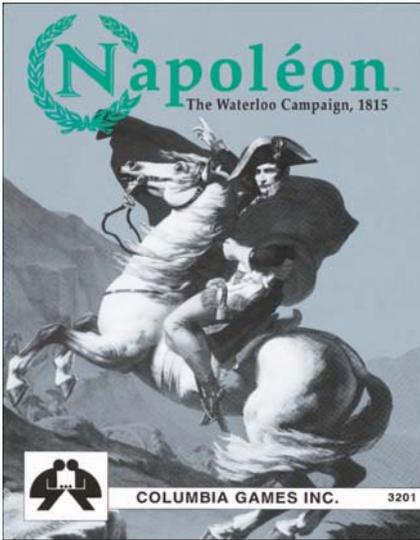


NAPOLÉON



1.0 TABLERO DEL MAPA

El tablero muestra las áreas del sur de Bélgica y norte de Francia que fueron importantes en la Campaña de Waterloo. Fíjate en las siguientes características:

Ciudades: Aparecen 3 grandes ciudades (Bruselas, Gante y Lieja) y varias poblaciones pequeñas de 1815. Las unidades (fichas) se sitúan en esas ciudades y pueblos para indicar su posición.

Carreteras: Las líneas rojas que conectan las poblaciones son carreteras. Las carreteras principales están indicadas por una línea gruesa; las secundarias por una línea fina. Las unidades se desplazan de una ciudad a otra a lo largo de estas carreteras.

Ríos: Los principales ríos de la región están dibujados en azul. Estos afectan al movimiento, pero solo cuando están defendidos.

Frontera: Se muestra la frontera Franco-Belga. Fíjate también en la línea de despliegue Anglo-Prusiana (delgada línea discontinua).

Registro de Tiempo: Hay impreso en el tablero un registro de los Turnos de Campaña, dividido en turnos "F" (Francés) y turnos "A" (Aliados). Las casillas negras representan turnos Nocturnos.

2.0 UNIDADES

2.1 Nacionalidades

El juego contiene 82 bloques de madera (llamados unidades): 38 azules (Franceses), 19 rojos (Británicos/Holandeses), y 25 negros (Prusianos). Debe pegarse en cada uno de los bloques una de las etiquetas autoadhesivas que se incluyen en el juego. Presta atención a los colores de las etiquetas antes de pegarlas (ver tabla de arriba): el primer color en la columna de Etiquetas corresponde al color del margen y el segundo al del dibujo del centro.

2.2 Niebla de Guerra

Las unidades se mantienen en posición vertical, con las etiquetas de cara al jugador que las controla. Esto evita que tu adversario observe el tipo y la fuerza de tus unidades hasta que sean reveladas en el combate.

2.3 Valor de Combate (VC)

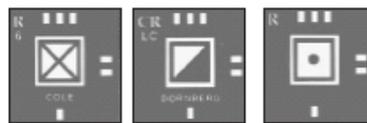
La serie decreciente de rectángulos alrededor de los bordes de las unidades son los valores de combate (VC). Algunas unidades tienen un valor máximo de 4VC, otras de 3VC y otras de 2VC. Las unidades comienzan en el juego con su VC máximo en el borde superior cuando se ponen en posición vertical.

2.4 Reducción de Pasos

Una unidad con 4VC puede ser reducida progresivamente a 3VC, 2VC y 1VC si sufre bajas, girando la unidad en el sentido contrario a las agujas del reloj hasta dejar en la parte superior su actual VC. Una unidad con 1VC que recibe un impacto es eliminada y sacada del juego.

2.5 Tipos de Unidades

Hay 4 tipos de unidades representadas: infantería, caballería, artillería y líder. Las unidades Francesas y Británicas representan divisiones; las unidades Prusianas son brigadas, aproximadamente equivalentes en tamaño a las divisiones Británicas.



Infantería 3VC Caballería 3VC Artillería 3VC

Error de una Unidad: Una de las unidades de Artillería Británica 4VC debe ser de 2VC. Usa un marcador rojo o un lápiz para oscurecer los valores 3VC y 4VC de esa unidad.

3.0 DESPLIEGUE

3.1 Despliegue Libre

El jugador Aliado despliega primero, en las ciudades de su elección, sujeto a las siguientes condiciones:

- No puede desplegar unidades en ciudades Francesas.
- Las unidades Británicas deben ser desplegadas en poblaciones situadas al **oeste** de la línea de despliegue Anglo-Prusiana con un máximo de 5 unidades por población.
- Las unidades Prusianas deben ser desplegadas en poblaciones situadas al **este** de la línea de despliegue, con un máximo de 6 unidades por población.

El jugador Francés despliega en segundo lugar en poblaciones Francesas a su elección con un máximo de 16 unidades por población.

Nota: Tras el despliegue inicial no hay límites en el número de unidades localizadas en cualquier ciudad. La línea de despliegue Anglo-Prusiana no restringe el movimiento o la localización de las unidades una vez que comience el juego.

3.2 Despliegue Histórico

En las últimas páginas de estas reglas se muestra el Orden de Batalla (OB) histórico de los 3 ejércitos. Despliega a las unidades con su máximo VC en los lugares indicados.

3.3 Estratagema de Napoleón

Napoleón tenía conocimiento del despliegue Aliado en Bélgica y podría haber concentrado sus fuerzas en cualquier parte a lo largo de la frontera Francesa. Los Aliados usan el Despliegue Histórico; los Franceses usan el Despliegue Libre.

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

El juego transcurre en Turnos de Campaña alternos, comenzando con un turno Francés. El jugador que toma el turno se llama jugador Activo; su adversario es el jugador Pasivo. El jugador Francés tiene el primer Turno de Campaña al comenzar el juego. Cada Turno de Campaña tiene 2 fases:

4.1 Fase de Movimiento

El jugador Activo dirige su cuota de Movimientos de Campaña. Ver 5.0.

4.2 Fase de Combate

Se resuelven todos los combates (si los hay) creados tras realizar los movimientos. Ver 6.0.

Nación	Unidades	Etiqueta
Francesa	Azul	Azul/azul
Guardia	Azul	Azul/verde
Francesa		
Prusiana	Negra	Gris/azul
Británica	Roja	Roja/roja
Holandesa	Roja	Roja/azul

NAPOLEON

5.0 MOVIMIENTO

Los jugadores nunca están obligados a mover. Puedes decidir no mover nada en tu turno si lo deseas, pero no puedes acumular movimientos para uso futuro. Las unidades pueden pasar libremente a través de unidades amigas, pero deben pararse y luchar cuando mueven hasta una ciudad que contiene unidades enemigas.

5.1 Movimiento de Grupo

Tras el despliegue inicial, no hay límites al número de unidades localizadas en cualquier ciudad. Todas las unidades localizadas en una única ciudad forman un **Grupo**. Un jugador puede mover cualquier número de unidades de un Grupo a cualquier ciudad o a todas las ciudades que estén adyacentes y conectadas por carretera.

Ejemplo: Con un grupo en Bruselas, un jugador puede mover unidades a una o más de las siguientes ciudades: Alost, Ninove, Hal, Waterloo, Wavre y Loubain.

El jugador Francés puede hacer hasta 3 Movimientos de Grupo en un turno. El jugador Aliado puede hacer 2 Movimientos de Grupo Británicos y 2 Prusianos por turno.

Nota: Si hay unidades Británicas y Prusianas en una misma ciudad, y mueven ambos aliados se consume un Movimiento de Grupo Británico y otro Prusiano. El jugador Aliado no puede privarse de un Movimiento de Grupo Británico para obtener a cambio uno Prusiano (y viceversa).

5.2 Tasa de Movimiento

Las unidades de Infantería y de Artillería solo pueden moverse hacia una ciudad adyacente. Las unidades de Caballería y los Líderes pueden desplazarse hasta una distancia de 2 ciudades, como de Bruselas a Waterloo y luego desde aquí hacia otra ciudad adyacente.

5.3 Límites de las Carreteras

El número máximo de unidades que pueden moverse a lo largo de cualquier tramo de carretera (entre dos ciudades adyacentes) en un Turno de Campaña depende de su amplitud:

PRINCIPAL: 10
SECUNDARIA: 6

Una vez que ha circulado por un tramo de carretera el número máximo de unidades, esa carretera queda cerrada durante el resto del Turno de Campaña, excepto para retiradas y reagrupamientos.

5.4 Ríos

Los Límites de la Carretera para tramos de carreteras que atraviesen un río (o varios) se reducen a la mitad si la ciudad de destino final esta ocupada por una o más unidades enemigas. Es decir, cuando se ataque a través de un Río, solo se puede mover un máximo de 5 unidades por una carretera Principal y un máximo de 3 por una carretera Secundaria.

Ejemplo: Diez unidades Francesas pueden avanzar normalmente a lo largo de la carretera que une Laneffe con Charleroi. Sin embargo, si Charleroi esta defendida por una unidad Prusiana, solo cinco unidades pueden atacar a través de esta carretera.

5.5 Marchas Forzadas

Los jugadores tienen la opción de forzar la marcha de cualquiera de sus unidades en movimiento, permitiéndoles mover una ciudad extra. Es decir, la artillería y la infantería pueden mover 2 ciudades y la caballería 3 ciudades. Las unidades de Líderes nunca pueden forzar la marcha.

Para forzar la marcha se debe tirar un dado de 6 caras (1d6) por cada unidad que fuerce la marcha:

1-3: La unidad completa el movimiento pero pierde de forma permanente 1VC por rezagados.

4-6: La unidad completa el movimiento sin ser penalizada.

Nota: Si una unidad está acompañada de un Líder, se añade uno (+1) a la tirada del dado.

Toda marcha forzada esta sujeta a:

- Hacer todos los movimientos normales antes de tirar el dado para cualquier unidad que fuerce la marcha.
- Las reglas normales de movimiento concernientes a límites máximos de las carreteras, cruces de río, etc.
- Las unidades pueden forzar la marcha para Atacar, pero no para Reforzar directamente un combate.
- Las unidades no pueden forzar la marcha para Retirarse.
- No se permiten marchas forzadas durante los turnos Nocturnos. Excepción: Ver 10.1

5.6 Turnos Nocturnos

Los jugadores pueden hacer cualquier movimiento normal excepto que no pueden Atacar o Forzar la Marcha.

Excepción: Los Líderes pueden ordenar una marcha forzada durante un Turno Nocturno. Ver 10.1.

6.0 COMBATES

6.1 Ataque

Cuando el jugador Activo mueve 3 ó más unidades hacia una población que contiene unidades enemigas se produce un combate. Los jugadores no pueden atacar con menos de 3 unidades. Si solo hay 1 ó 2 unidades defensoras se considera que han tenido un enfrentamiento con todas las unidades atacantes y están sujetas automáticamente a un desgaste por Derrota. Ver 7.5.

Ejemplo: Una única unidad de Caballería atacada por una fuerza que contenga al menos una unidad de Caballería sufre la pérdida de 1VC de desgaste por la Derrota.

Los combates se resuelven por una serie de Turnos de Combate alternativos antes de jugar el siguiente Turno de Campaña. El jugador Activo es ahora el Atacante y el jugador Pasivo es el Defensor.

6.2 Despliegue para el Combate

Los jugadores pueden resolver pequeños combates en una zona próxima a una ciudad, pero los combates de mayor tamaño se deben resolver en el tablero de combate que trae el juego. Si es necesario, marca en el tablero principal la localización de cada combate.

El Defensor despliega sus unidades en 3 columnas de combate que representan el Flanco Derecho, el Flanco Izquierdo y el Centro de una línea de batalla. Las unidades despliegan en posición vertical escondiendo su fuerza y el tipo de unidad. Se puede desplegar cualquier número de unidades en cada columna, pero debe siempre haber al menos una unidad en cada columna. Se puede desplegar también cualquier número de unidades en la Reserva, detrás de estas columnas.

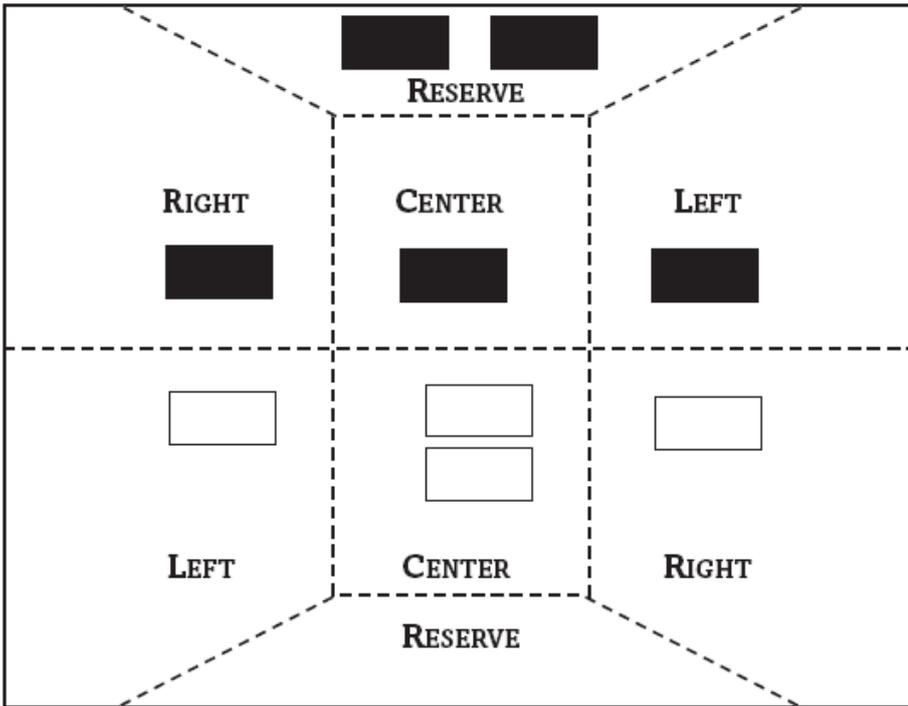
El Atacante despliega ahora sus unidades igual que el Defensor. El Defensor no puede alterar su despliegue una vez que el Atacante comienza su despliegue.

Los jugadores ahora muestran las unidades de las 3 columnas volcándolas hacia delante boca arriba con su actual VC justo enfrente de las columnas enemigas. Las unidades de la Reserva (si la hay) no se muestran hasta que sean movilizadas hacia una columna.

NAPOLEON

EJEMPLO DE DESPLIEGUE DE COMBATE:

Están desplegadas 4 unidades defensoras (blancas), 1 en las columnas Derecha e Izquierda y 2 en el Centro. El atacante ha desplegado 5 unidades (negras), 1 por columna y 2 en la Reserva.



6.3 Turnos de Combate

El Atacante dispone siempre del primer Turno de Combate. Cada Turno de Combate tiene 4 fases, que se resuelven en el orden siguiente:

1. Moral de Combate (8.6)
2. Retiradas (7.0)
3. Combate (8.0)
4. Refuerzos (9.0)

6.4 Combates Múltiples

Es muy posible que se produzcan varios combates al mismo tiempo. Los combates múltiples se resuelven simultáneamente, excepto que el jugador Activo debe completar su Turno de Combate (las 4 fases) de un combate a su elección antes de pasar a otro.

7.0 RETIRADAS

Mover unidades fuera de un combate constituye una Retirada y debe ser hecha antes de que cualquier unidad mueva o dispare en ese Turno de Combate. Las unidades pueden retirarse desde cualquier posición de combate, pero están sujetas al desgaste por Derrota (7.5), si actualmente están enfrentadas.

7.1 Destino de las Retiradas

El Atacante solo puede Retirarse a ciudades que estén ocupadas por unidades amigas, o a las ciudades desde donde se inició el ataque o recibieron refuerzos para el combate.

El Defensor puede retirarse a cualquier ciudad no disponible para el Atacante pero nunca hacia o a través de una ciudad que contenga unidades enemigas. Ningún jugador puede retirarse de un combate para ir a otro combate. Para clarificar las retiradas, el Atacante puede marcar con monedas todos los destinos posibles para una retirada.

7.2 Limites de las Carreteras

A lo largo de cada carretera disponible, un jugador puede, por Turno de Combate, retirar 2 unidades por una carretera Principal y 1 unidad por una carretera Secundaria. Retirarse a través de un río no afecta al movimiento de retirada.

7.3 Velocidad

Las unidades se retiran con su tasa normal de movimiento. Es decir, las unidades de artillería e infantería pueden retirarse a una ciudad adyacente; la caballería y los líderes pueden retirarse una ciudad extra pero se deben respetar las mismas reglas de destino de retirada para ambas ciudades, por la que pasan a través y la de destino final. Las unidades no pueden forzar la marcha en una retirada.

7.4 Desorganización

Las unidades que se retiran están Desorganizadas y son giradas boca abajo.

Las unidades Desorganizadas no pueden reforzar ningún combate hasta que se recuperen, lo cual ocurre al final del actual Turno de Campaña.

***Ejemplo de Retirada:** El Defensor tiene 8 unidades en un combate y desea retirarse. Hay 2 carreteras disponibles para la retirada, una principal y otra secundaria. En cada turno de combate, 2 unidades pueden retirarse a través de la carretera principal y 1 por la carretera secundaria, haciendo un total de 3 unidades. Necesitará al menos 3 turnos de combate para retirar a las 8 unidades, manteniendo siempre al menos 1 unidad en cada columna para evitar una derrota. Las 3 últimas unidades de la retirada estarán sujetas a una derrota voluntaria, esto hace que usar para esto a la caballería sea generalmente la mejor táctica.*

7.5 Derrotas

Una derrota es una retirada forzosa que ocurre cuando menos de 3 unidades son atacadas o si todas las unidades amigas en cualquier columna de combate son eliminadas por disparos de combate o por retirada voluntaria. Un jugador derrotado debe (en el instante de la derrota) retirar inmediatamente el resto de todas sus unidades, incluyendo las de la reserva, tras recibir el siguiente desgaste por cada unidad:

- **Artillería:** 2VC
- **Infantería:** 1VC
- **Caballería:** 1VC (si esta enfrentada con una caballería enemiga)
- **Líder:** sin penalización.

En las Derrotas se aplican los límites normales de las carreteras (Principal/10 y Secundaria/6), excepto que se reducen a la mitad (5/3) cuando la carretera atraviese un río. Las unidades que no puedan retirarse (por cualquier razón) son eliminadas.

7.6 Reagrupamientos

Cuando un combate termina, el Vencedor puede Reagruparse, lo que significa que puede Retirar cualquiera o todas las unidades del lugar del combate o Reforzar el lugar del combate con cualquiera o con todas las unidades adyacentes, estando esto sujeto a los límites normales de la carretera para las retiradas/refuerzos (Principal 2/Secundaria 1). Las unidades que se Reagrupan deben hacerlo en el instante de la victoria y están Desorganizadas. Ver 7.4.

NAPOLEON

8.0 COMBATE

Cada unidad puede mover o disparar en un Turno de Combate, nunca ambas cosas. Estas dos opciones se aplican individualmente para cada unidad y los jugadores pueden mover o disparar con sus unidades en cualquier orden para sacar provecho de cualquier ventaja.

8.1 Movimientos de Combate

Hay 3 movimientos de combate posibles: Contacto, Separación y Redistribución.

Contacto: es el movimiento de unidades no enfrentadas a través de la línea central para Contactar con el enemigo. Este podría ser un movimiento desde tu Centro para enfrentarte al Centro enemigo opuesto, o un movimiento desde tu Reserva para reforzar un Contacto existente ya en tu Izquierda. Las unidades no pueden Contactar lateralmente (por ejemplo, desde una Izquierda sin Contacto hacia un Centro con un Contacto). Las unidades de Artillería nunca pueden realizar movimientos de Contacto.

Separación: movimiento de unidades en Contacto a una posición sin Contacto. Es posible la inversa de cualquier movimiento de Contacto, como mover desde el flanco Derecho enemigo hacia tu propio flanco Izquierdo. Las unidades que se Separan desde tu propia línea de batalla solo pueden mover hacia la Reserva. Las unidades nunca pueden Separarse y Contactar en el mismo movimiento.

Redistribución: movimiento de unidades sin Contacto a posiciones de Contacto. Un movimiento lateral, como de la Izquierda al Centro, o del Centro a la Derecha sólo es posible como movimiento de Redistribución.

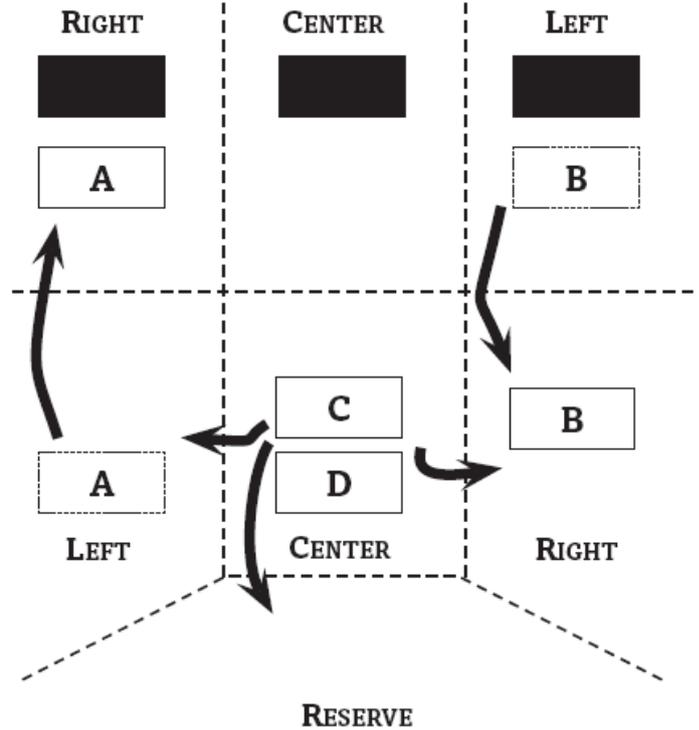
8.2 Movimientos de la Caballería

La Infantería y la Artillería solo pueden realizar 1 movimiento de combate por turno, pero la Caballería puede hacer 1 ó 2 movimientos de combate por Turno de Combate. Por ejemplo, la caballería puede mover desde la Reserva hacia la Derecha (Redistribución) y luego avanzar para Contactar el flanco Izquierdo enemigo.

8.3 Fuego de Combate

Cualquier unidad que se mueva en un Turno de Combate no puede disparar. Las unidades en la Reserva nunca pueden disparar, ni ser disparadas. Las unidades capaces de disparar pueden hacerlo una vez en cada Turno de Combate, en el orden que se desee.

MOVIMIENTOS DE COMBATE:



Contacto: La unidad blanca A avanza a través de la línea media desde el flanco Izquierdo para Contactar con el flanco Derecho Negro.

Separación: La unidad Blanca B se separa del flanco Izquierdo Negro hacia su propio flanco Derecho.

Redistribución: La unidad blanca C puede desplegarse tanto en los flancos Derecho e Izquierdo como en la Reserva. Si la unidad blanca C estuviese en Contacto con el enemigo, sólo es posible un movimiento de separación hacia la Reserva. Obviamente, si la unidad blanca D no existiese, cualquier movimiento de C dejaría vacante el Centro y por consiguiente tendría lugar una Derrota. El movimiento lateral, como de la Izquierda al Centro, o del Centro a la Derecha, solo es posible como movimiento de Redistribución.

Para “disparar” con una unidad, se tira 1 dado por cada VC (por ejemplo, 3 dados para una unidad con 3VC). Dependiendo de la situación, ciertos números obtenidos pueden causar impactos.

Hay 3 tipos de disparos: **F1**, **F2** y **F3**. Con F1, cada “1” obtenido anota un impacto; con F2, cada “1 ó 2” obtenidos anota un impacto; con F3, cada “1, 2 ó 3” obtenidos anota un impacto.

- **INFANTERÍA:** las unidades deben estar Enfrentadas para disparar y generalmente su disparo es F1.

- **CABALLERÍA:** las unidades deben estar Enfrentadas para disparar y generalmente su disparo es F2. Las unidades de caballería tienen un disparo F3 en el primer turno de disparo tras hacer ellas un enfrentamiento o al ser ellas enfrentadas, para reflejar el choque.

- **ARTILLERÍA:** estas unidades tienen 2 alcances. El Largo Alcance permite un disparo F1 a una unidad enemiga en la

columna de combate opuesta, pero no si la columna tiene unidades amigas realizando un enfrentamiento en el momento del disparo. Cuando están enfrentadas, las unidades de artillería pueden solo disparar a Corto Alcance. El disparo es F2, pero solo en el primer turno tras ser enfrentadas. En lo sucesivo, los disparos de los cañones son F1 hasta que la columna deje de estar enfrentada.

8.4 Bajas en Combate

Por cada impacto anotado, la unidad enemiga debe reducir un paso rotándola (en el sentido contrario a las agujas del reloj), hasta que el nuevo VC inferior esté frente a su adversario. Cada impacto debe ser anotado sobre la unidad con mayor VC (a elección del propietario de las unidades objetivo si hay varias con el mismo VC) en el momento del disparo. Cuando una unidad con 1VC recibe un impacto, es eliminada.

NAPOLEON

8.5 Formación en Cuadro

Las unidades de Infantería (y solo ellas) pueden formar en Cuadro como defensa contra la Caballería. "Formar en Cuadro" o "Romper el Cuadro" se considera un Movimiento de Combate para cada unidad, así que no puede hacer otro tipo de movimiento o disparar. Las unidades pueden formar o romper el Cuadro mientras estén en Contacto y las unidades en cuadro pueden retirarse normalmente. Para indicar que una unidad forma en Cuadro, manténgala en posición vertical de modo que su etiqueta sea visible para ambos jugadores. Los Cuadros alteran la potencia de fuego de las unidades:

- La Caballería que se enfrenta a un Cuadro reduce su potencia de fuego a F1, y no tiene el bono de choque.
- La Infantería que se enfrenta a un Cuadro aumenta su poder de fuego a F2.
- La Infantería con una Formación en Cuadro tiene un poder de fuego de F1.
- El disparo de Largo Alcance de una unidad de Artillería hacia una unidad formada en Cuadro tiene fuego F2.

Apuntar: si en un mismo Contacto algunas unidades enemigas tienen una formación en cuadro, y otras no, el jugador que dispara debe especificar que formación es su blanco. Cada unidad que dispare puede apuntar a unidades en cuadro o a unidades que no estén en cuadro. Los impactos se adjudican a la unidad más fuerte dentro de cada formación objetivo.

8.6 Moral de Combate

El chequeo de Moral es el primer paso del Turno de Combate. Solo las unidades Enfrentadas de IVC están sujetas a tiradas de Moral. Por cada unidad IVC enfrentada, se tira 1d6:

1-3: La unidad tiene una Moral Baja y debe hacer un movimiento de combate (forzoso) de Separación.

4-6: La unidad tiene una Moral Buena y puede actuar como desee, con un movimiento de combate o disparando.

Nota: Los líderes dan un bono de moral a las unidades amigas situadas en la misma columna. Ver 10.2.

9.0 REFUERZOS

Como último paso en cada Turno de Combate puedes reforzar un combate con unidades amigas que estén en ciudades adyacentes. Los Refuerzos se añaden directamente a tu Reserva, desde donde ellas pueden ser usadas, como cualquier otra unidad de reserva, en tu próximo Turno de Combate.

9.1 Límites de Refuerzos

Por cada carretera Principal, 1 ó 2 unidades pueden Reforzar un combate por cada Turno de Combate. Por cada carretera Secundaria, 1 unidad puede Reforzar un combate. Los ríos no afectan a estos límites. Las unidades pueden reforzar a través de tramos de carreteras sin importar cuantas unidades han movido a lo largo de este tramo durante la fase de movimiento.

9.2 Bono del Vencedor

Las unidades que se retiran de un combate no pueden reforzar otro combate. Sin embargo, las unidades victoriosas de un combate pueden (con los límites normales) reforzar otro combate adyacente. Ver 7.4.



10.0 LIDERES

Napoleón, Wellington y Blücher son líderes. Proporcionan ventajas en el movimiento y en el combate. Blücher solo puede mandar a las unidades Prusianas, y Wellington a las unidades Británicas. Los líderes son unidades de un solo paso que son eliminadas si se ven forzadas a recibir un impacto. La pérdida de Napoleón supone la derrota inmediata del bando Francés. Los líderes ignoran las reglas de despliegue o los límites de las carreteras.

10.1 Bono de Marcha Forzada

Un líder activado (mostrado boca arriba) en su actual localización proporciona un bono de movimiento a las unidades amigas en el mismo lugar. El efecto consiste en añadir +1 a la tirada de dado de cualquier unidad de ese lugar que fuerce la marcha. Por lo tanto, solo las tiradas de 1 ó 2 dan lugar a desgaste por rezagados. Los líderes pueden también ordenar forzar la marcha en los turnos Nocturnos con un desgaste normal (tirada de 1-3). Los líderes pueden mover normalmente (1 ó 2 ciudades) tras emitir las ordenes.

10.2 Bono de Moral

Un líder puede ser desplegado en un combate y puede mover de una columna de combate a otra como movimiento de combate. Puede, al igual que la caballería, hacer 1 ó 2 movimientos de combate. Un líder no tiene poder de fuego, pero añade +1 a la tirada de Moral (Ver 8.6) de las unidades amigas en la misma columna de combate. Los líderes no necesitan estar enfrentados con las tropas en la columna para proporcionar el bono de moral.

11.0 SUMINISTROS

Los ejércitos Aliados tienen 3 bases de suministros:

- Bruselas: Británica (1 unidad)
- Gante (Ghent): Británica (1 unidad)
- Lieja: Prusiana (2 unidades)

Si el jugador Francés ocupa una de estas bases al menos con una unidad, el correspondiente ejército Aliado es reducido como se indica más arriba. Las unidades eliminadas son elegidas por el jugador Aliado al final de cada Turno de Campaña Francés (tras resolver los posibles combates de ese turno) durante todo el tiempo que se mantenga la ocupación.

Ejemplo: El jugador Francés ocupa Lieja y Bruselas. Una unidad Británica y dos Prusianas son eliminadas al final de cada turno Francés.

La ocupación de una base debe ser mantenida al menos por una unidad Francesa para ser efectiva. Si la base se queda vacía o es recapturada, cesa el desgaste. Los Franceses no tienen problemas de suministros.

12.0 VICTORIA

El ejército Francés es derrotado cuando se ve reducido a 19 ó menos unidades. El ejército Británico es derrotado cuando es reducido a 9 unidades o menos. El ejército Prusiano es derrotado cuando es reducido a 12 unidades o menos. Las derrotas son efectivas solo tras resolver todos los combates del actual Turno de Campaña. Las unidades restantes de un ejército derrotado son eliminadas.

12.1 Victoria Francesa

El jugador Francés gana solo si ambos ejércitos Aliados son derrotados antes de que expire el plazo

12.2 Victoria Aliada

Los Aliados ganan si el ejército Francés es derrotado, si Napoleón es eliminado o si el Francés no gana antes de que expire el tiempo.

12.3 Empate

Es posible que una batalla termine en empate cuando los tres ejércitos son derrotados.

NAPOLEON

13.0 REGLAS OPCIONALES

13.1 Juego con Tres Jugadores

Dos jugadores llevan a los Aliados: uno Prusiano y otro Británico. Los jugadores Aliados juegan con las reglas normales excepto que cada uno tiene el control último sobre sus propias fuerzas. Los jugadores Aliados tienen prohibido comunicarse entre ellos excepto durante el despliegue inicial y en los Turnos Nocturnos Aliados.

13.2 Control del Mando

Para reflejar la dificultad para coordinar el ataque simultáneo de dos ejércitos distintos, dos grupos no pueden atacar a un mismo grupo a menos que ambos grupos atacantes estén adyacentes y directamente conectados por carreteras.

Ejemplo: Grupos Aliados en Waterloo y en Ligny no pueden atacar a un grupo Francés en Quatre Bras; un grupo podría atacar mientras que el segundo refuerza el combate con las reglas normales. Pero grupos Aliados en Waterloo y en Nivelles, debido a que ambas poblaciones están adyacentes y directamente conectadas por carreteras, podrían atacar simultáneamente en Quatre Bras.

13.3 Integridad de los Cuerpos

En cualquier única columna de combate (Izquierda, Centro o Derecha), solo las unidades de Infantería de un mismo cuerpo pueden Disparar en cualquier Turno de Combate. La Infantería perteneciente a otros cuerpos puede Separarse o Pasar.

El nombre de los Cuerpos se encuentra en la esquina superior izquierda de los bloques.

Por ejemplo, las fuerzas de Infantería Británicas consisten en 3 Cuerpos: I, II y R

La Integridad de los Cuerpos se aplica tanto a las unidades de Infantería atacantes como defensoras que disparen desde cualquier posición del tablero de combate. Los impactos se aplican de forma normal.

Las unidades de Artillería y Caballería de cualquier Cuerpo pueden intervenir y disparar de forma normal

INDICE

ARTILLERIA: 2.5
Movimientos de Combate: 8.1
Potencia de Fuego: 8.3
ATAQUE: 6.1
COMBATES: 6.0
Despliegue: 6.2
Potencia de Fuego: 8.3
Moral: 8.6
Movimientos: 8.1
Combates Múltiples: 6.4
Fases: 4.2
Reagrupamientos: 7.6
Cuadros: 8.5
Turnos: 6.3
Bono del Vencedor: 9.2
BRUSELAS: 11.0
CABALLERIA: 2.5
Movimientos de Combate: 8.2
Potencia de Fuego: 8.3
Movimientos por Carretera: 5.2
COMBATE: 8.0
BAJAS EN COMBATE: 8.4
VALOR DE COMBATE: 2.3
CONTROL DEL MANDO: 13.2
DESPLIEGUE: 3.0
Despliegue Libre: 3.1
Despliegue Histórico: 3.2
Estratagema de Napoleón: 3.3
NIEBLA DE GUERRA: 2.2
MARCHAS FORZADAS: 5.5
Turnos Nocturnos: 5.6
Bono del Líder: 10.1
GANTE (GHENT): 11.0
MOVIMIENTO DE GRUPO: 5.1
INFANTERIA: 2.5
Movimientos de Combate: 8.1
Potencia de Fuego: 8.3
Cuadros: 8.5
LÍDERES: 10.0
Bono de Marcha Forzada: 10.1
Bono de Moral: 10.2
LIEJA (LEIGE): 11.0
MAPA: 1.0
MORAL: 8.6
Bono del Líder: 10.2
MOVIMIENTO: 5.0
Movimientos de Grupo: 5.1
Fase de Movimiento: 4.1
Tasas de Movimiento: 5.1
Límites de las Carreteras: 5.3
NACIONALIDADES: 2.1
TURNOS NOCTURNOS: 5.6
REGLAS OPCIONALES: 13.0
REAGRUPAMIENTO: 7.6

REFUERZOS: 9.0
Límites: 9.1
RETIRADAS: 7.0
Destinos: 7.1
Desorganización: 7.4
Límites de las Carreteras: 7.2
Derrotas: 7.4
Velocidad: 7.3
RÍOS: 5.4
Movimiento: 5.4
Retirada: 7.2
Derrotas: 7.5
LIMITES DE LAS CARRETERAS: 5.3
DERROTAS: 7.5
SECUENCIA DE JUEGO: 4.0
CUADROS: 8.5
REDUCCION DE PASOS: 2.4
SUMINISTROS: 11.0
JUEGO DE TRES JUGADORES: 13.1
UNIDADES: 2.0
VICTORIA: 12.0
Aliada: 12.2
Francesa: 12.1
Empate: 12.3

Game Design

Tom Dalglish
Lance Gutteridge
Ron Gibson

Art Design

Eric Hotz

Spanish Translation

Javier Palacios

PUBLISHING HISTORY

1974: First edition published by Gamma Two Games.
1977: Second edition published by Avalon Hill under license.
1992: Third edition published by Columbia Games.
Version 3.4
Columbia Games, Inc.
POB 3457, Blaine, WA 98231.
www.columbiagames.com