciativa comenzará su despliegue midiendo las distancias a partir de su lado de la mesa.

### Objetivos

Cada jugador elegirá dos objetivos, uno de ataque en la mitad de la mesa contraria y otro de defensa en su propia mitad.

Los objetivos posibles son las **colinas** y las **edificaciones**.

El objetivo de **defensa** tendrá un valor de **25 puntos** y el de **ataque** valdrá **50 puntos**.

### Órdenes

Al comienzo de la partida, cada general recibirá una orden para las unidades a su mando. Esta consiste en una dirección de despliegue (representada en el mapa por una flecha) y una orden de actitud (Atacar, Frenar o Defender).

Las órdenes deben de ser escritas para cada general con mando directo sobre unidades y para cada base señuelo.

Cada **general de división** se deberá de situar **sobre la flecha** que le haya trazado su general de cuerpo. Esto servirá de marcador de control que representará el centro de su división. El general de división no podrá en **ningún caso retroceder**.

La **distancia de mando** es de **20 cm** a partir de la posición del general de división que sirva de referencia.

Las órdenes de actitud serán: **Atacar, Frenar o Defender**.

Las direcciones deberán de estar marcadas por una flecha sobre el mapa del terreno.

Una vez que una unidad llegue al final de su flecha entonces la orden de actitud de la división reverterá en Defender. Esto será aplicable a partir de la fase siguiente.

La forma de actuar de las unidades si el objetivo previsto o la posición final están ocupados por el enemigo dependerá del tipo de orden que se le haya dado.

**ORDEN: ATACAR:** Esta es una orden ofensiva. Obliga al general que la ha recibido a ejecutarla lo más rápidamente posible y por todos los medios, principalmente por la carga a la bayoneta. La orden debe de especificar un objetivo concreto. Las unidades pueden cargar y contra-cargar, cuando el general lo desee, a todo enemigo dentro de la zona de mando. El general deberá de avanzar **3 cm** por punto de iniciativa si ninguna de sus unidades esta **en melee, en reagrupamiento** o a **5 cm o menos** de una unidad enemiga. El general podrá siempre moverse más lejos si el jugador lo desea. Si el general atraviesa un terreno que reduce la velocidad de movimiento, el se moverá a velocidad reducida (ver tabla de movimiento).

**ORDEN: FRENAR:** Esta ES una orden de encuentro o compromiso. El general deberá de ralentizar al adversario o entretenerlo. Esta es una orden que permite inmovilizar al adversario mientras que lleva las divisiones en refuerzo para el ataque final o para evitar que el refuerce su verdadero objetivo. La orden debe precisar un objetivo específico o una posición a ocupar. Las unidades de infantería no podrán cargar, salvo a los enemigos desorganizados y a la artillería en la zona de mando, pero podrán contra cargar. La caballería podrá cargar o contra cargar contra un enemigo en la zona de mando, pero no podrá cargar sobre la infantería en orden y en cuadro. El general puede avanzar la distancia que desee pero no esta obligado a hacerlo.

**ORDEN: DEFENDER:** La orden de defender sirve para conservar un objetivo o para ocupar una posición. La orden debe precisar un objetivo específico o una posición a ocupar. Las unidades podrán cargar sobre un enemigo en desorden y únicamente sobre un enemigo en orden si se encuentra a 5 cm o menos de la flecha, a condición que se encuentre dentro de la zona de mando. El general no podrá moverse en tanto no le sea cambiada su orden.

**Cambiar una orden:** El general de cuerpo puede emitir nuevas órdenes a sus subordinados durante su fase de iniciativa y de movimiento. Para cargar una orden el general de cuerpo pagará **dos (2) puntos** de iniciativa (PI,s) por tramo de 20 cm mas allá de la distancia de mando (20 cm), dentro de la cual solo pagará **un punto (1)** de iniciativa (PI). A la recepción de la orden, el general de división la aplicará a partir del **turno siguiente**.

### **DESPLIEGUE A PARTIR DE UNA BASE DE MOVIMIENTO**

Las unidades pertenecientes a una base de movimiento deberán ser desplegadas sobre la mesa de juego una vez que la base haya sido descubierta durante la fase de observación. Las unidades no podrán desplegar sobre un frente más amplio que el de la base. Las unidades suplementarias de desplegaran detrás de la base. Los jugadores pueden desplegar sus unidades como ellos deseen saliendo de una base de movimiento. Un general de cuerpo descubierto no puede moverse de base de movimiento.

Antes de lanzar los dados de iniciativa el jugador puede decidir descubrir voluntariamente la integridad de sus tropas en el interior de una base de movimiento. Esta última será retirada de la mesa. Ningún punto de iniciativa es necesario para realizar esta acción.

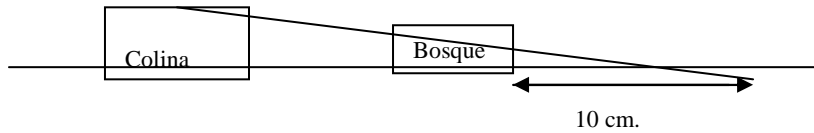
### **SECUENCIA DE JUEGO**

La partida esta dividida en turnos alternos entre los dos jugadores. Cada turno a su vez dividido en varias

### LINEA DE VISION

Todos Los terrenos, salvo las carreteras y los caminos, obstruyen la línea de vista.  
Las colinas y los terrenos del tipo 1 ocultan por completo la vista.

Ejemplo:



Las unidades, salvo para los generales que las mandan, y los terrenos de tipo 2 obstruyen la visibilidad. Las unidades observadas se consideraran que se encuentran detrás de un obstáculo lineal.

### OBSERVACIÓN

Todos los generales y las bases de movimiento pueden intentar identificar las bases de movimiento enemigas. Un solo intento puede hacerse por general o base de movimiento.

Para observar, medir la distancia entre el general o el medio de la base de movimiento y el punto más próximo de la base de movimiento observada, y después consultar los modificadores en la tabla siguiente y lanzar 1D10. Si el resultado es igual o superior al valor correspondiente en la tabla, la base es descubierta y las unidades son desplegadas sobre la mesa. Las bases señuelo serán retiradas de la mesa.

Posición del blanco	Distancia en cm.							
	- de 5	- de 10	- de 20	- de 30	- de 40	- de 60	- de 90	+ de 90
Terreno descubierto	..	..	..	..	3	5	7	9
Obstáculo lineal	..	..	..	3	5	7	9	0
Terreno tipo 2	..	..	3	5	7	9	0	Imp.
Terreno tipo 1*	..	3	5	9	0	Imp.	Imp.	Imp.

Ver la tabla de terrenos para conocer las características de los tipos de terreno.

\* La unidad blanco debe de ser visible en este terreno o las dos unidades deben estar dentro y visibles para que haya detección.

..: Base de movimiento automáticamente identificada por una unidad enemiga o una base de movimiento que no sea un señuelo a esta distancia. Esto no se considerara como intento de identificación.

Imp.: La unidad no puede ser observada.

### TERRENOS

Tipo 1: Bosques y edificaciones.

Tipo 2: Salinas, terrenos pantanosos, cultivos, arenas blandas, terreno rocoso, maleza, huertos, olivares, viñedos y terrenos helados (salvo cursos de agua).

Obstáculos lineales:

- Fortificaciones
- Obstáculos provisionales (Empalizadas, vallas de madera, etc.)
- Base de movimiento detrás de un terreno de tipo 2 o detrás de unidades / bases de movimiento que no son bajo su mando directo, salvo para un observador que este situado más elevado que el blanco.
- Bases de movimiento observadas por generales o por bases de movimiento en un terreno de tipo 1.

Un general o una unidad que este a **3cm o menos** de la línea de cresta de una colina puede ver lo que se encuentra detrás de la cresta de la misma, pero será igualmente visible.

Si una base de movimiento ocupa mas de un tipo de terreno, entonces se considerara como que se encuentra en el terreno que ocupe mayoritariamente.

#### Factores modificadores

- El observador esta más elevado que el blanco
- La base de movimiento esta oculta
- Sí más de la mitad de una base de movimiento esta oculta detrás de una colina o terreno de tipo 1

#### Transferencia de columna

- 1 columna a la izquierda
- 1 columna a la derecha
- 1 columna a la derecha

### Descubrimiento automático de una base de movimiento

Una base de movimiento será descubierta una vez que se encuentre a una distancia determinada de una base o de una unidad enemiga. Esta distancia vendrá dada por la tabla siguiente.

➤	Unidad enemiga en orden o base de movimiento, en terreno descubierto	30 cm	
➤	Unidad enemiga en orden o base de movimiento, visible en o más allá de		
	• de un obstáculo lineal		20 cm
	• a 3 cm o menos de la cresta de una colina	20 cm	
	• de un terreno tipo 2 (maleza, pantanos, rocas, etc.)	10 cm	
	• de un terreno tipo 1 (bosques y edificaciones)		5 cm
➤	Unidad enemiga en desorden	5 cm	

Un general puede utilizar sus puntos de iniciativa (PIs) para mandar las unidades directamente bajo sus órdenes o bajo las órdenes de un general subordinado, esto quiere decir que un general puede dar órdenes a sus unidades o al alguno de sus subordinados respetando sin embargo la orden inicial. Un general de división no podrá mandar más que sus unidades.

No hará falta que este en contacto físico con las tropas a las cuales de ordenes.

El jugador puede escoger el orden de activación de sus generales pero debe terminar la activación de un general antes de pasar al siguiente. Los puntos de iniciativa que no se usen se pierden.

Para cada general, el jugador lanzara un dado correspondiente a su calidad a fin de determinar su número de puntos de iniciativa. Los puntos serán utilizados para realizar las siguientes acciones.

Iniciativa	Coste
- Desplazar una unidad, un grupo de unidades, una base de movimiento o un general de cuerpo	1
- Conducir una unidad al contacto del enemigo a consecuencia de una carga	1
- Reagrupar una unidad en desorden que no este en melee y que este a mas de 5 cm de un enemigo en orden.	1
- Reagrupar una unidad en desorden que no este en melee y, que esta a 5 cm, o menos, de un enemigo en orden o que esta a mas de 20 cm de su general de división	2
- Cambiar la formación de una unidad o su orientación (180°)	1
- Para mover o cambiar de formación o de orientación una unidad o un grupo de unidades a mas de 20 cm de su general de división	+1
- Permitir a una unidad a pie o a una base de movimiento (Doctrina prusiana) ínter penetrar a otras unidades	+2
- Permitir a una unidad a pie o a una base de movimiento (Doctrina francesa) ínter penetrar a otras unidades	+1
- Una unidad que pase por una abertura más pequeña que su propia anchura (mínimo 3 cm)	+1
- Para mover o cambiar de formación o de orientación, toda unidad de infantería que vaya a disparar	+1
- Avanzar un general de división (una sola vez por turno)	0
- Dar una orden a un general de división el general de cuerpo dentro de los 20 cm de mando	1
- Por cada tramo de 20 cm, después de los 20 primeros, que separe al general de cuerpo del de división	+2

Las unidades que hayan salido fuera de la mesa, y regresen entre su punto de salida y una distancia de movimiento táctico al fin de todos los movimientos de esta fase, estarán en desorden y se reagruparan en la fase de su próximo turno de juego.

### MOVIMIENTOS

#### \* Movimiento estratégico:

- Esto representa la facilidad de movimiento y de mando de las unidades alejadas del enemigo. Estas unidades o bases de movimiento pueden hacer un movimiento por punto de iniciativa gastado por el general,
- El movimiento estratégico se detendrá cuando las unidades o los generales llegan a una distancia táctica de una base de movimiento o de una unidad enemiga visible. Un general no cuenta como una unidad enemiga y no impide los movimientos estratégicos.

<u>Distancia táctica</u>		
➤	Unidad enemiga <b>en orden</b> o base de movimiento, <b>en terreno descubierto</b>	30 cm
➤	Unidad enemiga <b>en orden</b> o base de movimiento, <b>visible</b> en o detrás de	
	▪ Un <b>obstáculo</b> lineal	20 cm
	▪ A 3 cm o menos de la <b>cresta</b> de una colina	20 cm
	▪ De un terreno de <b>tipo 2</b> (Maleza, rocas, pantanos, etc)	20 cm
	▪ De un terreno de <b>tipo 1</b> (Bosques o edificaciones)	10 cm
➤	Unidad enemiga <b>en desorden</b>	10 cm

**Movimiento táctico**

<b>Movimiento (en cm)</b>	<b>Velocidad 1</b>	<b>Velocidad 2</b>	<b>Velocidad 3</b>
General de cuerpo y caballería ligera (LH)	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
Caballería pesada (HC)	<b>25</b>	<b>10</b>	<b>5</b>
Infantería en columna de ataque o marcha, y artillería enganchada	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>5</b>
Infantería en línea	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
Infantería en cuadro y artillería desplegada	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
Base de movimiento	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
General de división con orden de Atacar	<b>3 x PIs</b>	<b>2 x PIs</b>	<b>1 x PIs</b>

**\* Generalidades:**

➤ Las **unidades** que hayan tenido que mover en el turno en curso en una **retirada**, un **reagrupamiento**, una **persecución** o un movimiento de **evasión no podrán moverse** durante esta fase si están a distancia táctica del enemigo. Pueden sin embargo cambiar de formación o de orientación si no están en melee.

➤ Una unidad o grupo a distancia táctica del enemigo no podrá mover y/o cambiar de **formación o de orientación mas que una sola vez** en el mismo turno, el cambio de orientación o de formación tienen lugar antes o después del eventual movimiento. La única excepción será la artillería, que podrá mover y cambiar de formación dos veces (enganchar, mover, entrar en batería), no podrá cambiar de orientación.

➤ Una unidad podrá desplazarse **hacia adelante** en no importa que dirección siempre que ninguna parte de la unidad sobrepase la distancia máxima autorizada. Este movimiento puede incluir un **pivotaje** de hasta 90°.

➤ Una unidad o grupo de unidades que se mueva en un ángulo de **menos de 45°**, moverá a **velocidad 2**. Si se mueve en un terreno que ralentice el movimiento, se moverá a velocidad 3. Para beneficiarse de la totalidad del movimiento hace falta que una parte de la base delantera este al interior del cono (el movimiento lateral y el retroceso están por tanto permitidos pero a velocidad 2). Un movimiento retrogrado no puede incluir un pivotaje.

➤ Una base de movimiento no puede hacer un **movimiento de retroceso**. Podrá gastando 2 PIs hacer un cambio de orientación (180°) y únicamente si una nueva orden cambia la dirección de su movimiento.

➤ Una unidad puede pasar a través de un espacio más pequeño que su frente gastando 1 punto de iniciativa suplementario. Este espacio **no puede tener menos de 3 cm de ancho**. El espacio debe quedar totalmente sobrepasado al final del movimiento. Esto no puede ser utilizado para rodear unidades enemigas.

**\* Generales:**

➤ Un general de división puede **avanzar sin coste** durante su fase de movimiento pero únicamente sobre su flecha (dirección de desplazamiento). Por contra, no podrá **nunca retroceder**.

➤ Un general de cuerpo puede mover normalmente con sus PIs.

**\* Interpenetración:**

➤ Un general puede ceder dos o tres puntos de iniciativa para permitir la **interpenetración** voluntaria de dos unidades. La interpenetración debe estar terminada antes del fin del turno, si no las tropas atravesadas estarán en desorden. La unidad que haya iniciado la interpenetración se encontrara delante la otra unidad si hay espacio libre, de no haberlo se situara detrás.

➤ Una unidad que atravesase una unidad en desorden se pondrá igualmente en desorden, y a la inversa.

➤ Una unidad en desorden que sea atravesada no tendrá malus suplementarios y viceversa.

**\* Grupos:**

➤ Un general puede hacer desplazarse a un grupo de unidades bajo su mando, si todas las unidades están visibles, se mueven en la misma dirección, la misma distancia y no están separadas entre ellas por otras unidades que no participen en el movimiento o por un terreno infranqueable, y no están alejadas entre ellas más de 5 cm. Las unidades deberán de conservar la misma orientación durante el transcurso del movimiento.

➤ Un grupo de unidades, salvo artillería, puede hacer un cambio de formación si todas las unidades están orientadas idénticamente, no están alejadas mas de 5 cm y adoptan todas la misma formación.

**\* Cuadro:**

➤ Las unidades en cuadro no pueden hacer un **movimiento de grupo** salvo si todas las unidades del mismo están en cuadro.

➤ La caballería cargando infantería en orden que pasa a cuadro o un cuadro que pase su test de moral, debe reagruparse sobre su retaguardia o pasar a 3 cm de su blanco evitando todo contacto con las unidades enemigas (no puede haber melee). En este ultimo caso finalizara de espaldas al cuadro y si no puede posicionarse a 3 cm, deberá imperativamente hacer un **reagrupamiento sobre su retaguardia**.



➤ Se puede formar un cuadro a partir de una columna o de una línea. Un cuadro que se rompe, se coloca en línea o en columna.

#### \* Terrenos:

- Las unidades que reagrupan, se repliegan, evaden o en desbandada ignoran las penalizaciones de movimiento, pero no, pueden atravesar terreno infranqueable. En este último caso, si no pueden rodearlo en los 15 cm, serán consideradas derrotadas y retiradas de la mesa al final de los movimientos.
- Para obtener la protección de un terreno difícil, ya sea en carga o contra el fuego o del terreno, colinas o de otras tropas para la identificación la mitad o más de la unidad o de la base de movimiento debe encontrarse sobre el mismo.
- Las unidades en columna de marcha o de ataque y las bases de movimiento que se desplacen sobre un camino ignoran las penalizaciones al movimiento del terreno atravesado.
- Las unidades que se muevan a través de dos tipos diferentes de terreno durante un mismo movimiento se desplazarán siempre a la velocidad obligatoria más lenta (a partir del borde delantero de la unidad o de la base de movimiento).
- Si una parte del frente de la unidad o base se encuentre en terreno difícil o este a punto de entrar en el mismo, la unidad moverá a velocidad reducida, de otro modo moverá de forma normal.
- Las fortificaciones no dan protección más que por su cara frontal.

#### \* Combate:

- Una unidad, que cargue se detendrá a 3 cm de su adversario y, si es posible hacerlo deberá alinear base con base, si tiene una unidad o un obstáculo a 3 cm o menos de su retaguardia no estará obligada a hacerlo.
  - La unidad cargada deberá, antes de hacer su test de carga, anunciar su intención o no de contra-cargar.
  - Si la unidad, que ha decidido contra-cargar, pasa su test de moral, contactará con la unidad en carga.
  - Si la unidad en carga pasa su test de carga a fondo, el combate comenzará inmediatamente. En el caso contrario esta unidad puede aceptar el combate en desorden o decidir hacer un movimiento de retirada y reagrupamiento, perdiendo entonces 1 PF y estará en desorden y reagrupamiento. En este último caso, la unidad que contra-carga avanzará 5 cm en persecución de su blanco y contactará a toda unidad a su alcance (que deberá pasar su test de moral inmediato). Solo podrá realizar este movimiento una sola vez por turno.
  - Una unidad que haya contra cargado, habrá movido anticipadamente y estará en reagrupamiento durante su próxima fase de movimiento. Una unidad no puede atravesar una unidad enemiga o una unidad amiga en contacto con el enemigo.
- Una unidad que desee atacar a un enemigo que se encuentre en un terreno que dificulte el movimiento debe de tener la capacidad de movimiento necesaria para entrar en ese terreno.

#### \* La artillería:

- La artillería **enganchada** puede mover en **movimiento de grupo** con otras unidades.
- Los **cambios de formación** se harán siempre de forma individual salvo si están ordenados por un general de artillería. Solo él puede efectuar un cambio de formación de un grupo de artillería.
- Una batería de artillería enganchada tendrá un frente de 3 cm y una profundidad de 9 cm, una vez desplegada el frente será siempre de 3 cm pero de profundidad será de 4 cm. Los tiros de artillería serán retirados de la mesa hasta que la artillería decida volver a moverse atalajada.
- La artillería enganchada puede **desplegar** y orientarse en un **ángulo de 90°** con relación a su frente y medido a partir del centro de la unidad (bajo un ángulo completo de 180°).
- La artillería **engancha** siempre con relación a **su frente**.
- La artillería no podrá entrar en terrenos del tipo 1 (bosque y edificaciones) salvo por medio de un camino.

#### TEST DE CARGA

Es necesario probar la moral de las unidades contactadas por las unidades enemigas durante el turno anterior del adversario.

Antes de hacer el test:

- a) La caballería contactada por infantería, debe declarar que quiere evadir, para recibir el bonus de moral por el movimiento de evasión.
- b) La caballería ligera contactada por caballería pesada debe declarar si quiere evadir, para recibir el bonus de moral por este movimiento. Esto es un movimiento de anticipación.

Una unidad que **pase su test** y se encuentre con una moral **“en orden”** puede escoger realizar una de las acciones siguientes:

- 1) Contra cargar (la infantería contra la caballería, y el cuadro no podrán contra cargar)
- 2) Esperar en el sitio y, eventualmente, disparar.
- 3) Evadir la carga si declara querer hacerlo.

4) Enfrentar su frente si la unidad es cargada de espaldas o flanco. La unidad puede elegir o no volverse físicamente, si no lo hace será considerado como que lo ha realizado. Este movimiento será obligatorio después de un turno de melee.

5) La infantería cargada por la caballería puede formar un cuadro.

Una **unidad en desorden** no podrá cambiar de orientación y deberá de recibir una carga en el sitio. Podrá sin embargo disparar, a pesar de que falle su test de moral, respetando las restricciones al fuego.

Una unidad que evada, se reagrupe, se repliegue o desbande deberá efectuar su movimiento inmediatamente. Las unidades adversarias (salvo la infantería en línea) continuaran **5 cm en persecución** de su blanco y contactaran toda unidad a su alcance (que deberá pasar un test de moral inmediatamente). Una unidad no podrá realizar este movimiento mas que una sola vez por turno.

Las unidades que deseen llevar a termino su carga durante este turno deberán probar su moral en la fase 2, aunque no sufran ninguna perdida por fuego, salvo si la unidad contactada de flanco o retaguardia ha fallado su test de moral.

### MORAL

Todos los tests de moral que tengan lugar durante una misma fase serán simultáneos y **no acumulativos**.

**Procedimiento:** Tomar la fuerza de la unidad y añadir los factores siguientes para calcular el valor total de la moral de la unidad.

Factores de Moral		
+2	Caballería cargando o al contacto con una unidad de infantería en desorden	FIJOS
+2	Artillería en orden con sus flancos cubiertos con unidades amigas en orden y no en melle a menos de 3 cm, +2 por cada flanco cubierto.	
+1	General de la división en 10 cm	
+v	Valor de la protección utilizada por la unidad*	
-1	Por unidad perdida perteneciente a la misma división a consecuencia de bajas o una desbandada durante los turnos precedentes	
-2	Infantería, usando la <b>Doctrina prusiana, en columna</b> (salvo contactada por caballería o para cargar en una edificación o un bosque).	
-1	<b>Artillería</b> o, <b>infantería</b> que no este en cuadro, y este en orden, o que no este en un terreno que ralentice a la caballería, y en contacto o cargada por <b>caballería ligera enemiga en orden</b>	
-2	<b>Artillería</b> o, <b>infantería</b> que no este en cuadro, y este en orden, o que no este en un terreno que ralentice a la caballería, y en contacto o cargada por <b>caballería pesada enemiga en orden</b>	CARGA
+4	Infantería <b>en orden o en cuadro</b> , que es cargada por caballería	
+4	Caballería en orden que prueba para cargar a o recibir una carga de caballería de la misma clase o inferior	
+4	Caballería ligera (LH) que desea <b>evadir</b>	
+4	Caballería que quiere <b>evadir</b> de <b>infantería</b> enemiga	
+1	Infantería en orden <b>rusa</b> que no contracarga y recibe una carga de <b>infantería</b>	
+1	Infantería en orden <b>francesa</b> contactando <b>tropas a pie</b>	
+1	Por unidad amiga cargando al <b>mismo blanco</b> individual (acumulativo por unidad)	
-2	Unidad en desorden que prueba para <b>recibir una carga</b>	
-4	Infantería que prueba para contactar infantería <b>en orden y en línea</b>	FUEGO
-4	Infantería contactada por <b>flanco o retaguardia</b> por una unidad enemiga	
-2	Unidad que recibe fuego por <b>flanco o retaguardia</b>	
<b>FIJOS:</b> Se aplican para todas las causas de test		
<b>CARGA:</b> Se aplican únicamente durante el 1 contacto para una melee		
<b>FUEGO:</b> Se aplica únicamente durante el fuego		

\* Salvo para las unidades que prueben para cargar a fondo.

Se lanza seguidamente 1D20 (D10 para las unidades @) y se compara el resultado con el valor total de la moral de la unidad.

Resultado del dado	Resultado		
	Normal	Gano el combate	Perdió el combate
Inferior o igual al valor de moral	En Orden	En Orden	En Desorden
Superior al valor de moral	Del Desorden	En Orden	Retirada en Desorden
Mas del doble del valor de moral	Retirada en Desorden	En Desorden	Desbandada
Mas del triple del valor de moral	Desbandada	Retirada en Desorden	Desbandada

Si se obtiene un resultado de **20** en la tirada del dado, entonces el resultado es “**degradado**” un factor, mas los modificadores posteriores a la melee.

Si se obtiene un 1, entonces la unidad ha pasado el test de moral y pasa a estar “**en orden**”, aunque la unidad se encontrase en desorden, salvo si ella ha perdido el combate en estado de desorden, en este último caso la no se degrada su moral.

Si todas las unidades enemigas están en retirada o en desbandada a continuación de un combate antes que la unidad adversaria haga su propio test, esta última no podrá recibir un resultado peor que Desorden.

### Resultados del test de moral

**En orden:** La unidad está OK, salvo si estaba ya en desorden a consecuencia de un test anterior, y puede moverse como desee el jugador. La caballería cargando un **cuadro** de infantería **en orden** debe pasar a 3 cm de su blanco evitando todo contacto con las unidades enemigas (no puede haber melee? o retroceder y reagruparse sobre su retaguardia).

**En desorden:** La unidad no puede acercarse a una unidad enemiga a una distancia táctica y disparar con un valor reducido hasta que no sea reagrupada por un general. Si estaba cargando, debe detenerse a 3 cm de su blanco y permanecer inmóvil o retroceder sobre su retaguardia.

**Retirada en desorden:** La unidad se repliega inmediatamente un movimiento completo en dirección opuesta a la causa que ha motivado el test haciendo frente al enemigo al final de su movimiento. Un resultado de retirada hará perder inmediatamente 1 punto de fuerza a la unidad. La Unidad estará en desorden hasta que sea reagrupada por un general. La artillería enganchará sin penalización de movimiento. Hay que apreciar que en el momento del reagrupamiento hay más pérdidas que durante el combate en sí mismo. De hecho, cuando una unidad se retira, los soldados huyen en todas direcciones, y algunos no regresan ya a su regimiento. Otros arrojan su fusil, y aun otros se “hacen el muerto” o se ocultan decidiendo que están hartos. Hay también heridos ligeros, con un tobillo torcido o una contusión, y algunos en estado de shock. No están por tanto muertos, pero no se consideran más como combatientes, de aquí el famoso “**desgaste de combate**”.

**Desbandada:** La unidad se repliega inmediatamente un movimiento en dirección opuesta a la causa que ha motivado el test y es retirada de la partida, con el fin de representar su inaptitud para el combate.

### Generalidades

- Las unidades en retirada o es desbandada evitarán a otras unidades o el terreno impenetrable si hay al menos una abertura de al menos de 3 cm sobre su frente y sobre su camino de huida. Si esto no es posible, la unidad pasará a través de la unidad amiga si esta no está en contacto con el enemigo, y la unidad interpenetrada pasará a estar desordenada. Si la unidad no puede evitar una unidad enemiga o un terreno infranqueable, se detendrá, y si estuviese en contacto con el enemigo capitulará y será retirada de la partida al fin de la fase.
- Una unidad se retirará o se desbandará en la dirección opuesta al punto de contacto (frente, flanco o retaguardia) y no en la dirección de la carga. Si

hubiese varios puntos de contacto, hará falta hallar la bisectriz.

- Una unidad en desbandada o en retirada puede mover más de su movimiento normal para finalizar una interpenetración.
- Una unidad de caballería o de infantería, **en orden** cubre el flanco de una batería de artillería para el test de moral, **si no está en melee**, si está orientada en la **misma dirección** y si se encuentra **a 3 cm o menos** de la prolongación del flanco de la batería, incluso parcialmente.
- Un cuadro en orden ignorará el malus de moral del contacto con la caballería.

### DISPAROS

#### ♦ Condiciones de disparo

- Las unidades que se desplacen en la fase 1, no podrán disparar.
- Las unidades que hayan sido interpenetradas en la fase 1 por unidades amigas que se replieguen, reagrupen, desbanden o esquiven, no podrán disparar.
- Las unidades que usen la doctrina prusiana y estén desplegadas **en columna**, no podrán disparar.
- Para estar autorizada a hacer fuego, la unidad entera debe tener a su alcance y en su línea de visión la unidad blanco (el alcance se mide desde el centro del frente de la unidad que dispara hasta la parte más próxima de la unidad blanco).
- Una unidad no podrá disparar sobre un enemigo en contacto con unidades amigas después que una fase de melee haya sido jugada.

- La artillería debe tener un **pasillo de fuego** de al menos 3 cm hasta su blanco para poder disparar.
- Una unidad no puede repartir su fuego sobre blancos diferentes salvo si los blancos cargan a los que disparan.
- Un disparo sobre tropas en carga o en persecución, o que hayan cargado en la fase precedente se beneficia de un desplazamiento de columna a la derecha.

#### ♦ Angulo de tiro:

- Todas las unidades pueden hacer fuego en un **ángulo de 45°** con relación a su frente y medido a partir del centro de la unidad (dentro de un ángulo completo de 90°).

### ◆ Prioridades de tiro:

Las unidades deberán de disparar en orden de prioridad:

- 1) Las unidades que **carguen** a la unidad que dispara
- 2) Una unidad a **10 cm o menos** y capaz de disparar o cargar a la unidad que dispara.
- 3) Las unidades que **carguen** a unidades **amigas**
- 4) La unidad enemiga **más próxima** si es un blanco valido.

### ◆ Disparar sobre unidades montadas:

- Un disparo sobre tropas montadas (caballería o artillería atalajada) se beneficia de un desplazamiento de columna a la derecha.

### ◆ Cobertura:

- El terreno y las fortificaciones darán una protección en tanto la mitad o más **del frente** de la unidad se encuentre en el terreno o detrás de el y en contacto con el mismo. Esta protección puede ser acumulable si las tropas están en más de un terreno (ejemplo de fortificaciones en un terreno rocoso).

### ◆ Blanco compuesto de varias unidades:

- El jugador que dispara puede elegir hacer fuego sobre una o varias unidades enemigas respetando las prioridades de tiro. En este caso, todas las unidades les grupo blanco sufrirán pérdidas igualmente, que se repartirán equitativamente sobre ellas por el jugador al mando de las unidades blanco.
- Todas las unidades que disparen sobre un mismo blanco combinaran su factor de disparo.
- Cuando un cuerpo a cuerpo tiene lugar, todas las unidades amigas concernientes a cada bando forman un solo grupo blanco.

### ◆ Tiro sobre el flanco a la retaguardia:

- Se producirá cuando al menos la mitad de la unidad o grupo de unidades que dispare estén detrás de la línea determinada por el frente de la unidad blanco.

### ◆ Tiro por encima de unidades amigas:

- La artillería puede disparar a partir o hacia una posición elevada por encima de unidades amigas que no estén a menos de 10 cm de la batería que dispara o del blanco. También podrá tirar por encima de unidades amigas en atrincheramientos si estas están a más de 5 cm del blanco.

## TABLAS DE DISPARO

### Método:

- 1) Determinar la distancia de disparo y consultar la tabla de armamento.
- 2) Multiplicar el valor actual de la fuerza de la unidad por el factor de arma.
- 3) Redondear el resultado al múltiplo superior de 5.
- 4) Consultar la tabla de modificadores y aplicar los eventuales desplazamientos de columnas
- 5) Consultar la tabla de pérdidas.

### Factores de armamento:

#### Armas ligeras:

Alcance	5 cm (Corto)	10 cm (Efectivo)	15 cm (Largo)
Infantería en línea	2	1	0,5
Infantería en columna	1	0,5	-
Infantería en cuadro	0,5	-	-

#### Artillería:

	Corto	Efectivo	Largo
Alcance de la artillería en cm	10	20	30
Factor	3	1	0,5

#### Modificadores:

Por la unidad blanco	Mov. columna	Por la unidad que dispara	Mov. columna
En carga, en persecución o habiendo cargado	1 Izq.	Unidad en desorden	2 Izq.
Columna, cuadro o artillería enganchada	1 Der.	Mala disciplina de fuego	1 Der.
Caballería	1 Der.	Buena disciplina de fuego y en orden	1 Der.
Cobertura del blanco	v Izq.	Artillería contra artillería desplegada	1 Izq.

v: Valor de la protección aportada por la cobertura (Ver tabla de terrenos)

### CUERPO A CUERPO

Todas las unidades en contacto combatirán cuerpo a cuerpo. Si, en un combate con varias unidades, las unidades se hacen frente exactamente entonces el atacante podrá elegir combatir en grupo/s o unidad por unidad según su deseo y también el orden en el cual se desarrollaran los combates. En el caso de una melee con varias unidades no se podrá **NUNCA** resolver los combates separadamente.

#### Secuencia:

a) Multiplicar el valor de fuerza de la unidad por uno de los factores siguientes respetando las prioridades:

Prioridad		Factor multiplicador
1	- <b>Infantería</b> en contacto con <b>caballería</b> - <b>Artillería</b> - Toda unidad cogida <b>por el flanco</b> o por <b>retaguardia</b>	<b>0,5</b>
2	- <b>Caballería en línea</b> cargando, contra cargando tropas a pie no en cuadro <sup>2</sup> , o persiguiendo tropas a pie	<b>3</b>
3	- <b>Infantería</b> en orden y en <b>columna de ataque</b> , utilizando la Doctrina Francesa, cargando o contra cargando a tropas a pie. - <b>Caballería regular en línea</b> cargando, contra cargando o persiguiendo a tropas montadas <sup>2</sup> . - <b>Caballería en orden</b> en contacto con tropas a pie no en cuadro <sup>3</sup>	<b>2</b>
4	- <b>Otros casos</b>	<b>1</b>

<sup>2</sup>: Únicamente si la unidad no atraviesa un tipo de terreno que ralentice su movimiento.

<sup>3</sup>: La caballería no tiene en cuenta el factor multiplicador si combate contra un cuadro en desorden.

b) Redondear el resultado al múltiplo superior de 5 y consultar la tabla de modificadores de cuerpo a cuerpo:

Modificador de cuerpo a cuerpo (por unidad)	Mov. de columna
En carga, contracarga o en persecución (salvo en un bosque o población)	1 Derecha
Caballería pesada contra caballería ligera	1 Derecha
El enemigo esta a cubierto	v Izquierda
Unidad en desorden	1 Izquierda

v. depende del valor de la protección

**Todos los modificadores son acumulativos.**

- La infantería no puede cargar a la caballería en orden no en melee.
- La caballería no se beneficia del bonus de carga, contracarga o persecución en un terreno que la ralentice.

c) Consultar la tabla de pérdidas, el vencedor será aquel que haya infligido en mayor número de pérdidas. Una unidad perdedora en la melee no tendrá éxito en su test de moral salvo si obtiene un resultado de 1.

d) Después del cuerpo a cuerpo, **todas las unidades** participantes deben hacer un test de moral en el orden siguiente:

- 1) **Los perdedores**
- 2) **Las unidades en desorden**
- 3) **Los atacantes contra unidades en cobertura**
- 4) **La artillería**
- 5) **La infantería no en cuadro contra caballería**
- 6) **La caballería (ligera en primer lugar y pesada a continuación)**
- 7) **La infantería**

El nivel de moral del perdedor estará siempre disminuido un nivel suplementario al normal, esto es que una unidad en orden se convierte en desordenada, una unidad en desorden se convierte en retirada y en desorden, y una unidad en retirada y en desorden revierte a desbandada.

El nivel de moral del ganador esta siempre aumentado un nivel suplementario al normal, esto es que una unidad en desorden se convierte en orden y una unidad en retirada y en desorden devendrá a desordenada.

Si todas las unidades adversarias se repliegan o desbandan antes que una unidad haya revisado su moral, entonces la unidad devendrá como resultado peor en desorden.

**Terrenos y combate**

- Cuando las unidades combaten para acceder a un terreno, la cobertura es considerada como destruida a partir de que el atacante gane un turno de cuerpo a cuerpo. Los obstáculos lineales son ignorados para los combates y la melee hasta que el cuerpo a cuerpo no haya terminado.
- Las unidades que son cargadas en el interior de una población o de un bosque poseerán el beneficio de la cobertura para la melee si no contra cargan, las unidades que cargan la poseerán únicamente cuando reciben fuego pero no para el cuerpo a cuerpo en tanto no hayan roto la cobertura.
- Solamente las **columnas de ataque** pueden **cargar** sobre las poblaciones o los bosques. **No tendrán** en este caso **bonus de carga** contra una población o un bosque.
- Para cargar a una unidad enemiga que ocupe un terreno la unidad que carga debe entrar en el terreno después de desplazarse a la velocidad permitida por ese terreno.

**Moral**

- Si una unidad **en orden**, que sea atacada **por el flanco o la retaguardia**, pasa su test de moral es considerada como que se ha dado la vuelta, y combate normalmente.
- Si una unidad falla su test de moral deviniendo justo en desorden o permanece en desorden, las siguientes tropas pueden hacer un **movimiento voluntario de retirada** (perdiendo la unidad 1 PF):
  - o Toda caballería no en melee cargada por infantería.
  - o Toda unidad fallando su carga a fondo.

**Combate**

- En caso de combate múltiple (p.ej. Una caballería y una infantería contra una infantería enemiga en línea) se toma siempre el caso **más favorable** (en el ejemplo se retendría el factor 1 contra la infantería en lugar del 0,5 contra la caballería).
- Una unidad no puede retirarse para poder distanciarse del enemigo que tiene en contacto, esto corresponde a un repliegue o a una esquivas y la unidad debe desplazarse un movimiento completo en alejándose de la unidad enemiga con la que esta en contacto.
- Una unidad puede integrarse a una melle en curso con la condición de que el enemigo se halle a distancia de su movimiento. Si la nueva unidad no puede contactar con el enemigo debido a unidades amigas ya en contacto, se colocara esta nueva unidad detrás de las unidades ya en contacto. Un máximo de una unidad por unidad ya en contacto con el enemigo puede ser colocada de esta forma. Tal unidad solo aporta su valor de fuerza y no aplica ningún modificador salvo por la cobertura del enemigo y el hecho de que pueda estar la unidad en desorden. En melee, cuando una unidad va a sostener a una unidad amiga que se desbando a continuación, no se desordenara ni estará obligada a retroceder pero podrá continuar el combate también tanto tiempo como su moral se lo permita.
- Las unidades en melee no pueden cambiar de formación.
- Las unidades en melee o en persecución son consideradas imbricadas las unas en las otras. **No tendrán flanco ni retaguardia.**
- Una **artillería** o una unidad **en cuadro** no pueden cargar a un enemigo, incluso después de un cambio de formación en la misma fase.
- Los generales no pueden ser atacados o muertos.

**Movimientos en los combates**

- No se podrá efectuar una carga si el blanco no se encuentra a **distancia de carga** y en un **ángulo de 45°** con relación a su frente y medido desde el centro de la unidad (dentro de un ángulo completo de 90°), y esto antes de todo cambio de formación o de orientación.
- No se podrá **cargar** a unidades adversarias si no se encuentran en la **zona de mando** del general de división y si este lo tiene permitido por las ordenes recibidas.
- Una unidad esta obligada a **alinearse** sus elementos de contacto con los de la unidad cargada si tiene sitio para colocarse, salvo si su retroceso fuese imposible sin ínter penetrar otra unidad.
- Una unidad **no puede ínter penetrar** a otra durante la carga.
- Una unidad no podrá contactar con un enemigo por el flanco y comienza su movimiento en la zona frontal del enemigo y a mas de 45° con respecto a su frente (dentro de un ángulo completo de 90°, o si el flanco esta protegido por una unidad amiga situada en los 5 cm y capaz de venir al contacto. El ángulo de 45° no se aplica si n la unidad **no esta comprometida en melee**.
- Una unidad protege el flanco de otra unidad amiga si se encuentra a **5 cm o menos** y si es capaz de moverse al punto de contacto sin tener que ínter penetrar a otra unidad. La distancia será medida con respecto a la retaguardia de la unidad amenazada.
- Las unidades no podrán contactar con el enemigo o ínter penetrar durante un **movimiento de grupo**.
- La infantería no tendrá bonus de carga contra la caballería.
- Cuando una unidad que haya salido de la mesa regrese, debe de hacerlo a menos de una distancia de movimiento táctico del punto donde haya salido y lo mas cerca posible de su general, en un punto que

no este ocupado por el enemigo. La unidad aparecerá por el borde de la mesa al final de todos los movimientos del turno.

- Una unidad que no este en contacto frontal con un adversario y que es contactada por retaguardia puede decidir girarse físicamente 180° si pasa con éxito su test de moral. Estará obligada a hacerlo si el combate durara **mas de un turno**. Esta orientación servirá de referencia durante su propio turno. Esto no será considerado un movimiento de anticipación.

### Desorden y reagrupamiento

- Una **unidad en desorden** no podrá cambiar de formación a distancia táctica de un adversario en orden.
- No se podrá retirar el **desorden** a una unidad que este en **melee**.
- El **reagrupamiento** se efectúa o bien sobre el sitio o bien efectuando un movimiento completo en dirección a retaguardia, no perdiendo puntos de fuerza. La unidad finalizara haciendo frente a la dirección recorrida. Esto es un movimiento por anticipación y la unidad **no podrá mover** durante la próxima fase de movimiento.

### Retirada y persecución

- La caballería y la infantería que se retiren, se dispersan y se reagrupan más lejos. Un **cuadro que se retire** se encontrará en **columna** y efectuara el movimiento de retirada de esta forma. Una unidad que se contraiga para pasar por un hueco, se quedara en columna al final de su movimiento
- Una unidad no puede **perseguir** más de **una sola vez** por turno.
- Cuando una unidad salga del terreno de juego teniendo un perseguidor en contacto, será retirada del juego y considerada como desbandada o en derrota.
- Una unidad **en desorden** no puede perseguir.
- Una unidad **en retirada** no puede terminar su movimiento **a menos de 3 cm** de una unidad enemiga. Podrá, si es necesario, sobrepasar su potencial de movimiento para terminar a 3 cm o más del enemigo.
- La persecución tiene lugar al mismo tiempo que la retirada del enemigo. Las unidades que persiguen pueden decidir detener la persecución si ellas están al borde del terreno de juego.
- Si las unidades en retirada o en desbandada pasan a través de unidades amigas, o si las unidades perseguidoras tienen un frente más ancho que las unidades perseguidas, las unidades que persiguen deben contactar a estas nuevas unidades si estas están a una distancia que no exceda su movimiento, salvo la caballería contra un cuadro en orden. La persecución se transforma en **carga**. La unidad contactada en ese momento dado debe chequear su moral, y no podrá disparar o contra cargar. El cuerpo a cuerpo comienza inmediatamente.

## CALCULO DE BAJAS

Lanzar un D6 y consultar la tabla siguiente. Si el factor de tiro es superior a 100, lanzar un D6 por los primeros 100 puntos y otro por los restantes. El resultado indica el número de puntos de fuerza perdidos por la unidad blanco. Esto representa las pérdidas, el debilitamiento de la moral y la pérdida de cohesión de la unidad.

D6	<1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
2	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6
3	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
4	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
5	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
6	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7

En el caso de un combate o de fuego sobre **un grupo**, las unidades componentes de este grupo sufrirán unas pérdidas iguales, repartidas equitativamente según la elección del jugador al que pertenecen las unidades objetivo. Toda unidad que **sufra pérdidas** debe **chequear su moral**.

### FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida, cada jugador calcula el porcentaje de unidades restantes en juego, cada elemento de ingenieros cuenta para las pérdidas pero no para la suma de unidades totales de un cuerpo de ejército, sumando los puntos de los objetivos conseguidos y restando los de los perdidos. El parque de aprovisionamiento (bagajes) no cuenta para el total de tropas ni en las pérdidas sufridas.

#### Bajas

El número de puntos de bajas obtenidos es indicado por la tabla siguiente:

LJA		Numero de unidades del cuerpo de ejercito									
		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
B A J A S	1	13	11	10	9	8	8	7	7	6	6
	2	25	22	20	18	16	15	14	13	13	12
	3	38	33	30	27	25	23	21	20	19	18
	4	50	44	40	36	33	31	29	27	25	24
	5	63	56	50	45	42	38	36	33	31	29
	6	75	67	60	55	50	46	43	40	38	35
	7	88	78	70	64	58	54	50	47	44	41
	8	100	89	80	73	67	62	57	53	50	47
	9		100	90	82	75	69	64	60	56	53
	10			100	91	83	77	71	67	63	59

Para **conseguir un objetivo**, es necesario **ocuparlo** con algunas unidades sin que haya unidades del enemigo en él. Si los dos campos poseen unidades sobre un mismo objetivo, entonces este es considerado como en disputa. Las unidades **en desorden** o **la artillería** no pueden ocupar o disputar un objetivo si hay también unidades enemigas en orden de caballería o infantería sobre ese terreno.

Un objetivo cuenta como conseguido si las tropas amigas has pasado por encima, y si no hay tropas enemigas en ordena menos de la distancia equivalente al movimiento de estas tropas (la artillería no pueden contar en esta condición).

No es pues necesario dejar tropas sobre un objetivo en su mitad de terreno, pero si al final de la partida hay tropas enemigas, que no estén en desorden o de artillería, a menos de una distancia equivalente al movimiento de estas tropas, el terreno será considerado como en disputa y nadie obtendrá los puntos.

#### Objetivos

Cada jugador tiene dos objetivos, uno de ataque y el otro de defensa.

Un objetivo situado en mitad de la mesa no contara como objetivo para los dos jugadores.

Objetivo de <b>defensa</b>	25 puntos
Objetivo de <b>ataque</b>	50 puntos

Si uno o los dos jugadores tienen al fin de la partida **tropas en orden** sobre los objetivos, los puntos serán obtenidos según la tabla siguiente:

Relación entre fuerzas sobre el objetivo en número de unidades	Atribución de puntos
Menos de 2 contra 1	El objetivo esta en disputa. Nadie consigue los puntos
Entre 2 : 1 y 3 : 1	El jugador con más unidades sobre el objetivo obtiene la mitad de los puntos. El otro jugador no consigue nada
Superior a 3 : 1	El jugador con más unidades sobre el objetivo obtiene la totalidad de los puntos. El otro jugador con consigue nada

Si el terreno no esta retenido o disputado entonces esta perdido.



**Resultado final**

El ganador es aquel que consigue más puntos. El sistema suizo otorga los puntos de la siguiente manera:

Diferencia entre los jugadores	Ganador		Perdedor	
0 - 5	5 puntos	Empate	5 puntos	Empate
6 - 15	6 puntos		4 puntos	
16 - 30	7 puntos	Victoria	3 puntos	Derrota
31 - 50	8 puntos		2 puntos	
51 - 70	9 puntos	Victoria aplastante	1 punto	Derrota sin paliativos
71 y +	10 puntos		0 puntos	

**PARTICULARIDADES DEL TERRENO**

- Las colinas tienen el efecto de bloquear la línea de visión, de permitir el disparo por encima de unidades amigas y si tienen las pendientes abruptas de volver su conquista más difícil.
- Otros tipos de terreno pueden ser colocados sobre una colina, por ejemplo un terreno pedregoso colocado sobre una colina puede dar una colina rocosa y difícil que tendrá los mismos efectos que un terreno pedregoso. La protección dada por la colina se acumula con la del terreno superpuesto sobre ella y en todos los casos retendrá las restricciones al movimiento y a la visión más desfavorables.
- Las **edificaciones** podrán contener tantas unidades como tengan sitio sobre la zona.
- El resultado del dado para las penalizaciones al movimiento y los valores de protección incluyen los muros, los setos, etc. Que formen parte de este terreno.
- El general de cuerpo podrá desplazarse como la infantería si el tipo de terreno prohíbe el movimiento de unidades montadas.
- Las carreteras y caminos a través de terrenos de tipo 1 o tipo 2 no ayudan a la visibilidad a través de estos obstáculos.
- Las carreteras o caminos suprimen las penalizaciones al movimiento del tipo de terreno pero no su protección.
- Las fortificaciones estarán determinadas por las listas de ejército. Proporcionarán protección a las unidades que abriguen en tanto la mitad o más del frente de la unidad se encuentre detrás de la fortificación.
- Una unidad parcialmente en bosque o en una edificación y que es contactada en su parte exterior al terreno reaccionará como si estuviera en formación de cuadro hueco. No se beneficiará de la cobertura para los test de moral ni para el combate.
- Si un jugador gana la iniciativa, sus fortificaciones serán eliminadas, y pierde la iniciativa o en el momento de un encuentro aleatorio, colocará sus fortificaciones en su zona de despliegue. Las fortificaciones deberán de estar todas en contacto entre ellas al menos por un punto.
- Una unidad protegida por una cobertura es considerada al abrigo de la misma aunque algunas figuras no lo estén. Hará falta para esto que al menos la mitad de las bases de la unidad estén en la cobertura.

**COLOCACION DEL TERRENO**

La determinación del terreno se hará utilizando el método aleatorio explicado a continuación.

El jugador que haya perdido la iniciativa tirará los dados para determinar el terreno.

El número de elementos estará determinado por **el resultado de 1D4 más dos elementos fijos**.

Estos dos elementos fijos estarán determinados por otra tirada de dado:

- **Par** será una **edificación**.
- **Impar** será una **colina**.

Después lanzará 1D10 por cada elemento conseguido en la tirada del D4 a fin de determinar su naturaleza:

D10	Europa Central	Rusia / Polonia	España	África del Norte
1	Colina	Colina	Colina	Colina
2	Edificación	Edificación	Edificación	Edificación
3	Bosque	Bosque	Bosque	Maleza / Huertos / etc.
4	Bosque	Bosque	Campo cultivado	Maleza / Huertos / etc.
5	Campo cultivado	Campo cultivado	Campo cultivado	Campo cultivado
6	Campo cultivado	Marisma o pantano	Terreno pedregoso	Arenas sueltas
7	Maleza / Huertos / etc.	Maleza / Huertos / etc.	Terreno pedregoso	Arenas sueltas
8	Edificación	Edificación	Edificación	Edificación
9	Edificación	Colina	Colina	Colina
0	Colina	Colina	Colina	Colina

Después de las tiradas hace falta tener como mínimo 2 terrenos elegibles como objetivos (Colina, Edificación, Vado o Puente), sino el jugador ha perdido la iniciativa, convertirá seguidamente a su elección un Campo cultivado en Colina o un Terreno pedregoso en Edificación.

Si el **primer resultado** del dado es un “0”, en lugar de una colina, el jugador colocará 100 cm. de **curso de agua**. Si el segundo resultado del dado también es un “0”, el jugador colocará 60 cm. de curso de agua adicionales.

Cada elemento de terreno debe tener aproximadamente 15 cm. por 30 cm. a excepción de las edificaciones (ver párrafo siguiente), y los curso de agua una anchura entre 3 y 6 cms. Una vez que los elementos del terreno han sido determinados, se dividirá la mesa de juego **en dos a lo largo**, y después **en dos a lo ancho**, para obtener cuatro sectores que serán numerados del 1 al 4. Por cada uno de los elementos de terreno diferentes a los cursos de agua, se lanzará **1D4** por turno y deberá de ser colocado enteramente en el sector correspondiente.

Se comenzará siempre por los objetivos y el último objetivo será colocado prioritariamente sobre uno de los 2 sectores de una mitad de la mesa virgen. Hará falta que cada media mesa tenga como mínimo un objetivo en su totalidad (Colina o Población).

El tamaño de una edificación es determinada durante su colocación, pero antes del lanzamiento del dado de colocación mismo, se lanzará otro D6:

- 1 : Es una pequeña edificación (Casa individual), medirá 10 x 10 cm.
- 2 o 3 : Es una edificación mediana (iglesia o granja), medirá 15 x 15 cm.
- 4 o 5 : Es una gran edificación (aldea o convento), medirá 20 x 15 cm.
- 6 : Es un pueblo, medirá 30 x 15 cm.

Para los cursos de agua se lanzará un primer dado a fin de conocer el sector de salida y un segundo dado para determinar el sector de final. Los cursos de agua deberán comenzar desde el borde de la mesa o desde la base de una colina y terminar en un borde de la mesa o en un pantano. Puede tener un puente o vado cada 25 cm. de curso de agua, salvo si este es infranqueable, en este caso un puente será obligatorio y tendrá igualmente un vado obligatorio cada 25 cm. de curso de agua suplementarios.

Cada campo cultivado puede contener una granja (10 x 10 cm) contando como una pequeña edificación, esta no podrá contar como objetivo.

Cuando todos los elementos tienen un sector determinado, el jugador les colocará siguiendo su deseo. El jugador que ha ganado la iniciativa escoge entonces su lado de la mesa de juego.

Al **comienzo de la partida** se lanzará un dado por **cada colina** para determinar las características de este terreno. Si se trata de una colina de pendientes abruptas, la primera unidad en alcanzar o bordear esta colina determinará el efecto de este terreno consultando la tabla específica “Colina de pendientes abruptas”.

Las carreteras o caminos serán colocados sobre la mesa de forma que unan las edificaciones, vados y puentes.

### TABLAS DE TERRENOS

Cuando una unidad intenta por primera vez entrar o desplazarse a lo largo de un terreno no descubierto, el jugador lanza un D6 y consulta las tablas siguientes para determinar los efectos sobre la iniciativa, el movimiento y la protección. Al comienzo de la partida el jugador lanzará un dado por cada terreno situado en su zona de despliegue así como por cada colina, antes de dar sus órdenes.

#### Terrenos de tipo 1

D6	Bosque			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	Imp.*	Imp.	Imp.	1*	1	N
2 - 3	2	3	Imp.	2	5	N
4 - 5	2	3	3	1	10	S
6	1	2	2	-	15	S

D6	Poblaciones			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	3	Imp.	Imp.	2	5	N
2 - 3	2	3	Imp.	2	5	N
4 - 5	2	3	3	1	10	S
6	1	2	2	-	15	S

## Terrenos de tipo 2

D6	Marismas, Terreno Pantanoso, Lagos, Arenas sueltas			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	Imp.	Imp.	Imp.	-	-	N
2	3	Imp.	Imp.	-	-	N
3 - 4	3	3	Imp.	-	-	N
5 - 6	2	2	3	-	-	S
D6	Campos cultivados			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	2	2	3	1	-	N
2 - 3	2	2	2	1	-	S
4 - 5	1	1	2	-	-	S
6	1	1	1	-	-	S

D6	Terrenos rocosos, Terreno Pantanoso o lagos congelados			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	3	Imp.	Imp.	2	10	N
2	3	3	Imp.	1	-	N
3 - 4	2	2	2	1	-	S
5 - 6	1	2	2	1	-	S
D6	Maleza, Huertos, Olivares, Viñedos			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	2	Imp.	Imp.	2	10	N
2 - 3	2	3	3	1	-	N
4 - 5	2	2	2	1	-	S
6	1	1	1	-	-	S

## Obstáculos lineales

D6	Terraplenes (Fortificaciones)			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	Imp.	Imp.	Imp.	3	Ver Edificios	N
2 - 3	3	Imp.	Imp.	2		N
4 - 5	2	Imp.	Imp.	2		N
6	2	3	Imp.	1		N

D6	Obstáculos (Abattis, Setos, Empalizadas, etc.)			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	3	Imp.	Imp.	1	-	N
2 - 3	2	3	Imp.	1	-	N
4 - 5	2	2	3	1	-	N
6	1	1	2	-	-	S

## Terrenos lineales

D6	Colinas			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	Colina de pendientes abruptas ( a determinar )					
2	1	2	2	1	-	S
3 – 4	1	1	2	-	-	S
5 - 6	1	1	1	-	-	S

D6	Cursos de Agua*			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	Imp.	3	Imp.	1	-	N
2	3	2	Imp.	1	-	N
3 - 4	2	2	3	1	-	S
5 - 6	1	1	2	-	-	S

## Colina de pendientes abruptas

D6	Colina de pendiente abruptas			Cobertura	Visibilidad	Mov. de Grupo
	Inf.	Montados	Otros			
1	3	Imp.	Imp.	2	10	N
2 - 3	2	3	Imp.	1	10	N
4 - 5	2	2	3	1	15	N
6	1	2	2	1	-	S

Cobertura: Valor de la protección aportada por el terreno

Visibilidad: Distancia en cm.

Imp. Impasable

- : Imposible

Movimiento de Grupo: S = Autorizado; N = No autorizado de dado

\* Cursos de agua congelados dan +1 a la tirada

### FUERZA DE LAS UNIDADES

En estas reglas, la Unidad de base es el regimiento de dos o más batallones para la infantería, la brigada de dos o tres regimientos para la caballería y la batería para la artillería.

La fuerza de una unidad representa su habilidad en el combate y su moral del día. Esto representa pues un compromiso entre la calidad de la unidad y la cantidad de hombres que la forman. Un semi-brigada (demi-brigade) de la Revolución Francesa puede no tener más de 900 hombres pero ser tan eficaz como un regimiento austriaco de 2.000 o 3.000 hombres.

#### Determinación de la fuerza de una unidad.

La fuerza de una unidad esta determinada por las listas de ejército.

Durante la partida, la fuerza inicial de una unidad es reducida durante los combates y en el momento de los disparos, y esto será apuntado sobre la composición de la lista de ejército. En el momento que la fuerza de una unidad sea inferior a 1, o si ella obtiene un resultado de derrota en un test de moral, la unidad entera es retirada del juego, a fin de representar la disgregación de la unidad y su pérdida de influencia sobre el desarrollo de la batalla.

### BASADO DE LAS UNIDADES

TROPAS	FRENTE	PROFUNDIDAD	NUMERO DE FIGURAS
Infantería	3 cm.	1,5 cm.	3
Caballería	3 cm.	3 cm.	2
Artillería	3 cm.	3 cm.	1 cañón + 3 artilleros
<b>Otros:</b>			
General de Cuerpo	3 cm.	5 cm.	2 a 3
General de División	3 cm.	3 cm.	1 a 2
Base de Movimiento	9 cm.	9 cm.	1 elemento en cartón
Fortificaciones	3 cm.	1 cm.	1 elemento de fortificación

Para 20/25 mm. es necesario doblar las medidas de las bases.

Las unidades estarán compuestas de una base para la artillería y de dos bases idénticas para la infantería y la caballería.

Los generales serán, siempre, representados por una sola base.

## SECUENCIA DE JUEGO

**Fase 1:**

1. Test de moral para las unidades cargadas durante el turno del adversario.
2. Movimientos de retirada, de evasión o de desbandada debido a 1.
3. Retirada de la mesa de las unidades en derrota.
4. Las unidades que en carga, sin adversarios, avanzan 5 cm.
5. Observación

**Fase 2:**

1. Tiro
2. Chequear la moral de las unidades que han tenido pérdidas y/o unidades que estén cargando y/o han sido blanco de la artillería.
3. Movimiento de las unidades que se retiran, se reagrupan o se desbandan debido a 2.
4. Las unidades en carga que hayan fallado su test pueden hacer un reagrupamiento o una retirada.
5. Las unidades en contra-carga contactan a su adversario o avanzan 5 cm.
6. Retirar del juego las unidades en derrota.

**Fase 3:**

1. Cuerpo a Cuerpo
2. Testar la moral de todas las unidades en Cuerpo a Cuerpo.
3. Movimiento de las unidades en retirada o en derrota por 2. y de sus perseguidores.
4. Retirada del juego de las unidades en derrota

**Fase 4:**

1. Determinación de la iniciativa de los generales
2. Mover los generales que tengan orden de ataque
3. Escribir los cambios de ordenes dados por el C-e-C.
4. Movimiento de las unidades de un general.
5. Pasar a la fase 4. del general siguiente.
6. Las unidades, excepto la artillería desatallada, fuera de la zona de mando, pasan a desordenadas.

## TIRO

**BLANCOS PRIORITARIOS**

- a) Las unidades que cargan a la unidad que dispara. b) Una unidad enemiga a 5 cm., o a alcance corto de la artillería y capaz de disparar o cargar a la unidad que dispara. c) Las unidades que cargan a unidades amigas en contacto. d) La unidad de su elección para la artillería con un general de artillería o su divisionario o el C-e-C.
- e) La unidad enemiga más próxima.

ARMAS DE FUEGO	C	Efec	L
Distancia (en cm.)	5	10	15
Línea	2	1	0,5
Columna	1	0,5	-
Cuadro	0,5	-	-
ARTILLERÍA			
Alcance (en cm.)	10	20	30
Factor x	3	1	0,5

MODIFICADORES DEL DISPARO			
Unidad blanco		Unidad que dispara	
En carga o en persecución	II	Unidad en desorden	2I
Unidad formada o en cuadro	1D	Mala disciplina de fuego	II
Tropas montadas	1D	Buena disciplina de fuego	1D
Cobertura del blanco	vI	Artillería desplegada*	II

\* Únicamente para disparo de artillería

Solo las unidades que utilicen la Doctrina Francesa pueden disparar en columna

MODIFICADORES DEL CUERPO A CUERPO			
Carga contra carga o persecución salvo bosque o edificación	1D	La unidad esta en desorden	II
Caballería en orden (pesada contra ligera)	1D	El adversario esta en cobertura	vI

**BAJAS**

CRUZAR 1D6 CON LA FUERZA MODIFICADA DE LA UNIDAD PARA OBTENER LAS BAJAS DE LA UD. BLANCO																							
D6	<1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	D6	
1	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	1	
2	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	2	
3	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	3	
4	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	4	
5	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	5	
6	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	6	

**MOVIMIENTO**

Velocidad en centímetros	V1	V2	V3	Velocidad en centímetros	V1	V2	V3	Velocidad en centímetros	V1	V2	V3
General de Cuerpo y Caballería Ligera	30	15	10	Infantería en columna y artillería enganchada	20	10	5	Infantería en cuadro y artillería desplegada	5	3	3
Caballería Pesada	25	10	5	Infantería en línea y base de movimiento	10	5	3	General de división con orden de ataque	3 x PI	2 x PI	1 x PI

## CUERPO A CUERPO

- a) Multiplicar la fuerza de la unidad por el factor correspondiente:

**0,5 x** si la unidad es una unidad de **artillería**, o es contactada por el **flanco o la retaguardia**, o es una unidad de infantería en contacto con caballería.  
**3 x Caballería en línea** contra infantería (salvo contra cuadro) \* y \*\*.  
**2 x Infantería en Columna de ataque** utilizando Doctrina Francesa contra tropas a pie. \*\*  
**2 x Caballería en línea** contra tropas montadas. \* y \*\*  
**2 x Caballería en orden** en contacto con tropas a pie no en cuadro  
**1 x Otros casos**

\* factor multiplicador valido si la unidad no atraviesa un terreno que la ralentice.

\*\* únicamente si esta en carga, contra-carga o persecución.

- b) Aplicar los modificadores de cuerpo a cuerpo.

- c) Consultar la tabla de bajas.

- d) El ganador es el bando que haya sufrido menos bajas.

- e) Chequear la moral de las unidades en el orden siguiente:

- Perdedor o unidad en desorden vs unidad en orden.
- Atacante vs abrigo o refugio.
- Artillería
- Infantería no en cuadro vs Caballería.
- Caballería (ligera después pesada)
- Infantería

**OBSERVACION**

- a) Medir la distancia que separa al general de las tropas observada b) Consultar en la tabla el resultado requerido para conseguir la observación. c) Aplicar los modificadores. D) Si D10 ≥ el resultado de la observación es un éxito.

Posición del blanco	Distancia de observación en cm.							
	-5	-10	-20	-30	-40	- 60	- 90	≥ 90
Terreno descubierto	a	a	a	a*	3	5	7	9
Obstáculo lineal	a	a	a*	3	5	7	9	10
Pantano, terreno rocoso, maleza, etc.	a	a	3*	5	7	9	10	i
Bosques, edificios	a	3*	5	9	10	i	i	i

\* Distancia de movimiento táctico

a: Observación automática

i: Observación imposible

Las unidades que disparan son automáticamente descubiertas.

Las unidades detrás de otras unidades/bases se consideran como detrás de un obstáculo

Las bases que se encuentren sobre varios tipos de terreno cuentan como situadas sobre el terreno que ocupen mayoritariamente.

Modificadores	
Blanco a un nivel inferior	II
Medio oculto por un relieve	1D

## INDICE

**A**

Abreviaturas.....	2
Angulo de tiro.....	11
Artillería.....	2, 8, 9, 12, 13, 20
Atacar.....	4
Atribución de puntos.....	16

**B**

Bajas.....	15
Basado de las unidades.....	20
Bases de movimiento.....	3
Blanco constituido de varias unidades.....	12
Bonus al combate o a la moral.....	2

**C**

Calculo de bajas.....	16
Caballería.....	2, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 20
Caballería Ligera.....	8, 9
Cargas.....	21
Cobertura.....	12
Colocación de la partida.....	4
Colocación del terreno.....	17
Combate.....	9, 14
Comprometerse.....	4
Condiciones de disparo.....	11
Cuadro.....	3, 8
Cuerpo a cuerpo.....	5, 13

**D**

Defender.....	4
Definición de las tropas.....	2
Despliegue.....	4
Despliegue a partir de una base de movimiento.....	5
Desplegadas.....	2
Desbandada.....	2, 9, 10, 11
Destrabarse.....	4
Distancia táctica.....	7
Doctrina Británica.....	2
Doctrina Francesa.....	1, 2, 13
Doctrina Prusiana.....	1, 2

**E**

Escala de tiempo.....	1
Escala de terreno.....	1
Escala de las figuras.....	1
Equipo para jugar.....	1

**F**

Factores de un armamento.....	12
Factores de moral.....	10
Fin de la partida.....	16
Formaciones de las unidades.....	2
Formadas.....	3
Fortificaciones.....	6, 19, 20
Fuerza de las unidades.....	20
Frenar.....	4

**G**

Generales.....	1, 8
Grupos.....	8

**I**

Iniciativa.....	4, 7
Interpenetración.....	8
Introducción.....	1
Infantería.....	

**L**

Línea de visión.....	6
Listas de ejércitos.....	

**M**

Mala disciplina de disparo.....	12
Mantener.....	4
Moral.....	10, 14
Movimiento.....	6, 7, 14, 18, 19
Movimientos durante los combates.....	14
Movimiento estratégico.....	7
Movimiento táctico.....	8

**O**

Objetivos.....	4, 16
Observación.....	6
Ordenes.....	4

**P**

Persecuciones.....	15
Prioridades de disparo.....	12

**R**

Repliegue.....	2
Resultados de la prueba de moral.....	11
Retirada.....	2, 9, 11, 14

**S**

Secuencia de juego.....	5
-------------------------	---

**T**

Tablas de disparo.....	12
Tabla de bajas.....	15, 16
Tablas de terrenos.....	18, 19
Test de carga.....	9
Terreno.....	6, 9, 14, 17, 18
Tiro/Disparo.....	11, 12
Tiro/disparo de flanco o por retaguardia.....	12
Tiro por encima de unidades amigas.....	12

### **LISTAS DE EJERCITOS**

Las listas de ejércitos serán usadas sin ninguna modificación posible. Las características particulares están indicadas en la Nota.

Todas las listas han sido calculadas con el mismo coste en puntos, no hay pues diferencia a pesar de las variaciones que se puedan encontrar sobre el número de unidades. Es el jugador quien deberá de compensar esta diferencia por la calidad intrínseca de sus tropas.

Los oponentes históricos están indicados en cada lista.

En cada lista esta indicado el número autorizado de bases de movimiento.