

# LIBERTY™

The American Revolution 1775-83

## INTRODUCCION

LIBERTY es un juego estratégico de la Revolución Americana de 1775-1783. Un jugador manda sobre las fuerzas americanas y sus aliados franceses y el otro jugador manda sobre las fuerzas británicas. El objeto del juego es ganar el control del suficiente territorio para causar la desmoralización del otro bando y hacer la paz.

## TURNOS DE JUEGO

El juego transcurre en una serie de años. Dentro de cada año hay cinco (5) TURNOS DE JUEGO. Cada Turno de Juego tiene cuatro (4) FASES según sigue:

### • Fase de Cartas

Ambos jugadores empiezan todos los años con cinco (5) cartas. Cada uno juega una (1) carta boca abajo. Entonces se descubren las cartas y el jugador con la carta más alta será el **Jugador 1** este turno. Los empates son para el jugador británico. Si se juega una carta de Suministro (Supply), ese jugador es el Jugador 1. Si ambos jugadores juegan una tarjeta de Suministro, el jugador británico es el Jugador 1.

### • Fase de Clima

El Jugador 2 rueda 1 dado para determinar si hay que aplicar los efectos de cualquier climatología este Turno de Juego.

### • Fase de Acción

Las cartas con valores 1, 2 o 3 permiten jugar el correspondiente número de Acciones. El Jugador 1 completa primero todas las Acciones deseadas y luego el Jugador 2 completa todas las Acciones deseadas.

### • Fase de Batalla

Las batallas ocurren cuando bloques contrarios están en el mismo hex. Se luchan de una en una, en cualquier secuencia determinada por el Jugador 1. Después de resolver todas las batallas, se juega un nuevo Turno de Juego.

## TURNO INVERNAL

Cuando el año actual acaba, se juega un Turno Invernal en el que los bloques pueden sufrir Desgaste Invernal. Después de eso, ambos jugadores reciben cinco nuevas cartas y empieza el próximo año.

## 1.0 MAPA

El mapa representa el litoral oriental de América del Norte desde Québec hasta Georgia. El jugador británico se sienta en el borde oriental del mapa, el jugador americano en el borde occidental.

### 1.1 HEXES

El mapa se divide en hexes que regulan la ubicación y movimiento de los bloques. Los hexes están divididos por lados de hexes que restringen el movimiento (5.2). Los bloques de Tierra no pueden cruzar los lados de hex que son totalmente de mar, excepto por medio de Movimiento Marítimo. Los bloques de Buques de Guerra no pueden cruzar los lados de hex que son totalmente de tierra. Los medios-hexes son totalmente jugables.

### 1.2 CIUDADES

Muchos hexes tienen una ciudad identificada con un círculo azul, rojo o anaranjado. Las ciudades con un valor de 1, 2, 3 o 4 se llaman CIUDADES DE SUMINISTRO. Estos valores limitan cuántos bloques pueden permanecer en ese hex durante el Invierno. Los valores también determinan los puntos de victoria británicos.

Las ciudades azules, incluso si están libres, son amigas y controladas por el jugador **americano**, excepto cuando son ocupadas por el enemigo.

Las ciudades rojas, incluso si están libres, son amigas y controladas por el jugador **británico**, excepto cuando son ocupadas por el enemigo.

Los poblados de color naranja son **indios**, amigos y controlados por el jugador británico, excepto cuando son ocupados por el enemigo.

### 1.3 PUERTOS

Los puertos son las ciudades con un símbolo de ancla. Los puertos permiten el Movimiento Marítimo (5.7) y pueden ser ocupados por los Buques de Guerra.

*Nota: Québec es un puerto, accesible desde la Caja del Atlántico (Atlantic Box).*

### 1.4 TIERRA SALVAJE

Los hexes con al menos **dos (2)** lados de hex de bosque se definen como Tierra Salvaje.

### 1.5 INDIAS OCCIDENTALES

Esta es un área de juego especial con dos puertos separados. Se aplican reglas especiales para las Indias Occidentales (West Indies). Vea 9.1.

### 1.6 ATLANTICO

Esta caja se usa para controlar Movimiento Marítimo y los refuerzos desde Europa. Los bloques franceses y británicos deben colocarse en la Caja del ATLANTICO (ATLANTIC BOX) cuando son construidos. Ambos jugadores pueden tener cualquier número de bloques localizados en la Caja del ATLANTICO. No está permitido ningún combate.

### El Disparo que se Oyó en Todo el Mundo

*"Mantened la posición. No disparéis a menos que os disparen. Pero si ellos quieren tener una guerra, permitámosle empezarla aquí".*

Así habló Jonathan Parker en Lexington Green, el 19 de Abril de 1775. Minutos después, el "disparo que se oyó en todo el mundo" quebró la quietud de la mañana y dio inicio a un enfrentamiento entre los soldados británicos y los milicianos de Parker de Lexington. Antes de que acabara el día, cerca de trescientos soldados británicos y cien colonos americanos yacían muertos o heridos. La guerra civil resultante duró ocho años y abarcó más de la mitad oriental de América del Norte. Para aplastar a los rebeldes americanos, el gobierno británico desplegó la fuerza militar más grande que jamás habían enviado a ultramar. Los colonos americanos, divididos entre ellos, lucharon unos contra otros, regulares británicos, mercenarios alemanes y guerreros indios en una guerra brutal. Finalmente, el acosado Ejército Continental de George Washington y las pobremente organizadas fuerzas de la milicia local, con la ayuda esencial del ejército y la armada franceses, prevalecieron sobre el imperio más poderoso de la época. Jugar a este juego le ayudará a entender por qué este resultado improbable fue posible.

### Escala de Juego

La escala del mapa es de aproximadamente sesenta (60) millas (95 kilómetros) por hex. Cada bloque representa una brigada de unos 2,000 a 4,000 hombres.

### Estados

Kentucky y Ohio no eran estados en el momento de la revolución. Kentucky estaba organizado como un condado de Virginia y Ohio era reclamado por Virginia, Pennsylvania y Quebec. Maine perteneció a Massachusetts. Nueva York y New Hampshire exigían el área entre el Río Connecticut y el Lago Champlain que es ahora Vermont.

### Niebla-de-Guerra

Excepto al luchar una batalla, los bloques permanecen de pie encarando al propietario. El tipo de bloque y fuerza están ocultos para el oponente. Esto agrega disimulo, sorpresa y secretismo al juego.

### Lugares de Batalla

Las ubicaciones de las batallas principales de la guerra están señaladas, en rojo las victorias británicas y en azul para victorias americanas.

## CRÉDITOS

**Autores del Juego:** Tom Dalgliesh  
Mark Kwasny

**Diseñadores:** Grant Dalgliesh  
Lance Gutteridge  
Cal Stengel

**Artistas Gráficos:** Adrián George (la tapa)  
Tom Dalgliesh (el mapa)

**Contribuyentes:** Kevin Duke  
Jim Lawler  
Tom Thorsen

**Traducción:** Javier Palacios

## 2.0 EJERCITOS

Los bloques de madera representan las fuerzas británicas (rojo) y americanas (azul). Hay veinticinco (25) bloques de cada color. Se incluye una hoja de etiquetas adhesivas. Debe pegarse una etiqueta a cada bloque. Las etiquetas británicas (marrón) van en los bloques rojos. Las etiquetas americanas y francesas (azul claro) van en los bloques azules. Coloque cuidadosamente cada etiqueta, asegúrese de ponerlas rectas y péguelas luego firmemente al bloque.

## 2.1 DATOS DE LOS BLOQUES

Los bloques tienen números y símbolos que definen su movimiento y habilidades de combate.

### 2.11 Fuerza

La fuerza actual de un bloque es el número del borde superior cuando el bloque está de pie. La fuerza determina cuántos dados de seis caras (d6) se tiran para un bloque durante el combate. Un bloque con fuerza 4 rueda 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque con fuerza 1 rueda 1d6.

Los bloques pueden tener una fuerza máxima de 4, 3 o 2. Por **cada** impacto recibido en combate, la fuerza del bloque se reduce girando el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando un bloque es reducido **por debajo de fuerza 1**, es capturado por el enemigo. Los prisioneros se pueden intercambiar. Vea 11.5.

### 2.12 Valor de Combate

El Valor de Combate se indica con una letra y un número, como **A1** o **B2**. La letra determina **cuándo** dispara el bloque. Todos los bloques **A** disparan primero, después todos los bloques **B**, luego todos los bloques **C**. El número indica la tirada máxima con la que conseguirá un impacto. Ejemplo: un bloque sólo con valor B1 anota un impacto por cada uno "1" rodado, pero un bloque con valor B3 anota un impacto por cada 1, 2 o 3 rodado.

### 2.13 Valor de Movimiento

Los valores de movimiento están en la esquina inferior izquierda de un bloque. Ésta es la distancia máxima que un bloque puede mover.

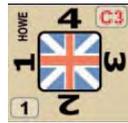
## 2.2 TIPOS DE BLOQUES

### 2.21 Líderes



Los líderes son bloques de a pie apoyados por artillería, con la habilidad especial de dar suministro extra a los bloques durante el invierno. Vea 11.4.

El Comandante en Jefe Americano era George Washington. El otro líder americano (Gates) representa una variedad de líderes secundarios. Los Franceses tienen un líder (Rochambeau).

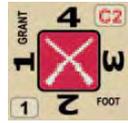


El Comandante en Jefe Británico era Sir William Howe que fue reemplazado por Sir Henry Clinton en 1778. Los otros dos bloques

de líderes británicos representan una variedad de líderes secundarios.

### 2.22 De A Pie (Infantería)

Bloques con un símbolo de mosquetes cruzados (o rifles). El color central indica la nacionalidad y tipo, como se enumera en las Tablas de Datos (barra lateral). Las unidades de a pie mueven un (1) hex y tienen valores de combate de C1 o C2. Hay también un bloque de Infantería Ligera con valor de combate B2, un Cuerpo de Rifles con valor de combate B3 y Guardias Británicos con valor combate C4.



Los Hessians eran tropas alemanas contratadas por los británicos. Funcionan como las tropas británicas para todos los propósitos de la regla. Las unidades Ligeras Hessians se llamaban Jaegers.

Los Continentales eran regulares americanos autorizados y financiados por el Congreso Continental, el gobierno federal en vigor.

### 2.23 Dragones



Bloques con un símbolo de sables cruzados. El color central del recuadro indica la nacionalidad y tipo, como se enumera en las Tablas de

Datos (barra lateral). Los Dragones pueden mover dos (2) hexes y tienen valor de combate B2.

### 2.24 Buques de Guerra



El jugador británico tiene tres bloques de buques de guerra. El jugador americano no tiene ninguno, pero controla tres buques de guerra franceses después de la entrada

francesa. Los buques de guerra se necesitan para Atacar por Mar. También se usan para combatir a los buques de guerra enemigos y apoyar combates terrestres con el bombardeo de la costa.

### 2.25 Indios



Los indios son las naciones americanas Nativas (Cherokee, Mohawk y Shawnee) que ayudaron a los británicos. Estos pueden forzar la marcha y usar

movimiento por río, pero no el movimiento marítimo. Tienen valor de combate B2 **atacando o defendiendo** su propio hex de poblado, pero sólo valor B1 de combate en otros lugares. Los indios están **restringidos** a los hexes de Tierra Salvaje Vea 1.4 y 10.0.

## AMERICANAS

Nº Bloque	Color	Movimiento	Combate
2 Líder	Bandera	1	C3
4 Continental	Azul	1	C2
1 Dragón	Azul	2	B2
1 Cuerpo Rifles	Marrón	1	B3
8 Milicia a pie	Amarillo	1	C1
1 Milicia Dragón	Amarillo	2	B2
1 Líder Francés	Bandera	1	C3
3 A Pie Francés	Blanco	1	C2
1 Dragón Francés	Blanco	2	B2
3 Buque Francés	Blanco	2	A2

## BRITANICAS

Nº Bloque	Color	Movimiento	Combate
3 Líder	Bandera	1	C3
4 A Pie	Rojo	1	C2
1 Ligera de A Pie	Rojo	1	B2
1 Guardias	Rojo	1	C4
8 Dragón	Rojo	2	B2
1 Hessian A Pie	Azul	1	C2
1 Hessian Jaeger	Azul	1	B2
3 Realista A Pie	Verde	1	C1
1 Realista Ranger	Verde	2	B2
3 Realista Dragón	Verde	2	B2
3 India	Naranja	2	B1
3 Buque de Guerra	Gris	2	A2

## REDUCCIÓN DE PASOS

El diagrama de abajo muestra al mismo bloque con fuerza 3, 2 y 1.



Fuerza 3



Fuerza 2



Fuerza 1

## Datos del Bloque



## 3.0 CARTAS

El juego tiene veinte (20) cartas de ACCIÓN y cinco (5) cartas de SUMINISTRO. Al principio de cada AÑO, **todas** las cartas se barajan y se reparten cinco bocabajo a cada jugador. Los jugadores entonces pueden examinar sus cartas antes de empezar el año de juego.

### 3.1 CARTAS DE ACCION

Las cartas de Acción determinan el número de Acciones que un jugador puede realizar en cada Turno de Juego. Ambos jugadores escogen y juegan una carta (bocabajo). No se pueden acumular ni cartas ni Acciones para usarlas más adelante.

La carta de Acción jugada más alta (los empates los ganan los británicos) es el Jugador 1 para ese Turno de Juego. El oponente es el Jugador 2.

Por cada Acción, un jugador puede hacer un Movimiento de Grupo (5.1) o construir un bloque de Reemplazo con fuerza completa (6.0). Por ejemplo, jugar una carta de Acción 2 permite dos Movimientos de Grupo, o dos Reemplazos, o una cosa de cada.

### 3.2 SECUENCIA DE ACCION

Se deben realizar las acciones en este orden:

1. Movimientos
2. Reemplazos

Si usted juega una Acción 2, y desea hacer un Movimiento y un Reemplazo, el Movimiento debe ocurrir antes que el Reemplazo. Esta secuencia impide reemplazar y mover al mismo bloque en un Turno de Juego.

### 3.3 CARTAS DE SUMINISTRO

Hay cinco (5) cartas de Suministro que proporcionan entre dos (2) y tres (3) pasos de Refuerzos. Éstos pueden sumarse a bloques amigos localizados en Ciudades de Suministro (o en la caja del ATLANTICO) con un **máximo de 1 paso por bloque**. También pueden usarse cartas de suministro sobre los indios en su propio hex de poblado. Las cartas de suministro son la única manera de aumentar de inmediato la fuerza de bloques en el mapa. Cuando se juega una carta de Suministro, se resuelve siempre primero.

*Nota: El Jugador que juega una carta de Suministro es el Jugador 1 para los propósitos de esta regla.*

## 4.0 CLIMA

Después de revelar las cartas, el Jugador 2 rueda para determinar los efectos del clima (si los hubiera). Tirar un dado.

[1] **Norte:** no hay ataques dentro o desde la zona Norte. Otros movimientos están permitidos.

[2] **Sur:** no hay ataques dentro o desde la zona Sur (o Indias Occidentales). Otros movimientos están permitidos.

[3+] **Ningún efecto del clima.**

## 5.0 MOVIMIENTO

### 5.1 MOVIMIENTO DE GRUPO

Uno o más bloques localizados en un solo hex se llama GRUPO. Para una Acción, un jugador puede mover cualquier número de bloques de un Grupo a todos los hexes dentro de su capacidad de movimiento máxima. Todos los bloques, incluyendo los buques de guerra, pueden pasar a través de bloques amigos libremente, pero deben detenerse y luchar cuando entran en un hex que contenga un bloque(s) enemigo. Los bloques mueven **una vez** por Turno de Juego, excepto para RETIRARSE (7.4) o REAGRUPARSE (7.5).

### 5.2 LIMITE POR LADO DE HEX

El número máximo de bloques que cada jugador puede mover a través de cualquier lado de hex en un Turno de Juego depende del terreno:

**CLARO: 4      BOSQUE/PANTANO: 2**

Los bloques que crucen un lado de hex de Bosque/Pantano deben detenerse (excepto los indios). Si un río atraviesa un lado de hex de Bosque/Pantano, el límite aumenta hasta 3 y los bloques **no** tienen que detenerse. Cuando se alcanza el máximo de cualquier sección del lado de hex, queda cerrado al movimiento para ese jugador en este Turno de Juego.

Los límites del lado de hex se aplican a **cada** jugador, esto significa que ambos jugadores pueden mover cuatro bloques por el mismo lado de hex Claro.

*Ejemplo: no más de cuatro bloques en SPRINGFIELD pueden mover hacia BOSTON. Sin embargo, cuatro los bloques en NEWPORT también podrían mover hacia BOSTON.*

### 5.3 CONTROL DEL HEX

Los hexes pueden ser Neutrales, Amigos o Enemigos. Los hexes sin Ciudades son Neutrales si están libres o vacíos. Los hexes amigos contienen una Ciudad amiga o están ocupados por bloques amigos. Los hexes enemigos son aquéllos ocupados por los bloques del enemigo o con una Ciudad enemiga.

*Importante: El control del hex no cambia hasta que **acaba** el Turno de Juego. Mover a través de un hex no cambia el control.*

### 5.4 INMOVILIZACION

Los bloques atacantes impiden a un número igual de bloques defensores mover. Esto se llama Inmovilización. El jugador defensor elige qué bloques quedan inmovilizados. Los bloques "no-inmovilizados" pueden (si desean) mover normalmente, **excepto** que no pueden mover por cualquier lado de hex usado por los bloques "inmovilizadores". No se pueden sustituir los bloques inmovilizados por otros bloques.

### Mezcla de Cartas

6 de Acción 1  
8 de Acción 2  
6 de Acción 3  
5 de Suministro

### Cartas de Suministro

El juego de una carta de Suministro por ambos jugadores **no** provoca la finalización prematura del año temprano como en el juego "Hammer of the Scots". El jugador británico asigna el suministro primero en este caso y luego el juego continúa.

### Apilamiento

No hay ningún límite de apilamiento en Liberty. Hay, sin embargo, límites invernales que hace impracticable formar grandes ejércitos en un solo hex.

### Puntos de Bloqueo Naval

Un bloque de tierra o naval en YORKTOWN detiene la entrada (o salida) enemiga de la Bahía de Chesapeake por medio del Movimiento Marítimo. Los bloques de tierra en este hex se considera que están en Yorktown y no pueden cruzar la Bahía de Chesapeake al hex al norte de Cabo Charles, y viceversa. Los buques de guerra no pueden cruzar la península por encima del Cabo Charles.

DOVER está semejantemente colocado para bloquear la entrada al Río de Delaware y proteger Filadelfia. Los bloques de tierra en el hex de Dover están al sur del estuario del río y no pueden mover al hex de Monmouth, o viceversa. En Yorktown y Dover, se pueden atrapar fácilmente bloques de tierra sin posibilidad de retirada por tierra.

Las Tormentas en el sur NO impiden un **ataque por mar** sobre Baltimore o Filadelfia porque el hex de destino está en el norte.

### Ataques

Mover a un hex ocupado enemigo o a una ciudad del enemigo es atacar, incluso si esa ciudad está libre. Por lo tanto, cuando el clima impide atacar, no se permite la ocupación de ciudades enemigas libres.

### Límites por Lado de Hex

Los Límites por Lado de Hex se aplican siempre; no sólo para atacar.

### Control del Hex

Es importante entender el control del hex, ya que sólo cambia al final de un Turno de Juego. Esto incluye:

- El Atacante debe Retirarse a un hex amigo o neutral que no contenga ninguna unidad enemiga.
- Esta prohibido retirarse a un hex enemigo aunque esté libre.
- El jugador 2 no puede desplegar un Reemplazo en una ciudad que acaba de ser abandonada por el Jugador 1.

### Ejemplo de Inmovilización

Si dos bloques atacan a cinco, dos defensores quedan inmovilizados, pero hasta tres bloques (a opción del defensor) pueden mover e incluso atacar en otro lugar.

### Opción de Iniciativa Británica

Si las cartas de acción jugadas son iguales, los británicos obtienen la **opción** de ir primero o segundo.

## 5.5 MARCHA FORZADA

Cualquier bloque que se mueva (incluyendo los buques de guerra) puede forzar la marcha para mover **un hex adicional**, incluso para atacar o unirse a una batalla. Después de completar **todos** los movimientos, rodar un (1) dado por cada bloque que haya forzado la marcha:

- 1-3: Pierde 1 paso
- 4-6: Sin Pérdidas

En cualquier caso el movimiento está hecho. Los bloques aún deben detenerse si cruzan un lado de hex de Bosque o Pantano (excepto los indios). Los bloques no pueden forzar la marcha en una Retirada (7.4) o Reagrupamiento (7.5). La marcha forzada no puede combinarse con el movimiento por río.

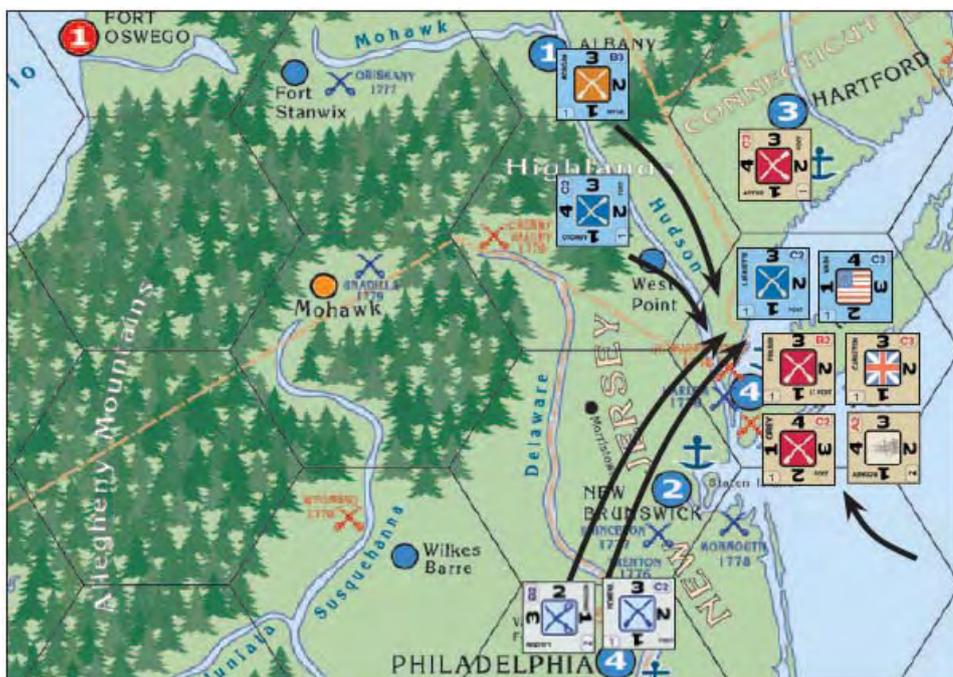
## 5.6 MOVIMIENTO POR RÍO

Los bloques pueden mover dos hexes río arriba o abajo, y **pueden** atacar o unirse a una batalla con dicho movimiento. El hex de comienzo y el hex final deben estar conectados por el mismo río, por lo que un jugador no puede mover por río a través del hex que separa el Fuerte Ticonderoga y Albany. El movimiento por río también está permitido a lo largo de la orilla de los lagos, excepto pasar por las Cataratas del Niágara. El movimiento por río anula el requisito de pararse de los lados de hex de Bosque o Pantano.

## 5.7 MOVIMIENTO MARÍTIMO

Todo movimiento por mar de los bloques de tierra se realiza por medio de la caja del ATLANTICO. Por una (1) Acción, un jugador puede mover algunos/todos los bloques desde un puerto **amigo** hasta la caja del ATLANTICO, o desde esta caja a un puerto **amigo** que no contenga ningún bloque enemigo.

## DIAGRAMA DE MOVIMIENTO



Los bloques americanos e indios **no pueden** mover por mar. El jugador 2 puede mover los bloques no-inmovilizados desde un hex de batalla por mar. Vea también ATAQUES POR MAR, 8.4.

## 6.0 REEMPLAZOS

Cada jugador posee aparte un Fondo de bloques de Reemplazo. Estos bloques siempre se guardan bocabajo y se mezclan antes de robar. Usted puede usar cada Punto de Acción para robar un (1) bloque y desplegarlo **con su fuerza completa** como se explica debajo. No se pueden desplegar bloques en los Hexes de Batalla.

### 6.1 DESPLIEGUE BRITÁNICO

Los **Realistas** (Loyalists) se despliegan en cualquier ciudad de suministro amiga libre de bloques enemigos, un máximo de un bloque por cada hex.

Los **Indios** se despliegan en la propia ciudad que lleva su nombre si es amiga y no está ocupada por bloques del enemigo. Vea 10.0.

Los **Británicos** deben desplegarse en la caja del ATLANTICO.

### 6.2 DESPLIEGUE AMERICANO

Los bloques **Americanos** se despliegan en cualquier ciudad de suministro amiga libre de bloques enemigos, un máximo de un bloque por hex. Sólo la Milicia puede desplegarse en una ciudad Roja de suministro amiga libre de bloques enemigos.

Los bloques **Franceses** deben desplegarse en la caja del ATLANTICO.

## Marcha Forzada

Los bloques que fuerzan la marcha permanecen sujetos a los límites por lado de hex y a las reglas de Reservas de Combate. Sólo los bloques que entran a través del mismo lado de hex como Ataque Principal estarán disponibles en la 1ª Ronda de Combate.

Las marchas forzadas para las tropas de tierra significan marchas más largas, descansos más cortos y disciplina relajada, todo lo cual tiende a producir niveles altos de rezagados y desertores. La marcha forzada de los barcos implica izar velas adicionales y realizar una navegación más arriesgada.

Las tiradas por Marcha Forzada no se deben hacer hasta que un jugador haya completado todos sus movimientos. Si un bloque con Fuerza 1 falla una tirada de marcha forzada, es capturada.

## Movimiento Marítimo

Del mismo modo que un movimiento normal, un grupo en la caja del Atlántico puede dividirse y mover por mar hacia múltiples puertos por cada (1) Acción. Los Ataques por Mar están limitados por los buques de guerra, pero también pueden ser divididos si se dispone de más de un bloque de buques de guerra.

## DIAGRAMA DE MOVIMIENTO

Los británicos han ejecutado un Ataque por Mar sobre Nueva York con un buque de guerra y tres bloques. El bloque británico en Hartford no puede mover a Nueva York, ya que está prohibido combinar los Ataques por Mar con cualquier otro tipo de ataque.

El jugador americano reacciona moviendo cuatro bloques para ayudar a la defensa de Nueva York. Arnold mueve desde West Point. Morgan mueve dos hexes desde Albany por río. Dos bloques franceses mueven desde Filadelfia -la infantería debe forzar la marcha. Todos los bloques de refuerzo no llegan a Nueva York hasta el comienzo de la 2ª Ronda de Combate y no llegarán en absoluto si el jugador británico destruye los dos bloques defensores de Nueva York en la 1ª Ronda de Combate.

Suponiendo que el jugador británico tiene los suficientes movimientos disponibles, el bloque en Hartford podría mover a West Point para inmovilizar a Arnold y bloquear el movimiento por río de Morgan.

## 7.0 BATALLAS

### 7.1 SECUENCIA DE BATALLA

Las Batallas deben lucharse de una en una, después de completar todos los movimientos. El Jugador 1 determina qué batalla se lucha primero, cual segunda y así sucesivamente, **antes** de examinar cualquier bloque enemigo. Cada batalla debe completarse antes de luchar la siguiente batalla. Revelar los bloques de las batallas inclinándolos hacia delante para conservar su actual fuerza.

### 7.2 TURNOS DE BATALLA

Las batallas se luchan en un máximo de **tres (3)** rondas de combate. El **atacante** debe retirarse si una batalla no concluye al final de la tercera ronda. **Excepción:** vea 8.6.

*Nota: Como ambos jugadores mueven antes del combate, en algunas batallas el jugador americano será el defensor, mientras que en otras el jugador británico será el defensor.*

### 7.21 Rondas de Combate

Cada bloque tiene un Turno de Combate en cada Ronda de Combate. Un bloque puede **DISPARAR** o **RETIRARSE** en su Turno de Combate. La secuencia de los Turnos de Combate depende de los valores de combate. Todos los bloques "A" van antes que todos los bloques "B" que van antes que todos los bloques "C". Los bloques Defensores "A" van antes que los bloques Atacantes "A", y así sucesivamente. Después de que todos los bloques han usado su Turno de Combate, se ha completado la 1ª Ronda de Combate. Repita la secuencia para las Rondas de Combate 2 y 3 según sea necesario.

### 7.22 Reservas de Combate

Los jugadores pueden mover al mismo hex de batalla a través de lados de hex **diferentes**. Un lado de hex es declarado como Ataque Principal. Los bloques que crucen por otro lado de hex se ponen en la Reserva y no puede disparar/retirarse o recibir impactos hasta la segunda ronda de combate.

*Importante: Los bloques movidos por el Jugador 2 para reforzar una batalla iniciada por el Jugador 1 siempre se colocan en la Reserva.*

Los bloques en la Reserva no se revelan hasta el inicio de la 2ª Ronda de Combate. Después de esto podrán disparar (o retirarse) como cualquier otro bloque. Los bloques de la Reserva **deben** retirarse, sujetos a todas las reglas de retirada, si la batalla acaba en la 1ª Ronda de Combate.

## 7.3 RESOLUCION DEL COMBATE

### 7.31 Disparos de Combate

Para disparar, tirar tantos dados como la Fuerza actual de un bloque. Se consigue un impacto por cada tirada igual o menor al Valor de Combate del bloque.

### 7.32 Asignación de Impactos

Los bloques enemigos no pueden ser objetivos individuales. **Cada impacto** se aplica al bloque enemigo más fuerte. Cuando dos o más bloques comparten la Fuerza más alta, el propietario decide cual reducir. *Nota: El combate no es simultáneo. Todos los impactos se aplican inmediatamente.* Los bloques eliminados en combate están sujetos al Intercambio de Prisioneros. Vea 11.5.

## 7.4 RETIRADAS

Cada bloque puede Retirarse en su turno de batalla normal (pero debe quedarse y luchar o ser capturado si la retirada es imposible).

**Hexes de Retirada:** Los bloques se retiran su movimiento completo, pero sólo hacia/a través de hexes Amigos o Neutrales libres de bloques enemigos y nunca hacia/a través de un Hex de Batalla existente.

El **Atacante** sólo puede retirarse a través del lado de hex usado para atacar dicho hex.

El **Defensor** no puede retirarse a través del lado de hex que ha usado el Atacante para entrar en el hex. Si ambos jugadores usan el mismo lado de hex, sólo el último jugador en entrar puede retirarse a través de este lado de hex. El límite por lado de hex del terreno en las Retiradas se aplica a **cada** Ronda de Combate. Ejemplo: 3 bloques pueden Retirarse a lo largo de un río cruzando un lado de hex de bosque por Ronda. Sólo los bloques que entran en una batalla por río pueden retirarse por el río.

## 7.5 REAGRUPAMIENTO

Cuando una batalla acaba, el Vencedor puede **REAGRUPARSE** en el **momento de la Victoria**. Un reagrupamiento es un movimiento normal para algunos/todos los bloques del hex de victoria hacia hexes **Amigos** libres de bloques enemigos. Los Límites por lado de hex se aplican en un Reagrupamiento. Los jugadores no pueden reagruparse hacia la caja del ATLANTICO, pero pueden Reagruparse entre los puertos de las Indias Occidentales (West Indies). Sólo los bloques que entran a una batalla por río pueden reagruparse por río.

## 8.0 NAVAL

### 8.1 MOVIMIENTO DE BARCOS

Los buques de guerra pueden mover desde cualquier puerto al ATLANTICO (o viceversa). También pueden mover dos hexes sobre el mapa, pero deben acabar su movimiento en un puerto. Los límites por lado de hex no se aplican a los buques de guerra para mover o retirarse, pero no pueden cruzar por lados de hex completamente de tierra.

### 8.2 BATALLAS NAVALES

**Si ambos jugadores tienen barcos en batalla, se comprometen y todos los impactos de los barcos se aplican sólo a los barcos enemigos. Si los barcos de un bando son destruidos, los impactos en exceso pasan a las unidades de tierra y los barcos supervivientes serán blancos normales para el resto de la batalla.**

### Ejemplo de Reservas de Combate

Un jugador tiene 4 bloques en Springfield y 2 en Newport. Ambos grupos (dos movimientos) atacan Boston. El Atacante declara al grupo de Springfield como Ataque Principal y la 1ª Ronda de Combate involucra sólo a estos bloques. Los dos bloques de Newport entran en batalla al inicio de la 2ª Ronda.

### Ejemplo de Combate

Un líder 4 rueda 4 dados. Los líderes son del tipo "C3", significando que todas las tiradas de 1, 2 y 3 son impactos. Las tiradas de 4, 5 y 6 son fallos. Si los dados rodados son 1, 2, 4 y 5, el líder anota dos impactos y dos fallos.

### Ejemplo de Ronda de Combate

Un Líder británico (C3) y una Infantería Ligera (B2) atacan a una Milicia americana (C1) y una Continental de a pie (C2). La secuencia es:

1. Infantería Ligera británica (B2)
2. Infantería Continental americana (C2)
3. Milicia de a pie americana (C1)
4. Líder británico (C3)

Esta secuencia es una Ronda de Combate. Los dos bloques americanos no tienen por que luchar necesariamente en dicho orden. Cualquier bloque puede Retirarse en lugar de Disparar.

### Retiradas

Debido a que las retiradas se limitan a hexes Amigos o Neutrales, el jugador británico puede ser atrapados más fácilmente que el americano sin posibilidad de retirada. Sea consciente de que el Jugador 2 puede mover y ocupar los hexes de retirada potenciales para el Jugador 1, y puede incluso seguir al Jugador 1 a una batalla a través del mismo lado de hex, eliminando así ese lado de hex para la retirada del Jugador 1. Afianzar un hex de retirada con un bloque es la manera más segura de asegurar una ruta de retirada.

## REGLAS OPCIONALES

### Potencia de Fuego de Milicianos y Realistas

La Milicia generalmente no podía oponerse a tropas especializadas y a menudo podría huir sin disparar un tiro. Los astutos comandantes vieron que la milicia funcionaba mejor si tuvieran permiso para retirarse después de disparar un par de descargas. Por lo tanto, la Milicia y los Realistas de a pie tienen opción de disparar a nivel **C2** en la 1ª Ronda. Luego deben Retirarse en la 2ª Ronda a menos que su bando gane la batalla. El jugador debe declarar esta opción (el valor de combate normal predeterminado es C1) al inicio de la batalla y toda la Milicia debe adoptar la misma opción. La opción no está disponible para las reservas ya que no pueden disparar en la 1ª Ronda de Combate.

### Cargas a la Bayoneta

Los bloques de a pie de regulares británicos, hessianos y franceses pueden hacer una carga a la bayoneta a nivel **C3** en la 2ª Ronda de Combate (sólo), pero deben Retirarse luego en la 3ª Ronda de Combate a menos que su bando gane la batalla. Toda la Infantería no está obligada a adoptar la misma opción. La Guardia británica tendrá nivel **C5** en una carga a la bayoneta. Otros tipos de bloques no pueden cargar.

### Ronda de Combate de Persecución (4ª)

Se juega una **Cuarta Ronda** de Combate como ronda de persecución. En esta ronda el Defensor dispara, pero el Atacante debe Retirarse en la secuencia normal. Los indios en un disparo de persecución combaten a nivel **B3**.

### 8.3 BOMBARDEO DE LA COSTA

Si ningún barco **enemigo** está presente, los barcos amigos en un hex de batalla atacan y reciben impactos de los bloques de tierra con potencia de fuego normal. Los barcos no pueden eliminar a los bloques de tierra enemigos mediante el Bombardeo de la Costa. Cuando se reducen a fuerza 1, los bloques de tierra son inmunes a más pérdidas debido al bombardeo de la costa.

### 8.4 ATAQUES POR MAR

Los Ataques por Mar son Movimientos Marítimos de bloques de tierra y barcos juntos contra un hex controlado Enemigo (incluyendo un hex enemigo libre). Tales ataques deben originarse en la caja del ATLANTICO (excepto como se explica en 9.1) y debe incluir al menos un (1) buque de guerra atacante. El número máximo de bloques de tierra permitido para un Ataque por Mar cualquiera es de tres (3) unidades. Los Ataques por mar **nunca** pueden combinarse con cualquier otro ataque ni pueden reforzar un hex amigo bajo ataque.

Los movimientos sólo de buques de guerra no están restringidos de esta manera. Si el hex objetivo contiene buques de guerra enemigos, no se puede hacer ningún Bombardeo de la Costa; y ningún bloque de tierra **atacante o defensor** pueden disparar o recibir impactos, hasta que los barcos enemigos hayan sido derrotados. **Vea 8.2. Si el Atacante derrota a todos los barcos enemigos, los bloques de tierra "desembarcan" inmediatamente y continúa el combate normal (vea 8.3).** Si el Defensor **derrota a todos los barcos enemigos**, cada bloque de tierra **Atacante** es reducido en un paso y **son devueltos después a la Caja del ATLANTICO (excepción 9.1).**

*Importante: Los Dragones que participan en un Ataque por Mar tienen un nivel de combate "C" en la primera Ronda de Combate después de desembarcar.*

### 8.5 RETIRADA POR MAR

Las retiradas por mar son retiradas de bloques de tierra y buques de guerra juntos. Los bloques que se retiran por mar van a la caja del ATLANTICO (excepción 9.1). Las Retiradas por mar no pueden ser de más de tres (3) bloques de tierra. Si los bloques de tierra están en tierra, un buque de guerra amigo y sin oposición debe retirarse en la misma ronda de combate para permitir la retirada de los bloques de tierra. Si los bloques de tierra están en el mar pueden **RETIRARSE POR MAR** si un buque de guerra amigo se retira en la misma ronda de combate (no necesita estar sin oposición). Los mismos buques de guerra pueden retirarse si hay oposición o no incluso por un lado de hex de mar usado por los buques de guerra enemigos para entrar en la batalla.

### 8.6 CONTROL DE LOS BUQUES

Los barcos controlan el hex que ellos ocupan, pero no pueden mantener el control contra los bloques de tierra enemigos y deben retirarse de los bloques de tierra al finalizar la batalla.

## 9.0 ENTRADA FRANCESA

Empezando al final de 1776 (no 1775), si ningún jugador ha ganado y los franceses no han aún entrado en la guerra, el jugador americano rueda dos dados. Una tirada de 8 (o más) provoca la Entrada de Francia. Después de la entrada, añadir los bloques franceses (excepto aquéllos en las Indias Occidentales) al Fondo de Reemplazos americano. Cuando se roban, los bloques franceses se despliegan en la caja del ATLANTICO.

### 9.1 INDIAS OCCIDENTALES

Las Indias Occidentales (West Indies) son dos puertos separados, uno británico y otro francés. Sólo pueden ser ocupados por bloques franceses o británicos. Antes de la entrada francesa, el apilamiento en cada puerto de las Indias Occidentales está limitado a dos (2) bloques. El jugador británico **no puede** comenzar la Entrada francesa atacándolos pero puede mover los bloques que empiezan en las Indias Occidentales al ATLANTICO (y luego a otros lugares).

Los jugadores pueden mover Buques de guerra, hacer Movimiento Marítimo o Ataques por Mar, Retiradas por Mar o Reagruparse **directamente entre los dos puertos de las Indias Occidentales. Los jugadores pueden mover Buques de guerra, hacer Movimiento Marítimo, Ataques por Mar, o Retirada por Mar hacia ambos puertos desde la caja del ATLANTICO y viceversa.**

Los Reemplazos **no pueden** desplegarse directamente en las Indias Occidentales. Los bloques existentes pueden recibir pasos de las Cartas de Suministro normalmente.

## 10.0 INDIOS

Tres bloques representan a los guerreros CHEROKEE, MOHAWK y SHAWNEE que lucharon para los británicos. Empiezan el juego en sus propios poblados y pueden ser construidos normalmente con las Cartas de Suministro. Hay varias reglas especiales que se aplican a los indios.

- Restringidos a los hexes de Tierra Salvaje.
- No tienen que detenerse al cruzar un lado de hex de Bosque.
- El nivel combate aumenta a B2 cuando atacan o defienden su propio poblado.
- Si un bloque enemigo acaba el año ocupando un poblado indio, el bloque indio correspondiente es capturado (incluso si el indio está en el Fondo de Reemplazos británico). Luego el bloque ocupante se disuelve.
- Los indios no están sujeto al desgaste invernal, pero pueden Disolverse si se desea. Cuando se roba de nuevo un indio, debe desplegarse en su propio poblado si es posible, sino en cualquier hex adyacente neutral.
- Un bloque indio puede recibir un paso de una carta de Suministro en su propio poblado.

## Ataques por Mar

Durante un Ataque por Mar, un bloque atacante de tierra sigue permanece a bordo de su transporte hasta que la oposición naval enemiga (si la hubiera) sea derrotada. Esto puede retardar un desembarco en más de una ronda de combate (sólo hay tres rondas de batalla). En un Ataque por Mar, los bloques de tierra, en el mar o en tierra, no pueden disparar hasta que se realice un desembarco.

## Retiradas por Mar

Las unidades de tierra no pueden hacer una Retirada por Mar si ningún buque de guerra amigo está presente, ni tampoco cuando un buque de guerra enemigo esté presente. El buque de guerra amigo de nivel A2 puede retirarse primero, y luego los bloques de tierra pueden seguirle en la misma ronda.

## Apoyo Naval

Los buques de guerra ignoran los límites por lado de hex para el movimiento. Si pueden entrar en una batalla a través del lado de hex del Ataque Principal podrán disparar en la primera Ronda de Combate. El Bombardeo de la Costa significa algo más que simplemente disparar cañones navales. Los buques de guerra siempre tenían a bordo un contingente de "marines" para mantener disciplina y realizar ataques a la costa. Los buques de guerra pueden capturar y sostener una ciudad enemiga libre, pero deben retirarse de los bloques de tierra después de las tres rondas de combate. Esto significa que un bloque de tierra atacante desplaza a un buque de guerra aunque no elimine al barco en el combate.

## Operaciones Franco-Americanas

Los bloques franceses y americanos pueden mover y luchar juntos normalmente, sólo que los bloques americanos nunca pueden mover por mar. Los líderes americanos no pueden dar suministro a los bloques franceses, y el líder francés no puede dar suministro a los bloques americanos.

## Entrada Francesa

Oficialmente, Francia entró en la guerra en febrero de 1778, aunque habían financiado y suministrado en secreto a la revolución desde 1776. La entrada francesa no fue algo que cualquier bando supiera que iba a pasar, o cuando. Por lo tanto, la entrada francesa es controlada por una tirada aleatoria del dado.

## Las Indias Occidentales

A lo largo del siglo XVIII, estas islas generaron gran riqueza para los señores del azúcar británicos, franceses, holandeses y españoles. Estos hombres eran el equivalente de los actuales magnates del petróleo y la informática, y naturalmente tenían gran influencia política. Cuando la Guerra Francesa e India acabó en 1763, para hacer paz los británicos debatieron si devolver a Francia Québec o la diminuta isla de Martinica. Ellos se quedaron Québec, pero sólo eso. De igual forma, en la alianza formada con América, Francia no hizo ninguna demanda sobre Québec, insistiendo sólo en conservar cualquiera de las Indias Occidentales británicas que ellos capturaran. Una vez que Francia entró en la guerra en 1778, los británicos destacaron significativas fuerzas para defender sus islas. Cuatro años de movimientos y contraataques producían la derrota final de la flota francesa en 1782, pero no antes de que hubiera intervenido para forzar una rendición británica en Yorktown en 1781.

## 11.0 INVIERNO

Un año de juego acaba cuando todas las cartas (las 5) se han jugado. No pueden guardarse cartas o dejarlas para el próximo año. Realice las acciones invernales en el orden exacto, debajo:

### 11.1 VICTORIA

Determine si la guerra se ha ganado o se ha perdido. Sume los valores de todas las Ciudades de Suministro controladas por los británicos. El jugador británico gana si controla **30** (o más) Puntos de Suministro. El jugador americano gana si el jugador británico controla menos de **12** Puntos de Suministro. El jugador americano también gana si 1783 finaliza SIN una victoria británica.

### 11.2 TIRADA PARA LA ENTRADA FRANCESA

El jugador americano realiza ahora la tirada para la Entrada Francesa, excepto en el primer año de juego (1775). Vea 9.0.

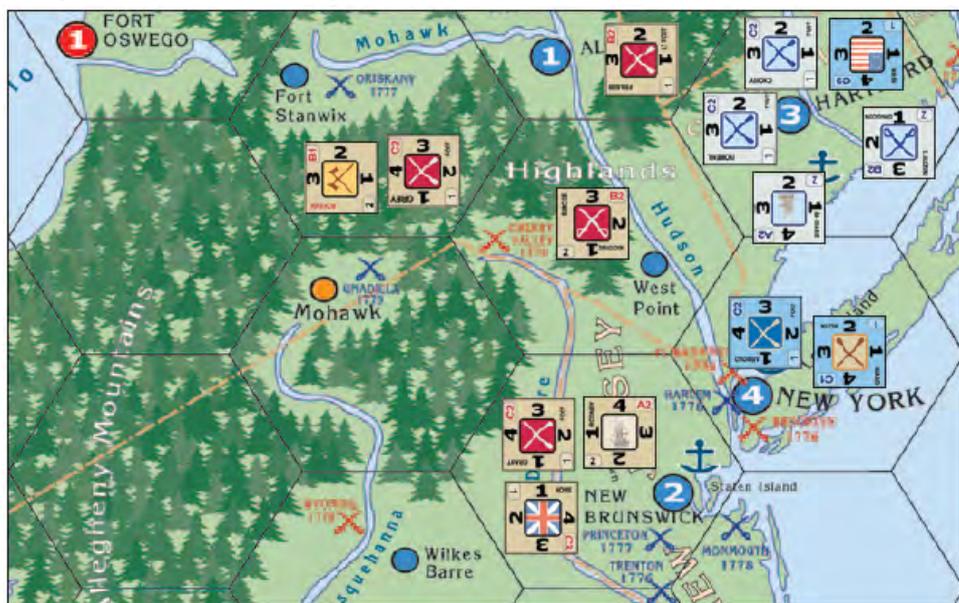
### 11.3 DISOLUCION

Los jugadores pueden disolver los bloques (los británicos primero), devolviéndolos al Fondo de Reemplazos. Para disolver los bloques británicos y franceses deben localizarse o estar adyacentes a un puerto amigo, o estar localizados en la caja del ATLANTICO. **Todas las unidades en la caja del ATLANTICO deben disolverse.**

La ocupación enemiga de Yorktown impide tal disolución en cualquier puerto de la Bahía de Chesapeake. Dover tiene el mismo efecto para Filadelfia.

Los bloques Americanos, Realistas o Indios pueden disolverse en cualquier hex de **ciudad/poblado**. Los indios son eliminados si su poblado está ocupado por un bloque enemigo al final de cualquier año. Vea 10.0.

### DIAGRAMA DE INVIERNO



### 11.4 DESGASTE INVERNAL

Ambos jugadores deben eliminar todos los bloques que excedan el Límite de Suministro del hex que ocupan ahora. Es decir, Boston puede dar suministro a tres bloques durante el invierno. Todos los bloques extras son eliminados inmediatamente (capturados). Las ciudades pequeñas (sin números) no proporcionan suministro.

Los líderes proporcionan capacidad invernal **adicional**, pero sólo en un hex de **ciudad**, incluso una ciudad pequeña sin número. Un líder 1 puede sólo darse suministro a sí mismo, un líder 2 puede dar suministro a un bloque adicional, un líder 3 puede dar suministro a dos bloques adicionales, etc. Sólo un líder en un hex puede proporcionar suministro.

Los bloques franceses reciben suministro normalmente de la ciudad, pero no pueden recibir suministro de un Líder Americano, ni los bloques americanos pueden recibir suministro del Líder Francés.

### 11.5 INTERCAMBIO DE PRISIONEROS

Los bloques pueden ser eliminados debido a Combates, Marchas Forzadas y Desgaste Invernal. Se considera que los bloques eliminados son prisioneros. Sáquelos fuera boca arriba a un lado. Los jugadores pueden negociar en cualquier momento para intercambiar los bloques a **cualquier** precio convenido. Los bloques intercambiados se añaden al Fondo de Reemplazos de un jugador. Si no puede llegarse a un acuerdo, no se hace ningún intercambio.

### Disolución

Las Cartas de Suministro son la única manera de aumentar al instante la fuerza de un bloque en el juego. Los jugadores pueden disolver bloques debilitados y volverlos a robar después con su fuerza completa de forma normal. La disolución también evita la eliminación invernal, pero hay restricciones de localización.

Es más preferible disolver a ser eliminado por el Desgaste Invernal ya que disolver los bloques simplemente los devuelve al Fondo de Reemplazos y pueden ser robados de nuevo en cuanto se juegue la próxima carta, mientras que las víctimas del Desgaste Invernal son prisioneras.

### Bloques Eliminados

Los bloques nunca se eliminan permanentemente. Cualquier bloque que pierda su último paso es capturado por el enemigo y puede intercambiarse.

### Ejemplo de Suministro del Líder

Si Washington (con Fuerza 2) está en Boston (ciudad de valor 3), el hex puede dar suministro a un total de 5 bloques incluyendo a Washington.

### DIAGRAMA DE INVIERNO

**New Brunswick:** la ciudad tiene un valor de suministro de 2. El tercer bloque es posible porque un líder 1 puede dar ese suministro. Si el líder fuera de fuerza 2, otro bloque podría pasar el invierno aquí. Con fuerza máxima (4), el líder y cinco otros bloques podrían pasar el invierno aquí.

**West Point:** la ciudad no tiene valor de suministro. El bloque británico se puede disolver aquí porque está adyacente a un puerto amigo (New Brunswick).

**Fort Stanwix:** la ciudad no tiene valor de suministro. Los indios no necesitan ningún suministro invernal, pero el bloque británico de a pie es eliminado por desgaste invernal. Como el Fuerte Stanwix no está adyacente a un puerto, el bloque no se puede disolver.

**Albany:** la ciudad puede dar suministro a un bloque.

**New York:** la ciudad puede dar suministro a cuatro bloques.

**Hartford:** la ciudad puede dar suministro a tres bloques. El líder americano no puede proporcionar suministro de líder a los bloques franceses pero se suministra a sí mismo. Por lo tanto, un bloque francés tiene que ser disuelto. Hartford es un puerto por lo que el bloque no se elimina.

## 12.0 DESPLIEGUE DEL JUEGO

Colocar los bloques en los hexes indicados debajo con la fuerza indicada (pasos). Los bloques americanos no usados en el despliegue inicial se ponen bocabajo y mezclados. Estos bloques constituyen el Fondo de Reemplazos Americano. Los bloques británicos no usados en el despliegue inicial se ponen bocabajo en un grupo separado y mezclados. Éste es el Fondo de Reemplazos Británico.

La Entrada Francesa no ha ocurrido. Los bloques franceses, excepto aquéllos indicados en el despliegue se mantienen bocabajo en un Fondo de Reemplazos Francés separado. Con la entrada francesa en la guerra, estos bloques se añaden al Fondo de Reemplazos Americano bocabajo y se roban de manera normal.

### BRITANICOS: 1775

Nombre	Tipo	Fuerza	Localización
Howe	Líder	3	Boston
Grey	De a pie	3	Boston
Grant	De a pie	3	Boston
Howe Warship	Buque de Guerra	3	Boston
Carleton	Líder	2	Québec
Fraser	Ligera de a pie	2	Québec
Peters	Realista	2	Montreal
Cunningham	Realista	2	Norfolk
Butler	Ranger Realista	2	Fort Oswego
Tarleton	Dragón Realista	2	Wilmington
Ferguson	Realista	2	Augusta
Hood	Buque de Guerra	3	West Indies
Rawdon	De a pie	4	West Indies
Cherokee	Indios	2	Cherokee
Mohawk	Indios	2	Mohawk
Shawnee	Indios	1	Shawnee

### AMERICANOS: 1775

Nombre	Tipo	Fuerza	Localización
Washington	Líder	2	Springfield
Pickens	Milicia	3	Springfield
Ward	Milicia	3	Springfield
Putnam	Milicia	3	Hartford
Gates	Líder	3	Fort Ticonderoga
Wooster	Milicia	2	Newport
Stark	Milicia	3	Portsmouth
Clinton	Milicia	3	New York
Dickinson	Milicia	3	New Brunswick
Sumter	Milicia	2	Charleston

### FRANCESES

de Barras	Buque de Guerra	3	West Indies
St. Simon	De a pie	3	West Indies

#### Reglas Especiales

Cada jugador sólo recibe 3 cartas en 1775.

El jugador británico no puede robar reemplazos en 1775.

## INDICE

Asignación de Impactos	7.32
Ataques por Mar	8.4
Batallas Navales	8.2
Bombardeo de la Costa	8.3
Buques de Guerra	2.24, 8.1,
Buques de Guerra	8.6
Cartas	3.0
Cartas de Acción	3.1
Cartas de Suministro	3.3
Cataratas del Niágara	5.6
Ciudades	1.2
Ciudades de Suministro	1.2
Clima	4.0
Continetales	2.22
Control del Hex	5.3
Control del Hex	8.6
Datos de los Bloques	2.1
De a Pie	2.22
Despliegue	12.0
Disolución	11.3
Dragones	2.23
Entrada Francesa	9.0, 11.2
Fondos de Reemplazos	6.0, 12.0,
Fuerza	2.11
Hessians	2.22
Hexes	1.1
Indios	2.25, 10.0,
Inmovilización	5.4
Invierno	11.0
Líderes	2.21, 11.4,
Límite por Lado de Hex	5.2
Marcha Forzada	5.5
Movimiento	5.0
Movimiento por Río	5.6
Movimiento Marítimo	5.7
Prisioneros	11.5
Puertos	1.3
Secuencia de Batalla	7.1
Tierra Salvaje	1.4
Tipos de Bloques Teclea	2.2
Turnos de Batalla	7.2
Reagrupamiento	7.5
Reserva de Combate	7.22
Resolución del Combate	7.3
Retiradas	7.4
Retirada por Mar	8.5
Rondas de Combate	7.21
Victoria	11.1
Valor de Combate	2.12



**COLUMBIA GAMES, INC**  
 POB 3457, BLAINE  
 WA 98231 USA  
 360/366-2228  
 800/636-3631 (toll free)

*Una Traducción de Javier Palacios*