

Prussia's Glory

Las Batallas de Federico el Grande

Un juego de Bob Kalinowski
Una traducción de Manuel Suffo



By Rodger E. MacGowan ©2002

Formato de reglas revisadas que incorporan todos los cambios hasta la fecha.
4 de Marzo de 2003

LIBRO DE REGLAS

Tabla de Contenidos

1. Información General.....	2	13. Segmento de Ajuste Conjunto de la Moral de Ejército....	19
2. Cómo Leer las Piezas del Juego.....	2	14. Fin de Turno.....	20
3. Secuencia del Juego.....	5	15. Más sobre Líderes.....	20
4. Activación de Ejército y Determinación del Mando.....	5		
5. Apilamiento.....	7	ESCENARIOS	
6. Zonas de Control y Unidades Comprometidas.....	8	<i>Sistema de numeración conservado de la primera versión.</i>	
7. Fase de Movimiento.....	9	22. Reglas Generales de Escenarios.....	20
8. Bombardeo de Ofensiva (y Defensivo).....	11	23. Rossbach.....	21
9. Fase de Reorganización y Moral de Unidad.....	12	24. Leuthen.....	23
10. Combate Cuerpo a Cuerpo.....	13	25. Zorndorf.....	24
11. Segmento de Retirar Marcadores "Locked".....	18	26. Torgau.....	27
12. Moral de Ejército.....	18	GLOSARIO.....	3

Introducción:

Prussia's Glory: Battles of Frederick the Great simula cuatro de las más famosas batallas de la Guerra de los Siete Años: Rossbach (5 Nov, 1757), Leuthen (5 Dic, 1757), Zorndorf (25 Ago, 1758) y Torgau (3 Nov, 1760).

Para aprender estas reglas, leerlas una vez. No intentar memorizar cada regla. Luego, montar un escenario. Rossbach, el más pequeño, es un buen punto de partida. Seguir la Secuencia de Juego, referirse a las secciones específicas cuando un área necesite aclaración. Cada regla está contenida en un párrafo numerado, que se usa para hacer referencias más cómodas. Cuando aparezca una referencia a una regla, estará entre paréntesis, p. ej. (3.1). Cualquier término de juego definido en el Glosario está en mayúsculas las reglas.

1. Información General

1.1 Componentes

Un juego completo de *Prussia's Glory* incluye:

- Dos mapas impresos por ambas caras de 56 x 86 cm.
- Un libro de reglas
- Dos Cartas de Ayuda del Jugador de 43 x 28 cm
- 4 plantillas de fichas (704 unidades en total)
- Un dado de seis caras

MAPAS: Cada cara de los mapas describe el terreno sobre el que se combatió una de las batallas. Se ha sobreimpresionado sobre el terreno una trama hexagonal para regular la colocación y movimiento de las Unidades. Cuando se cuentan distancias entre hexes, contar el hex final pero no el inicial (hexes adyacentes están a 1 hex de distancia, por ejemplo).

FICHAS: Las plantillas de fichas contienen fichas que representan Unidades que lucharon en las batallas, sus líderes, y una variedad de marcadores de información. Las fichas deberán ser retiradas con cuidado de sus marcos y clasificadas por batalla y cara antes de jugar. Más o menos la mitad de las Unidades para cada batalla no comenzarán el juego sobre el mapa. Esas Unidades son reemplazos y entrarán en juego cuando se retiren las bajas.

1.2 Glosario

Ver páginas 23 y 24 para un glosario de términos.

1.3 Escalar del Juego

Cada hex en el mapa representa 450 metros. Cada Turno de Juego representa una hora de tiempo real. Cada Punto de Fuerza de infantería representa unos 400 hombres, mientras que cada PF de caballería representa unos 200 hombres. Las Unidades de 3 y 4 Pasos son brigadas o equivalentes, las Unidades de 2 Pasos son regimientos o Unidades de Cosacos Rusos o Freikorps Prusianos y las Unidades de 1 Paso son batallones. Las Unidades de artillería representan de 10 a 20 cañones y sus servidores.

1.4 Nacionalidades

Las diferentes nacionalidades en el juego están representadas en las fichas con los siguientes colores:

Prusianos—fondo azul

Austriacos—fondo blanco

Auxiliares Austriacos (escenario de Luthen)—fondo gris, con las siguientes designaciones:

Wurt—Wurtemberg

Wurz—Wurzburgo

Bav—Bávaros

Sajones—gris (escenarios de Leuthen y Torgau)

Rusos—fondo verde

Franceses—fondo gris claro

Unidades Extranjeras Francesas (escenario de Rossbach)—fondo gris oscuro con las siguientes designaciones:

Sw—Suecos

Ger—Alemanes

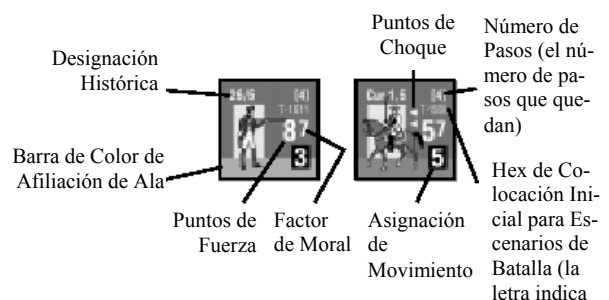
Sacro Imperio Romano "Kreise"—gris (escenario de Rossbach)

2. Cómo Leer las Piezas del Juego

Prussia's Glory contiene dos tipos diferentes de piezas: fichas de Unidad/Líder y Marcadores. Las Unidades y Líderes representan a la infantería, caballería, artillería y líderes que lucharon en las batallas históricas. Los Marcadores son simplemente informativos, y no representan nada tangible del campo de batalla. Se usan para registrar información tal como el Estado de Moral, estatus de Comprometida y otras informaciones.

2.1 Fichas de Infantería y Caballería

La infantería y caballería muestran una información muy similar. Éstas son las únicas fichas que participan en el Combate Cuerpo a Cuerpo. La infantería y la caballería tienen un número de pasos en ellas. Las Unidades de 3 y 4 Pasos están representadas por dos piezas. Las Unidades que tienen un punto en lugar de un hex de colocación inicial son piezas de reemplazo.



GLOSARIO

- Jugador Activo:** El jugador que actualmente tiene su Turno de Jugador.
- Activado:** Un intento de un jugador de conseguir que su Ejército comience los procesos normales de mando, movimiento y combate.
- Avance:** La infantería y caballería puede Avanzar después del Combate Cuerpo a Cuerpo si han despejado los hexes opuestos.
- Ejército:** Un Ejército consiste en toda la infantería, caballería, artillería y líderes controlados por un jugador.
- Jefe del Ejército:** El Jefe del Ejército es el mando supremo del Ejército. Los valores del Jefe del Ejército se usan para determinar la Activación de su Ejército.
- Moral de Ejército (MdE):** Un número en el Registro de Moral del Ejército que representa el poder de resistencia del Ejército. Las bajas en combate disminuirán la Moral del Ejército, mientras que el Éxito en el Combate puede subirla.
- Activación Automática:** Activación de Ejército gratis que ocurre en cuanto las fuerzas opuestas se aproximan a tres hexes.
- Grupo Básico:** Cada Ejército tiene dos Grupos Básicos: el Grupo Básico de Infantería/Artillería y el Grupo Básico de Caballería.
- Escenario de Batalla:** Los Escenarios de Batalla presentan los despliegues históricos de la batalla original después de que se hubo completado la marcha de aproximación.
- Bombardeo:** El bombardeo es la única forma de combate en el que la artillería participa directamente.
- Fuerza de Bombardeo (FB):** La Fuerza de Bombardeo es la capacidad destructiva relativa de la artillería a diferentes distancias en hexes.
- Roto:** Un Ejército queda Roto cuando su Moral de Ejército es demasiado baja.
- Captura:** Una Unidad es Capturada cuando debe Retirarse y no puede; cuando Huye a Zona de Control Enemigo; como resultado de una Rendición en el Combate Cuerpo a Cuerpo; o por medio de un intento de Captura de la artillería. Las Unidades Capturadas valen más Puntos de Victoria que las Unidades eliminadas.
- Combate Cuerpo a Cuerpo:** El Combate Cuerpo a Cuerpo ocurre entre infantería y caballería enemiga adyacentes.
- Tabla de Resultados del Combate (TRC):** La Tabla de Resultados del Combate se usa para resolver todos los Combates Cuerpo a Cuerpo, y está impresa en las Cartas de Ayuda al Jugador.
- Éxito en Combate (Combat Success, CS):** El Éxito en Combate, medido con marcadores, representa el efecto positivo de ganar un enfrentamiento sobre la moral general del Ejército.
- Factor de Mando:** Un factor que determina la aptitud de un Grupo a estar Efectivo o Degradado.
- Estado de Mando:** Cada Turno de Juego, cada Ala de un Ejército Activado estará en uno de dos Estados de Mando: Efectivo o Degradado. El Estado de Mando también se aplica a la artillería, que no forma parte de ningún Ala.
- Activación "Coup d'Oeil" (CdOA):** Una forma especial de Activación de Ejército que puede ocurrir cuando un Ejército vea por primera vez al Ejército contrario.
- Degradado:** El Estado de Mando que sólo permite la mitad del movimiento.
- Desmoralizado:** Un Ejército queda Desmoralizado cuando su Moral de Ejército baja demasiado. Un Ejército Desmoralizado tiene muchas penalizaciones impuestas sobre él.
- Despliegue:** Sacar un Ala del movimiento En Columna y devolverla al movimiento normal.
- Destacamento:** Un Destacamento es un Grupo Específico diferente que puede ser Activado independientemente del Ejército principal.
- Modificador de la Tirada del Dado (MTD):** Un Modificador de la Tirada del Dado afecta a la resolución de una tirada, positiva o negativamente.
- Desorden:** Un Estado de Moral para Unidades. Las Unidades Desordenadas pueden mover menos y son menos efectivas en Combate Cuerpo a Cuerpo.
- Efectivo:** El Estado de Mando que permite el movimiento completo.
- Zona de Control Enemiga (ZdCE):** Una ZdCE es una Zona de Control ejercida por una Unidad controlada por el jugador contrario.
- Comprometida:** La infantería/caballería encima de una pila que suma 4 Pasos o menos en una ZdCE está Comprometida. Sólo la inf/cab puede estar Comprometida.
- Unidades Rápidas:** Toda la caballería, y todas la infantería con una Asignación de Movimiento de 4 son Unidades Rápidas.
- Ataque de Flanco:** Una situación de combate donde una única Unidad defensora está rodeada por Unidades atacantes o sus Zonas de Control.
- Formada:** Un Estado de Moral para Unidades. Una Unidad está Formada cuando no está Desordenada ni en Huida.
- Borde Amigo del Mapa:** La dirección hacia la que las Unidades en Huida deben mover. Se define en las reglas específicas de cada batalla.
- Turno de Juego:** Cada Turno de Juego tiene dos Turnos de Jugador seguidos por una Fase de Ajuste Conjunto de Moral.
- Grupo:** Uno o más Líderes de Ala y sus Unidades.

En Columna (In Column, IC): Un movimiento en formación que permite aumentar el movimiento con penalizaciones en el combate.

Jugador Inactivo: El jugador que actualmente no tiene su Turno de Jugador.

Iniciativa: El factor de Iniciativa para un Líder representa su capacidad para hacer una acción decisiva a su juicio. Todos los Jefes de Ejército tienen un factor de Iniciativa así como algunos Líderes de Ala Especiales. El rango de Iniciativa va de 2 a 5.

Líder: Hay dos tipos de Líderes: los Líderes de Ala representan al jefe de un solo Ala, y se usan para controlar sólo ese Ala. El Jefe del Ejército se usa principalmente para la Activación del Ejército.

Puntos de Bajas (PB): Los Puntos de Bajas son resultados causados por el Combate Cuerpo a Cuerpo y el Bombardeo.

Escenario Principal: Los Escenarios Principales permiten a los jugadores el control sobre sus despliegues y les permiten realizar marchas de aproximación.

Marcador: Un Marcador es una pieza de información que no es una pieza de infantería, caballería, artillería o líder. Los Marcadores se usan habitualmente para indicar el estado de las Unidades, y también se usan para registrar informaciones tales como el Turno de Juego en curso.

Chequeo de Moral: Un Chequeo de Moral es cuando una Unidad debe chequear para ver si permanece Formada, o queda Desordenada o en Huida.

Modificador de Moral (MM): Un MTD positivo que algunos Líderes imparten en los Chequeos de Moral, cargas de Caballería de Barrido, e intentos de Reorganizaciones.

Factor de Moral (FM): El Factor de Moral de Unidades representa la efectividad relativa de una Unidad. Un número alto representa una mejor moral (debido a condiciones físicas, entrenamiento táctico, y/o calidad de oficiales/suboficiales jóvenes/mediana edad).

Estado de Moral: El Estado de Moral de una Unidad es Formada, Desordenada o en Huida. Sólo la infantería, caballería y artillería tiene un Estado de Moral.

Asignación de Movimiento (AM): La Asignación de Movimiento de una ficha es el número máximo de Puntos de Movimiento que puede gastar en cada fase de movimiento.

Puntos de Movimiento (PM): Los Puntos de Movimiento se gastan para entrar en hexes, cruzar lados de hex, y dejar una ZdCE.

Activación Normal: Una Activación de Ejército voluntaria, donde un jugador paga un coste en Moral de Ejército y luego hace una tirada para intentar Activar su Ejército.

Fuera de Mando (FdM): Una Unidad está Fuera de Mando cuando no está en un radio de 5 hexes de su Líder de Ala.

Turno de Jugador: En cada Turno de Jugador, el jugador Activo determina el Estado de Mando de sus Alas, luego mueve y lucha con todas sus piezas.

Carta de Ayuda al Jugador: Una carta que contiene varias tablas usadas durante el juego.

Reorganización: Un intento de recuperar Estados de Moral de una Unidad.

Retirada: Un movimiento forzado que es el resultado de un combate.

Secuencia de Juego: La Secuencia de Juego define el orden de los eventos en el juego.

Líder Especial: Un Líder Especial permite a un jugador volver a tirar el dado cuando determina el Estado de Mando para un Ala.

Grupo Específico: Un Grupo Específico es un Grupo que está definido por el escenario. Los Destacamentos no son un tipo de Grupo Específico. Un Ala que pertenezca a un Grupo Específico no pertenece a un Grupo Básico.

Pila: Todas las Unidades en un único hex del mapa.

Paso: Un Paso es una medida del número de hombres en una Unidad.

Pérdida de Paso: Como resultado del combate, las Unidades sufrirán Pérdidas de Pasos.

Punto de Fuerza (PF): Los Puntos de Fuerza representan la fuerza de combate relativa de infantería/caballería. Sólo la inf/cab tiene Puntos de Fuerza.

Defensa Apoyada: Una situación de combate donde una pila de Unidades defensoras rodeadas tiene permitido usar Unidades de apoyo para calcular las proporciones de combate.

Rendición: Un resultado de Rendición ocurre en Combate Cuerpo a Cuerpo, y causa la bajada de la Moral de las Unidades para ser Capturadas.

Carga de Barrido: La capacidad de la caballería bien liderada para hacer un ataque adicional en un turno.

Carta de Efectos del Terreno (CET): La Carta de Efectos del Terreno detalla qué efectos tiene el terreno sobre el movimiento, Combate Cuerpo a Cuerpo y Bombardeo. Está impresa en las Cartas de Ayuda del Jugador.

Turno: Cada terminación de la Secuencia de Juego es un Turno.

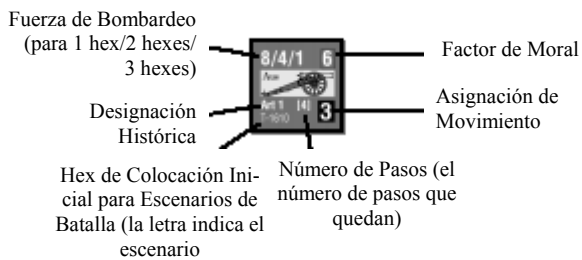
Unidad: La Unidad es el término genérico para toda la infantería, caballería y artillería. Los Líderes NO son Unidades.

Ala: Un Ala es una colección de infantería/caballería asignada a un Líder. Las bandas coloreadas sobre las Unidades indican qué inf/cab son asignadas a qué Líder de Ala. Notar que la artillería nunca forma parte directamente de un Ala.

Zona de Control (ZdC): Una Zona de Control es el área del mapa sobre la que una Unidad Formada o Desordenada ejerce influencia. Una ZdC se compone de los seis hexes alrededor de una Unidad.

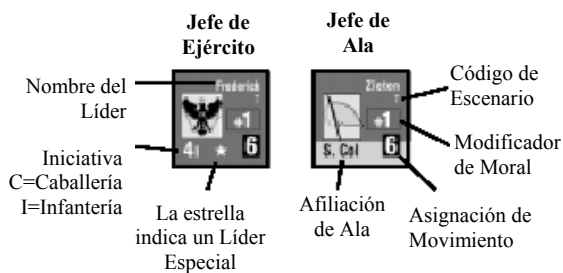
2.2 Fichas de Artillería

La artillería no tiene Puntos de Fuerza, en vez de eso tiene tres valores de Fuerza de Bombardeo. La artillería no tendrá afiliación de Ala.



2.3 Fichas de Líder

Los Líderes de Ala y Jefes de Ejército tienen casi los mismos valores impresos en ellos. Los Líderes no tienen Puntos de Moral ni de Fuerza y NO son Unidades. Los Líderes tendrán un Modificador de Moral, y algunos tendrán Iniciativa.



Nota de Mejora de Diseño: Para mayor claridad, futuros volúmenes de PG cambiarán los marcadores “Engaged” actualmente en las fichas a marcadores “Locked” (En Combate); los jugadores pueden preferir sobreescribir sobre sus actuales marcadores “Engaged” como marcadores “Locked”, que será como estarán referidos en las reglas desde ahora en adelante.

3.0 Secuencia de Juego

El juego está dividido en un número de Turnos, especificado por el escenario. Cada Turno está dividido en Turnos de Jugador Prusiano y de la Coalición, cada uno de los cuales tiene varias fases. Una vez que un jugador finaliza una fase, no puede volver atrás para realizar una acción olvidada a menos que su oponente lo permita. El Jugador que ejecuta su Turno de Jugador es el jugador Activo. El otro jugador es el Jugador Inactivo. Después de que haya finalizado cada Turno, volver al comienzo de la Secuencia de Juego y comenzar un nuevo Turno, hasta que todos los Turnos esquematizados se hayan completado.

NOTA: Los números entre paréntesis después de los segmentos en la Secuencia de Juego se refiere a las secciones de reglas que cubren ese segmento. Los números entre pa-

réntesis después de los segmentos de reglas actuales se refieren a sus orden en esta Secuencia de Juego.

A. Turno del Jugador Prusiano:

1. Fase de Activación de Ejército (sólo escenarios principales) (4.1)
2. Fase de Determinación de Mando (4.2)
 - A. Segmento de Despliegue desde Columna (4.4)
 - B. Segmento de Tirada de Mando de Grupo (4.5)
3. Fase de Movimiento (7)
 - A. Segmento de Movimiento de Huida (7.1)
 - B. Segmento de Colocación de Marcadores “Locked” (7.2)
 - C. Segmento de Movimiento Normal (7.3)
4. Fase de Bombardeo de Ofensiva (8)
5. Fase de Reorganización (9.4)
6. Fase de Bombardeo Defensivo (8.5)
7. Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo (10)
8. Fase de Retirar los Marcadores “Locked” (“Engaged”) (11)

B. Turno del Jugador de la Coalición:

El jugador de la Coalición realiza su turno de jugador del mismo modo.

C. Fase de Ajuste Conjunto de Moral del Ejército (13):

Ambos jugadores ajustan sus Marcadores de Moral Actual, chequean y aplican los procedimientos de Desmoralización/Ruptura de Ejército, si se requiere.

D. Fase de Fin de Turno (14):

Mover el marcador de Turnos a la casilla siguiente en el Registro de Turno y comenzar el Turno siguiente.

4. Activación de Ejército y Determinación de Mando

El Mando incluye dos conceptos: Activación de Ejército y Estado de Mando. Una vez que un Ejército ha sido Activado, cada Grupo y Ala tendrá un Estado de Mando determinado cada turno.

4.1 Fase de Activación de Ejército (1):

Un Ejército debe ser Activado antes de que pueda realizar algún movimiento o combate. La Activación del Ejército sólo ocurre una vez por bando. Los ejércitos de ambos bandos comienzan los Escenarios Principales Inactivos. Generalmente, el jugador Prusiano tendrá que decidir cuando Activar y comenzar a mover su ejército. El jugador de la Coalición también puede intentar Activar (a alto coste y riesgo), o esperar la Activación debida a las acciones Prusianas.

En los Escenarios de Batallas, ambos Ejércitos son considerados ya Activados y no hay Activación de Ejército.

Hay tres tipos de Activación: Activación Normal, Activación Automática, y Activación *Coup d'Oeil* (CdOA).

Nota de Diseño: Es posible para ambos Ejércitos permanecer inactivos. El jugador Prusiano debe sopesar qué Turno pretenden comenzar con los potenciales inconvenientes de un comienzo prematuro, tales como el aumento de oportunidades para los contramovimientos de la Coalición o mayor exposición a las bajas/fatiga de la batalla. Análogamente, el jugador de la Coalición puede intentar desorganizar los esfuerzos Prusianos con una contramarcha, pero eso podría tener un coste crucial en Moral de Ejército sin nada que ganar.

4.1.1 Activación Normal: En la fase de Activación de Ejército, un jugador puede intentar la Activación Normal de su Ejército, si no está Activado. Una Activación Normal puede intentarse una vez por turno hasta que el Ejército sea Activado. Para intentar Activarlo, el jugador paga su coste de Activación (especificado en las instrucciones del Escenario) reduciendo la MdE en la cantidad dada. Luego ellos tiran un dado (pagan, luego tiran) y suman el factor de Iniciativa de su Jefe de Ejército. Si el resultado es 7 o más, el Ejército es Activado y puede comenzar el Mando/Movimiento normal. El gasto de MdE se pierde (se desperdicia) si el resultado es menor de 7. Un jugador cuyo Ejército no es Activado no realiza ninguna de las fases restantes de su Turno de Jugador. Ver 12.2 sobre cómo marcar la MdE gastada.

4.1.2 Activación Automática: Cuando una ficha mueva a tres hexes y LdV (Línea de Visión) clara de una ficha Inactiva, el Ejército Inactivo es Activado en el siguiente Turno de Jugador disponible sin coste. Notar que los Destacamentos son una excepción (4.3).

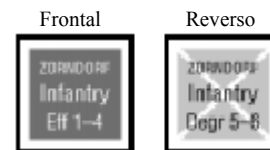
4.1.3 Activación *Coup d'Oeil*: La primera vez que cualquier ficha de un Ejército Inactivo o Destacamento (4.3) tiene una LdV clara (8.2) de 7 hexes o menos a una Unidad enemiga, el jugador Inactivo puede hacer un intento de Activación *Coup d'Oeil* (ACdO). Una Activación ACdO puede intentarse sólo una vez por Ejército y/o Destacamento. Un jugador que intenta una Activación ACdO tira el dado y suma el factor de Iniciativa del Jefe del Ejército. Si el resultado es 8 o mayor, el jugador PUEDE Activar su Ejército pagando el coste de Activación especificado en el escenario (tirar, luego pagar si se desea por ACdO). Notar que la Activación ACdO ocurre en una Fase de Movimiento enemiga, no durante la Fase de Activación del Ejército.

Nota Histórica: “*Coup d'oeil: un breve estudio; VISTAZO*”. En la era de Federico, una cualidad clave por la que se medían los Líderes—la capacidad para darse cuenta de la situación “de un vistazo” y responder adecuadamente. Debido a la errática naturaleza de la exploración en esta era, y la relativamente lenta capacidad de reacción y reorientación de las líneas de batalla basadas en la linealidad, la ACdO era altamente apreciada pero de ventaja poco común. En la fase de marcha de aproximación de una batalla, las fugaces oportunidades, aprovechadas o desperdiciadas, a menudo significaban la diferencia entre la victoria y la derrota.

4.2 Fase de Determinación de Mando (2):

Alas, Grupos y Estados de Mando:

GRUPOS BÁSICOS: Cada Ejército tiene dos Grupos Básicos: un Grupo Básico Infantería/Artilería y un Grupo Básico de Caballería. El Escenario determina otros Grupos, llamados Grupos Específicos. Un Ala sólo pertenece a un Grupo. Un Grupo consta de varias Alas que tienen su Estado de Mando determinado como un todo. Si un Ala no está asignada a un Grupo Específico, pertenece a un Grupo Básico. Si el Ala tiene alguna infantería, pertenece al Grupo Básico Infantería/Artilería; en otro caso pertenece al Grupo Básico de Caballería.



FACTORES DE MANDO: Una vez que un Ejército ha sido Activado, los jugadores determinarán el Estado de Mando de cada Grupo, Efectivo o Degradado, cada turno. Cada Grupo tiene un Factor de Mando, que es el número o menor que debe obtenerse con el dado para que el Grupo esté Efectivo. Los mayores Factores de Mando son mejores. Esos Factores y rangos de tiradas de dado se muestran en los Marcadores de Efectividad de Mando respectivos de los Grupos, que son colocados en el mapa o cerca cada turno para reflejar el Estado de Mando de cada Grupo.

ESTADO DE MANDO: El Estado de Mando del Grupo se aplica a todas las Alas de ese Grupo, junto con cualquier artillería en ese Grupo. Las Alas Efectivas consiguen la Asignación de Movimiento completa, mientras que las Alas Degradadas consiguen la mitad de la Asignación de Movimiento (redondeando al alza). Las Unidades en Columna (7.6) tienen AMs Degradadas diferentes. Los Líderes siempre consiguen su Asignación de Movimiento completa.

4.2.1 Líderes Especiales: Los Líderes Especiales están señalados con una estrella, y permiten que un Ala Degradada (y posiblemente alguna artillería) intente recuperar un Estado de Mando Efectivo. Este intento ocurre después de que todos los Grupos hayan tirado por su Estado de Mando para el turno. Los Líderes Especiales señalados con una “I” sólo pueden afectar a las Alas que tengan infantería, mientras que los Líderes Especiales señalados con una “C” sólo pueden afectar a las Alas que no contengan infantería. Un Líder Especial sin una “I” o “C” puede afectar a cualquier Ala. Todos los Líderes Especiales pueden afectar a la artillería. Los Líderes de Ala y los Jefes de Ejército pueden ser Líderes Especiales.



4.2.2 Unidades Fuera de Mando: Cualquier Unidad que comience el turno a más de 5 hexes alejada de su Líder de Ala está Fuera de Mando (*Out of Command*, OOC); las Unidades que están OOC sólo pueden usar la mitad de su asignación de movimiento normal (redondeando fracciones al alza) independientemente de su Estado de Mando, y no pueden entrar en una ZdCE. Las Unidades de

artillería pueden trazar mando a cualquier Líder amigo. Cuando se cuenta, contar el hex del Líder pero no el de la Unidad. Las Unidades enemigas, terreno y ZdCEs no impiden trazar mando. También, cada turno, dos Unidades de infantería o caballería cualesquiera pueden trazar mando directamente al Jefe del Ejército. Marcar las Unidades que no puedan trazar mando con marcadores “Out of Command”.

4.3 Destacamentos:



Los Destacamentos son Grupos Específicos temporales y no se consideran parte del Ejército principal. Pueden ser Activadas independientemente, y cualquier movimiento y combate por las fichas “Det” normalmente no causarán Activación de Ejército. Cuando una ficha Det puede trazar una LdV de 3 hexes o menos (8.2) a una ficha enemiga, o una ficha Det amiga ya Activada, la Det se considera Activada inmediatamente. El jugador comenzará después determinando el Estado de Mando para el Destacamento.

4.3.1 Dets y Activación de Ejército Principal: Cuando el Ejército principal es Activado, no importa cómo sea Activado, todos los Dets se disuelven. Las fichas Det son reasignadas a sus Grupos Básicos correspondientes.

4.3.2 Dets y Activación ACdO: Cada Det consigue un intento de Activación ACdO además del intento permitido para el Ejército principal. Si un Det tiene éxito en su Activación ACdO, el Ejército completo es Activado.

4.3.3 Las fichas de Efectividad de Mando de Det/tiradas de Mando de Det no se usan en los escenarios de Batalla, ya que los Dets ya han sido asignados por 4.3.1.

4.4 Segmento de Despliegue Desde Columna (2A):

Los jugadores deciden si Despliegan sus Alas En Columna (7.6). Esta decisión se hace antes de la determinación del Estado de Mando. Los jugadores declaran cuales de sus Alas se Desplegarán. Las Unidades de Artillería pueden Desplegarse con cualquier Ala que se despliegue si están dentro del radio de 5 hexes de su líder de Ala.

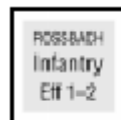
4.5 Segmento de Tirada de Mando de Grupo (2B):

Para cada Grupo, tirar un dado y chequear si sacas igual o menos que el Factor de Mando (4.2). Si lo haces, poner el Marcador de Efectividad del Grupo en el mapa o cerca con la cara Efectivo hacia arriba como un recordatorio. En otro caso, poner el Marcador con la cara Degradado hacia arriba.

Si todos los Grupos están Efectivos, los Líderes Especiales (o sea, aquellos con una estrella, 4.2.1) no se necesitan. En otro caso, cada Líder Especial tiene una posibilidad de poner un Ala en el Estado de Mando Efectivo. Para afectar (o sea, volver a tirar para el Estado de Mando) a un Ala, el Líder Especial (Líder de Ala o Jefe del Ejército) debe ser el Líder para el Ala que se intenta o estar apilado con el Líder de ese Ala. Un Líder Especial de Ala sólo puede

afectar a un Ala en un turno (que puede ser la suya propia, pero no tiene por qué serlo). Además del Ala, un Líder Especial también puede afectar a cualquier artillería con la que esté apilado. Tirar un dado y comparar el resultado para la Iniciativa del Líder Especial. Si la tirada es igual o menor que la Iniciativa del Líder, el Ala afectada más la artillería (si hay) son Efectivas para el turno.

Se sugiere que las Alas que hayan recuperado el Estado de Mando Efectivo debido a un Líder Especial muevan a todas sus Unidades en secuencia para evitar confusión ya que habrá Unidades que tenga AM completa o la mitad de la AM.



Ejemplo: En Rossbach, el ejército Francés/Imperial (FrI) tiene tres Grupos: El Grupo Básico Infantería/Artillería con un Factor de Mando de 2, el Grupo Básico de Caballería (CR 3), y el Grupo St. Germaine/Loudon (StG/L) (CR 3). El jugador FrI tirará y pondrá Marcadores para los 3 Grupos. El jugador saca un 4 para la infantería, un 4 para la caballería, y un 3 para StG/L. Esto significa que toda la infantería, artillería y caballería FrI está Degradada, excepto para la infantería y caballería asignada al Grupo StG/L, que está Efectiva.

En Zorndorf, el ejército Prusiano tiene Factores de Grupo Básicos de 4 para la Infantería/Artillería y Caballería. Además, Federico es un Líder Especial con una Iniciativa 4I (sólo puede afectar a Alas con infantería) y Seydlitz es un Líder Especial con una Iniciativa 5C (sólo puede afectar a Alas sin infantería). En el Turno 1, el jugador Prusiano saca un 2 y un 4, lo que significa que todas las Unidades están Efectivas y los Líderes Especiales no tiran. En el Turno 2, el Prusiano saca un 5 para el Grupo de Infantería/Artillería (que es Degradado) y un 4 para el Grupo de Caballería. Federico, que está apilado con el Líder de Ala Kanitz y dos Unidades de artillería, saca un 4. Ahora, el Ala de infantería de Kanitz y esas dos artillería (solamente) pueden usar AM completa. Puesto que toda la caballería está Efectiva, Seydlitz de nuevo no tiene que tirar el dado.

5. Apilamiento

Las fichas se colocan en el mapa en hexes individuales. Todas las Unidades en un solo hex están referidas como una Pila. El orden de las Unidades en la Pila es importante, y hay límites a cuántas Unidades pueden estar en una sola Pila.

5.1 Límites Generales:

Cada hex puede contener hasta 12 Pasos de infantería/caballería MÁS hasta 8 Pasos de artillería. Si no hay infantería o caballería presentes en un hex, hasta 12 Pasos de arti-

llería pueden estar Apilados. Los Líderes y Marcadores no cuentan para el Apilamiento.

5.2 Límites En Columna:

Un hex con Unidades En Columna (7.6) no puede contener más de 4 Pasos de infantería/caballería MÁS 8 Pasos de artillería.

5.3 ¿Cuándo se Aplican los Límites?

Los límites de apilamiento deberán ser chequeados al final de cada Fase de Movimiento para asegurarse de que no hay violaciones. Los hexes que violan los límites de Apilamiento al comienzo de la Fase de Movimiento (habitualmente debido a Retiradas) deben ser corregidos antes de acabar la fase. Una Unidad en Retirada que cause una violación del Apilamiento tiene penalizaciones descritas más tarde (9.3).

5.4 Orden de Apilamiento

Las Unidades en una Pila se ordenan de forma que las Unidades que primero participarán en combate están encima. Sólo los 4 Pasos superiores de infantería/caballería participarán en Combate Cuerpo a Cuerpo, y sólo la artillería que esté encima de toda la inf y cab en una pila puede Bombardear. La colocación de Líderes en una Pila no es importante. En general, los jugadores son libres de ordenar Unidades como elijan dentro de una pila, con las siguientes excepciones:

- Las unidades que *comienzan el turno* bajo un marcador Locked (Engaged) (7.2) tienen restricciones en el cambio del orden de apilamiento.
- Una Unidad en Retirada siempre se pone encima de la Pila.
- ORDEN DE APILAMIENTO DE LA ARTILLERÍA DE LA COALICIÓN: La artillería de la Coalición que entra en una ZdCE (6.1) debe ser colocada en el fondo de la Pila. Las Unidades Prusianas no sufren esta restricción.

Nota de Diseño: Los Prusianos fueron marcadamente más agresivos y adeptos a mover sus cañones de 12 libras "hacia el frente" en un papel de apoyo cercano de la infantería. El uso de la artillería de la Coalición tendía a ser más posicional. Esta regla permite a los Prusianos entrar en una ZdCE después de la infantería o caballería y dar apoyo en la siguiente Fase de Bombardeo Defensivo. Los cañones de la Coalición que entran en ZdCE tendrán que esperar un turno completo (la siguiente fase de movimiento amigo) hasta que puedan ser cambiados a encima de la Pila y Bombardear.

6. Zonas de Control y Unidades Implicadas

6.1 ¿Qué es una Zona de Control?

Todas las Unidades no-Huidas ejercen una Zona de Control (ZdC) sobre los seis hexes adyacentes, excepto los

hexes en los que la Unidad tenga prohibido entrar (7.0). Los Líderes y todas las Unidades huidas no tienen ZdC. Una ZdC representa el área del campo de batalla que es disputada por la Unidad. La ZdC se usa principalmente para determinar qué Unidades están Comprometidas y participarán en Combate Cuerpo a Cuerpo. La ZdC también afecta al movimiento de Unidades enemigas. Las reglas frecuentemente se refieren a una Zona de Control Enemiga, o una ZdCE, que es una ZdC ejercida por una Unidad contraria.



6.2 Definición de Compromiso y Apoyo

Cuando una Pila que contiene infantería/caballería *está* en una ZdCE, la inf/cab de encima que sume 4 pasos o menos en la Pila se considera Comprometida. La inf/cab queda Comprometida en el instante en que están cualificadas durante un turno. Toda la demás inf/cab se considera Apoyando. Las Unidades de artillería no quedan Comprometidas o Apoyando. Toda la inf/cab Comprometida debe participar en Combate Cuerpo a Cuerpo si están adyacentes a alguna inf/cab contraria.

Ejemplos:

Pasos y orden en hex

2 pasos, 2 pasos

2 pasos, 3 pasos

1, 1, 2 pasos

1, 1, 4 pasos

¿Cuáles están Comprometidos?

ambos

sólo la Unidad de 2 Pasos

todos

ambas Unidades de 1 paso solamente

Nota de Diseño: Los jugadores pueden comprender mejor el concepto de Unidad Apilada y Comprometida viendo a las Unidades de 4 Pasos como ocupando el hex de 450 metros completo. Las Unidades de Apoyo sucesivas estarán a una distancia de 180-200 metros detrás de esas al frente. A menos que dispararan al enemigo por un flanco, sólo la primera línea (primeros 4 Pasos y artillería) en un hex puede disparar hacia delante.

6.3 Unidades Comprometidas y Orden de Apilamiento



Todas las Pilas que comienzan el Turno con infantería/caballería Comprometida ya están Implicadas en Combate, y tienen restricciones en el cambio de orden de Apilamiento y movimiento. Tales Pilas estarán marcadas con Marcadores "Locked" ("Engaged"). Los hexes así marcados no pueden dejarse completamente vacíos durante el turno (excepción en 6.4). Durante el turno, la inf/cab que está Comprometida en esa Pila puede cambiar, bien porque la inf/cab de Apoyo mueve a la parte de arriba de la pila o porque entre nueva inf/cab. Si eso ocurre, volver el marcador por su cara de penalización ("−2 DRM"). Esa Pila tendrá un modificador negativo en el inmediato Combate Cuerpo a Cuerpo. Notar que la inf/cab puede entrar en un

hex marcado y convertirse en Unidades de Apoyo sin penalización.

NOTA: Las Unidades en hexes que no están marcados con un marcador “Locked” (o sea, las unidades en el hex que no comienzan el turno en ZdCE) pueden cambiar su orden de apilamiento libremente durante el turno, con la excepción de las unidades de artillería de la Coalición según 5.4.

Ejemplo de Cambio en el Orden de Apilamiento: *El jugador Austriaco tiene un ala Efectiva, y las unidades inf de 4 pasos A y B no comienzan el turno de jugador en ZdCE; por tanto, no tienen marcador de Compromiso sobre ellas. Mueve la inf A a una ZdC de cab Prusiana; la inf A se considera Comprometida en ese momento (según 7.5.1). Como actualmente es los 4 pasos de arriba en una ZdCE, debe dejar de mover. El Austriaco mueve después la inf B desde el hex de atrás al mismo hex. Ahora tiene una elección—puede decir que entra como una Unidad de Apoyo; si es así, puede dejarla en ese hex, o, puesto que sólo ha gastado 1 PM, puede dejar el hex con +1 PM (7.5.1), y entrar el siguiente hex, para un total de 3 PMs. O, puede decidir, puesto que la inf B tiene una mayor moral (o cualquier otro motivo), que realmente quiere que la inf B lidere el ataque contra la cab Prusiana. Así que dice que la inf B está moviendo ENCIMA de A. La inf B es ahora la unidad Comprometida, y la inf A se convierte en la unidad de Apoyo (aunque A no puede reasumir el movimiento). Este cambio en el apilamiento no supone ninguna penalización debido a que no hay Marcador de Compromiso en ese hex.*

6.4 Marcadores “Locked” (“Engaged”) y Unidades Rápidas

Las Unidades Rápidas Comprometidas pueden dejar vacío un hex marcado con un Marcador “Locked” legalmente si sólo están adyacentes a Unidades no-Rápidas. Las Unidades Rápidas que dejan vacío un hex así no dan lugar a que el Marcador se vuelva por su lado de penalización, pero aún deben pagar costes de movimiento adicionales (ver 7.2.3). Si el hex marcado está ahora completamente vacío, descartar el Marcador.

7. Fase de Movimiento (3)

En esta fase, los jugadores mueven todas sus fichas. Notar que la artillería que mueve en esta Fase no podrá Bombardear. Todas la infantería y la caballería en Huida debe mover en este segmento (7.1). La artillería en Huida nunca mueve. Todos los hexes con infantería y caballería que está en una ZdCE son marcados con un Marcador “Locked” (7.2) y tienen movimiento restringido (6.3). El jugador puede mover ahora todas las fichas no-Huidas (7.3). La artillería que mueva deberá ser marcada con un Marcador de Artillería Movida. Los jugadores pueden poner Alas En Columna en esta fase.

7.1 Segmento de Movimiento de Huida (3A):

La infantería y caballería en Huida debe mover en un segmento especial, siguiendo las reglas de retirada (10.9). La

infantería en Huida mueve 2 HEXES por turno, y la caballería en Huida mueve 3 HEXES por turno, ignorando todos los costes de PMs por terreno o por dejar una ZdCE. Una Unidad en Huida que llega al borde del mapa quedándole movimiento es retirada, contando como eliminada. En otro caso el movimiento de Huida sigue las reglas para todas las demás Retiradas, incluyendo la Captura si no puede hacer el movimiento completo requerido.

7.2 Segmento de Poner Marcadores “Locked” (3B):

Todas las Pilas que comienzan el Turno con infantería/caballería Comprometida ya está Implicada En Combate, y tienen restricciones en el cambio del orden de Apilamiento y movimiento. Marcar tales Pilas con Marcadores “Locked” (“Engaged”).

7.3 Movimiento Normal (3C):

El Movimiento Normal implica gasto de Puntos de Movimiento (PMs) para cruzar lados de hex y entrar en hexes adyacentes. Sólo las Unidades no-Huidas pueden realizar Movimiento Normal.

PROCEDIMIENTO: Las fichas son movidas de una en una, y una ficha debe completar su movimiento antes de que la siguiente comience. Los PMs nunca pueden guardarse para un uso posterior ni transferirse, y los PMs no usados se pierden. Los jugadores pueden mover sus fichas en cualquier orden. Una ficha no puede gastar más PMs que su Asignación de Movimiento (AM). El coste en PM para entrar cada tipo de hex y cruzar ciertos lados de hex se muestra en la Carta de Efectos del Terreno (CET). Cada tipo de ficha tiene su propia columna de coste. Para hexes con varios tipos de terrenos, usar sólo el coste de hex más alto. Las fichas siempre pagan todos los costes de lado de hex aplicables. Siempre que no se violen otras reglas, una ficha siempre puede mover un hex en su turno, independientemente del coste de PMs.

Ejemplo: *Por ejemplo, entrar en el hex 1809 en el mapa de Zorndorf desde el hex 1709 cuesta 2 PMs, 1 PM por el hex llano y +1 PM por subir el lado de hex de pendiente. También en el mapa de Zorndorf, los hexes de pantano/charca cuestan 3 PM entrar a la caballería, no 5 PMs.*



MOVIMIENTO DE ARTILLERÍA: Las Unidades de artillería que mueven no pueden Bombardear en el mismo Turno de Jugador, y deberán ser marcadas con un Marcador “Artillery Moved”

7.4 Restricciones al Movimiento:

La AM de las Unidades no-líder está reducida a la mitad (redondeando al alza) si se aplica alguna de las siguientes condiciones, pero no se reduce más si se aplica más de una. Los Líderes siempre consiguen su AM completa.

- Su Estado de Mando está Degradado (4.2)
- La Unidad está Fuera de Mando (4.2.2)
- La Unidad está Desordenada (9.1)

Ejemplo: La mayor parte de la infantería tiene una AM de 3, y tendrá un AM de 2 cuando esté Desordenada.

TERRENO PROHIBIDO: Las fichas nunca pueden entrar en terreno prohibido para ellas en la CET. Las fichas tampoco pueden entrar en un hex ocupado por una ficha enemiga, a menos que intente una Captura de Artillería. Finalmente, las Unidades no-Huidas nunca pueden salir del mapa a menos que su Ejército esté Desmoralizado o Roto (ver la sección sobre Moral de Ejército más adelante para más detalles).

7.5 Movimiento y ZdCs:

Las interacciones entre Zonas de Control y movimiento son muy importantes que se entiendan, y esta sección debería ser leída cuidadosamente

No hay coste adicional en PM para entrar en una ZdCE. Diferentes tipos de Unidades interactúan con ZdCEs de formas diferentes.

7.5.1 Movimiento de Infantería y ZdCEs: Cuando una Unidad de infantería entra en una ZdCE y queda Comprometida, debe dejar de mover. Una Unidad de infantería que es una Unidad de Apoyo (o que se convierte en una durante el turno) puede dejar una ZdCE si tiene suficientes PMs. El coste para dejar una ZdCE cuando una Unidad es una Unidad de Apoyo es +1 PM además de cualquier otro coste. Si una Unidad de infantería no-Rápida comenzó el Turno Comprometida (y su hex por tanto está marcado con un Marcador “Locked”, o “Engaged”), la única vía por la que puede salir del hex es hacer que otra Unidad entre y la convierta en una Unidad de Apoyo. En este caso, volver el Marcador “Locked” en el hex por su cara de penalización.

7.5.2 Movimiento de Artillería y ZdCEs: La artillería tiene las mismas restricciones que la infantería no-Rápida por 7.5.1 (y también están restringidas por 5.4). Además, la artillería nunca puede entrar en una ZdCE a menos que el hex ya contenga infantería/caballería amiga. Las unidades de artillería en cualquier parte en una pila, o sola en un hex, puede dejar la ZdCE por un coste de +1 PM, como si fueran Unidades de Apoyo.

7.5.3 Unidades Rápidas y ZdCEs: Cuando una Unidad Rápida entra en una ZdCE y está adyacente a una Unidad de caballería enemiga Formada y Comprometida, debe dejar de mover. Si una Unidad Rápida no está adyacente a una Unidad de caballería Formada y Comprometida, puede dejar una ZdCE. El coste es +1 PM para la caballería Prusiana, y +2 PM para todas las demás Unidades. Notar que este movimiento no vuelve un Marcador “Engaged” por su cara de penalización, según 4.4. Ésta es la única manera para cambiar qué Unidades están Comprometidas bajo un Marcador “Engaged” sin volver el Marcador por la cara de penalización. Las Unidades Rápidas de Apoyo también pueden dejar una ZdCE a un coste de +1 PM además de todos los costes normales.

7.5.4 Líderes y ZdCEs: Los Líderes pueden entrar y salir de una ZdCE libremente siempre que haya una Unidad amiga presente y no tiene que detenerse cuando entra en una ZdCE. Los Líderes no incurrir en coste adicional

cuando dejan una ZdCE. Los Líderes no pueden entrar en una ZdCE si ninguna Unidad amiga está presente.



7.5.5 Unidades con Puntos de Fuerza Entre Paréntesis: Algunas Unidades tienen Puntos de Fuerza entre paréntesis en sus pasos de reemplazo. Las Unidades con PF entre paréntesis no tienen permitida la entrada en una ZdCE (debido al agotamiento que causa la pérdida del deseo de combatir).

7.6 Movimiento En Columna:

Ambos jugadores pueden mover tropas En Columna (EC). En los primeros turnos, los Prusianos querrán mover EC para poder llegar y atacar al enemigo sin perder tiempo. Las Unidades son colocadas EC como parte de un Ala completa, no individualmente. Para que un Ala sea puesta EC, el Ala debe estar Efectiva, todas las Unidades supervivientes del Ala deben estar Formadas y En Mando, y ninguna Unidad puede estar en ZdCE. Hasta 3 Unidades de artillería Efectiva dentro de un radio de 5 hexes de un Líder de Ala que va EC también puede ser colocada EC. Las Alas son colocadas habitualmente EC al comienzo del segmento de movimiento. Sin embargo, siempre que se cumplan todas las condiciones, las Alas también pueden realizar movimiento normal, luego van EC muy al final del segmento de movimiento. Las Unidades EC permanecen EC hasta que son Desplegadas. Los Jefes de Ejército pueden ser colocados EC y Desplegar en los segmentos apropiados sin tener en cuenta las ZdCE. Las Unidades EC permanecen EC hasta que son Desplegadas.



Para indicar que un Ala está EC, volver el Líder de Ala por la cara “IC”. Además, girar el Líder y todas las Unidades que iban EC 90° de las Unidades que no están EC. Para indicar un Jefe de Ejército como EC, girar su ficha 90°.

Nota de Diseño: Pones TODAS las Unidades EC de un Ala, las sacas TODAS. Esta rigidez es para disuadir a los jugadores de que vean el movimiento EC como un “bono de velocidad” y sea empleado selectiva y flexiblemente. Considerar EC como un movimiento de Ala/Ejército operacional deliberado. Los mandos de la época intentaban mover y desplegar sus Alas como cuerpos unificados—“atacar desde la marcha” se veía como una pesadilla, no un esquema de despliegue.

7.6.1 Efectos del Movimiento En Columna: Las Unidades que están EC ganan +4 AM, e ignoran todos los costes de terreno, pagando 1 PM por HEX entrado (aún no pueden entrar en terreno prohibido). Si un Ala EC está Degradada, NO usa la mitad de la AM para las Unidades ni añade 4. En su lugar, la AM EC Degradada es como sigue:

Artillería EC Degradada—4 AM
 Infantería EC Degradada—5 AM
 Caballería EC Degradada—7 AM

Las Unidades EC tienen penalizaciones en Combate Cuerpo a Cuerpo, indicadas en las Cartas de Ayuda del Jugador. La Artillería EC no puede Bombardear.

7.6.2 Despliegue Voluntario: En el Segmento de Despliegue Desde Columna (4.4), un jugador puede anunciar que un Ala se Despliega desde columna. Volver el Líder de Ala por la cara normal y girar todas las Unidades a normal. Cualquier Unidad de artillería dentro de un radio de 5 hexes del Líder de Ala puede Desplegar al mismo tiempo. Las reglas de movimiento normales se aplican inmediatamente a este Ala.

7.6.3 Despliegues Forzados: Si una Unidad enemiga entra en un radio de tres hexes de cualquier Unidad EC, el Ala asociada puede intentar Desplegar (junto con cualquier artillería EC dentro de un radio de 5 hexes de esa Unidad). Primero, determinar el Factor de Mando para la Unidad que mueve y la estacionaria. Normalmente, este es el Factor de Mando para cada Grupo de Unidades. Sin embargo, si un Líder con Iniciativa está apilado con cualquier Líder de Ala de alguna de las Unidades, la Iniciativa de ese Líder puede usarse en su lugar. Cada jugador tira un dado y suma el Factor de Mando o Iniciativa de cada bando. Después la caballería Prusiana suma +4 a su tirada.

Nota Histórica: La caballería Prusiana estaba mejor preparada, soberbiamente disciplinada, capaz de desplegar rápidamente desde la columna de marcha para cargar, y liderada por hombres que vivieron bajo la famosa orden de Federico de que cualquier líder de caballería que permitiera al enemigo cargar primero sería destituido. Coger a la caballería Prusiana EC sería una extraña proeza.

Si el total del bando EC es mayor, pueden Desplegar inmediatamente como se describió arriba. En otro caso, las Unidades EC han sido cogidas EC y no pueden Desplegar en el Turno de Jugador actual. Cada Ala sólo consigue un intento de Despliegue Forzado por turno.

8. Bombardeo de Ofensiva (y Defensivo) (4, 6)

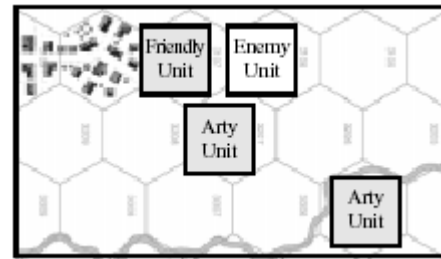
El Jugador Activo puede Bombardear con su artillería que:

- Está apilada encima de toda la infantería y caballería en su hex.
- No está en En Columna o en Huida
- Y no movió este Turno de Jugador.

Cada Unidad de artillería sólo puede disparar a un hex por Turno. Además, cada hex sólo puede ser Bombardeado una vez por Turno. Si varias Unidades disparan a un hex objetivo, sus Fuerzas de Bombardeo se suman. Resolver cada Bombardeo uno cada vez.

8.1 Elegir el Objetivo:

La artillería puede Bombardear cualquier hex a un radio de tres hexes. Deben tener LdV (Línea de Visión) al hex objetivo (8.2). *La artillería adyacente a Unidades enemigas sólo pueden disparar a esas Unidades. La artillería no puede bombardear objetivos a una distancia de 2 o 3 hexes si los objetivos tienen unidades amigas adyacentes a ellas. La artillería que bombardea a la distancia de 1 hex puede disparar a cualquier hex enemigo libremente, independientemente de las situaciones de las Unidades amigas.*



Ejemplo: En el mapa de Leuthen, una Unidad enemiga está en el hex 3106 y una Unidad amiga está en el hex 3107. Una Unidad de artillería en el hex 3207 puede disparar a la Unidad enemiga, pero una Unidad de artillería en el hex 3305 no puede.

Nota Histórica: El fuego de apoyo “muy cerca por encima de la cabeza” fue raramente usado debido al deseo de evitar la costosa pérdida de tropas por el fuego amigo, sin mencionar el efecto sobre la moral.

8.2 Línea de Visión:

La Línea de Visión (LdV) es el método usado para determinar si dos fichas pueden “verse” mutuamente—cuándo los Ejércitos pueden observarse entre ellos, y la artillería puede Bombardear. La LdV se determina trazando una línea imaginaria desde el centro del hex fuente al centro del hex objetivo para ver si algo bloquea la LdV. La LdV siempre es clara para hexes adyacentes. Si el trazado pasa a través de un hex que contenga bosques, ciudad o una Unidad (con algunas excepciones indicadas más abajo), la LdV está bloqueada. Si el trazado pasa a través del borde de dos hexes, el jugador que lo traza puede elegir qué hex usa (ignorar una pendiente a lo largo de ese borde, si hay alguna).

Nota de Diseño: Se han hecho todos los esfuerzos para hacer que las reglas de la LdV sean precisas y cubran cada situación. Si surge alguna discusión, es la intención principal del Diseñador que los jugadores no agonicen o riñan sobre la LdV. En tal caso, pasar a la regla 8.2a o 8.2b abajo:

8.2a (recomendada): Adoptar la actitud de un capitán de batalla del siglo XVIII adecuadamente deportiva. Permitir al otro jugador su disparo. Con un vivo gesto de la mano, di, “Pero por supuesto, mon frere, ¡dispare! ¡Estoy seguro de que mis bribones se merecen una sacudida de cualquier forma!” Variar la expresiva frase como se desee.

8.2b: Para aquellos que no pueden otorgar tal gracia, cada jugador tira un dado, la tirada mayor gana.

8.2.1 Pendientes: El hex que está en el lado más alto de la pendiente debe estar adyacente a la pendiente. Si no lo está, está oculto detrás del borde. Es decir, cuando se mira COLINA ABAJO, la fuente debe estar adyacente a la pendiente. Cuando se mira COLINA ARRIBA, el objetivo debe estar adyacente a la pendiente.

Ejemplo: En el mapa de Zorndorf, el hex 2104 puede ver el hex 2102, debido a que la Unidad en alto está adyacente a la pendiente. 2105 no puede ver 2103, debido a que la Unidad en alto no está adyacente a la pendiente.

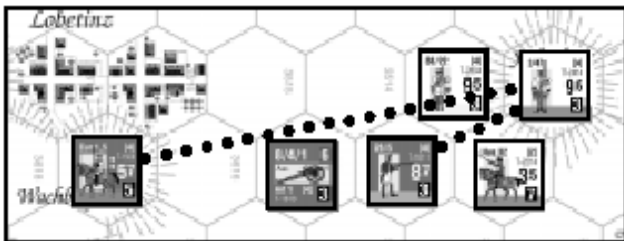
8.2.1.1 Dos Pendientes: La LdV está bloqueada cuando se mira a través de dos hexes de pendiente excepto en dos casos. Mirando sobre terreno bajo ocurre cuando las dos pendientes están en direcciones opuestas, indicando terreno bajo entre los dos hexes. Ignorar las pendientes para todos los fines en este caso. El otro caso es mirando hacia arriba o hacia abajo una larga pendiente. Si ambas pendientes forman parte del mismo hex intermedio y el hex en el lado alto es adyacente a la pendiente (que es la misma regla cuando es una sola pendiente), la LdV es clara. De nuevo, esto representa una Unidad que está en lo alto de una cuesta.

Ejemplo: En el mapa de Zorndorf, el hex 2105 tiene LdV a 2107, 2108 y 2207 y viceversa. También en el mapa de Zorndorf, el hex 1724 tiene LdV a 1923 y 2023 y viceversa. Sin embargo, el hex 1724 NO tiene LdV a 1922 y 1423.

8.2.1.2 Más de Dos Pendientes: En general, la unidad en la elevación más alta debe estar adyacente al borde de la pendiente más alta. Cualquier cambio posterior en la elevación bajando debe ocurrir en lados de hex sucesivos. El terreno bajo, definido en 8.2.1.1 arriba, puede ser ignorado.

8.2.2 Mirando Sobre Unidades: Hay dos formas en que una Unidad no puede bloquear la LdV. Primera, una Unidad en terreno bajo (ver la sección anterior) entre la fuente y el objetivo no bloquea LdV. Segunda, si el hex fuente u objetivo está en el lado alto de una pendiente, una Pila inmediatamente adyacente y abajo de la pendiente desde el lado alto puede ser ignorada para el trazado de la LdV.

Ejemplo: En el mapa Leuthen, el hex 3617 puede trazar LdV al hex 3512, incluso si una Unidad está en 3615 debido a que la Unidad está en terreno bajo. También 3512 puede trazar LdV a 3614 sobre Unidades en 3513 y 3613, debido a que las Unidades estarían directamente debajo de la pendiente.



8.3 Resolución del Bombardeo:

Sumar las Fuerzas de Bombardeo de todas las Unidades que disparan. La Fuerza de Bombardeo (FB) de una Unidad de artillería varía dependiendo de la distancia al objetivo. La FB a un hex se indica primero, seguido por la de dos hexes, y la de tres hexes. Buscar la columna correspondiente a ese total en la Tabla de Bombardeo en las Cartas de Ayuda del Jugador. Notar que no hay columna 1—disparar con FB 1 no puede causar daño alguno.

Determinar el MTD, usando los MTDs de Bombardeo Artillero. Para determinar el MTD del terreno, el atacante elige un hex atacante. Sumar el MTD del terreno menos favorable de ese hex y del hex objetivo, incluyendo todos los

terrenos de lado de hex de ambos hexes. Tírar un dado, aplicar el MTD total y buscar el resultado de la Tabla de Bombardeo.

El resultado se aplica a las Unidades en el hex objetivo (ver resultados del combate 10.8). Los resultados deben aplicarse a Unidades que están o estarían Comprometidas en ese hex (los 4 Pasos de arriba de inf/cab). El jugador propietario puede repartir los resultados como desee.

8.4 Segmento de Retirada de Marcadores “Moved”:

Después de terminar todo el Bombardeo de Ofensiva, retirar todos los Marcadores “Artillery Moved” del mapa.

8.5 Fase de Bombardeo Defensivo (6):

El Jugador Inactivo puede Bombardear con su artillería que esté apilada encima de toda la infantería y caballería en su hex, y no está en Huida o En Columna. *El Bombardeo Defensivo sólo se permite contra Unidades adyacentes.*

9. Fase de Reorganización (5) y Moral de Unidad:

En la Fase de Reorganización, el jugador Activo puede intentar reorganizar unidades Desordenadas y Huidas.

La moral de las Unidades se expresan en su Factor de Moral y Estado de Moral. El Factor de Moral de una Unidad se usa en Combate Cuerpo a Cuerpo, y también se chequea ocasionalmente en otras circunstancias. Todas las Unidades comienzan con un Estado de Moral de Formada, que puede degradarse a Desordenada y finalmente a Huida. Las Unidades también pueden recuperar Estados de Moral a través de la Reorganización. El Desorden y la Huida puede resultar del Combate Cuerpo a Cuerpo, Bombardeo, fallo en los Chequeos de Mora y Retiradas a través de tus propias tropas. Cuando una Unidad se vuelve Desordenada o Huida, poner un Marcador “Dis/Rt” encima de la Unidad (usar los azules para las tropas Prusianas y los dorados para las tropas de la Coalición, si hay disponibles).

9.1 Desorden:



Cuando las Unidades quedan Desordenadas, deben Retirarse inmediatamente un hex, a menos que se indique otra cosa (10.9). Las Unidades Desordenadas sólo pueden usar la mitad de su AM (redondeado al alza) hasta que se Reorganicen. Las Unidades Desordenadas también incurren en penalizaciones en Combate Cuerpo a Cuerpo y Bombardeo, que están indicados en las Cartas de Ayuda del Jugador con los otros MTDs para esas actividades. Una Unidad Desordenada que sufre un resultado de Desorden sufre un resultado de Huida en su lugar.

9.2 Huida:



Cuando las Unidades no-Artillería queden en Huida, son Retiradas inmediatamente 2 hexes si es infantería o 3 hexes si es caballería, ignorando todos los costes en PMs. Las artillería en Huida nunca mueve ni se retira (*los artilleros salvan sus pellejos, dejando sus cañones atrás*). Si una Unidad en Huida sufre un resultado de Desorden o Huida, tratarlo como otra Huida (con otra Retirada). Las Unidades en Huidas pierden su ZdC y no son completamente controladas por el jugador hasta que se Reorganizan.

UNIDADES EN HUIDA EN COMBATE: Las Unidades en Huida que son atacadas en Combate Cuerpo a Cuerpo o Bombardeadas tienen MTDs indicados en las Cartas de Ayuda del Jugador. Si el atacante está atacando sólo a Unidades en Huidas, el atacante ignora todos los resultados del combate. Si una Unidad en Huida es forzada a entrar en ZdCE, es Capturada inmediatamente. Sin embargo, las Unidades en Huida pueden dejar una ZdCE sin ninguna penalización.

RENDICIÓN: Las Unidades en Huida de ejércitos Desmoralizados o Rotos que son atacadas en Combate Cuerpo a Cuerpo se rinden automáticamente, antes de la tirada de combate.

9.3 Chequeos de Moral:

Las Unidades hacen Chequeos de Moral cuando su Ejército quede Desmoralizado (12.3) o Roto (12.4), o cuando se retiran a través de otras Unidades (10.9). Para chequear, coger el Factor de Moral de la Unidad (FM) y sumarle cualquier Modificador de Moral de un Líder en el hex. Restar uno para Ejércitos Desmoralizados y dos para Ejércitos Rotos. Tirar el dado y compararlo a esta FM modificada.

- Si la tirada del dado es 1 o 2 puntos mayor, la Unidad sufre un resultado de Desorden.
- Si la tirada del dado es 3 o más puntos mayor, la Unidad sufre un resultado de Huida.
- En otro caso, la Unidad no sufre ningún efecto del Chequeo de Moral.

9.4 Reorganización:

Una Reorganización es un intento de mejorar el Estado de Moral de una Unidad de Huida a Desordenada o de Desordenada a Formada. Es imposible mejorar de Huida a Formada directamente. Para Reorganizar una Unidad, ajustar su FM actual aplicando los modificadores de la tabla de Modificadores de Reorganización en las Cartas de Ayuda del Jugador. Luego tirar un dado y compararlo al FM ajustado. Si la tirada del dado es menor o igual al FM ajustado, recupera un nivel de Moral (de Huida a Desordenada o de Desordenada a Formada). Notar que las Unidades en ZdCE pueden Reorganizarse.

10. Combate Cuerpo a Cuerpo (7)

PROCEDIMIENTO: Cada infantería y caballería Comprometida en ambos bandos debe participar en un Combate Cuerpo a Cuerpo en esta fase. En general, ninguna Unidad puede participar en más de un Combate Cuerpo a Cuerpo por Turno, aunque las Cargas de Caballería de Barrido pueden ser una excepción. Para cada Combate Cuerpo a Cuerpo, seguir la Secuencia de Combate Cuerpo a Cuerpo completa antes de pasar al siguiente Combate Cuerpo a Cuerpo. Los Combates Cuerpo a Cuerpo se resuelven en el orden elegido por el jugador Activo.

1. Designación del Ataque
2. Retirada Antes del Combate
3. Determinar las Proporciones
4. Elegir Unidades al Frente
5. Determinar MTD
6. Resolver el Combate Cuerpo a Cuerpo
7. Chequear para Bajas de Líderes
8. Aplicar los Resultados
9. Avance Después del Combate
10. Avance/Ataque Impetuoso
11. Ganar Marcadores de Éxito en Combate
12. Acción de la Caballería

10.1 Designación del Ataque:

El jugador Activo establece qué hexes están atacando y cuáles están defendiendo. Toda la inf/cab Comprometida en ambos hexes estará implicada en el Combate Cuerpo a Cuerpo. Todos los hexes atacantes deben estar adyacentes a todos los hexes defensores.

ARTILLERÍA Y COMBATE CUERPO A CUERPO: Los hexes que sólo contengan Unidades de artillería también pueden ser declarados como hexes defensores. Si sólo hay Unidades de artillería en los hexes defensores, sólo se realizan los pasos 9 (Avance Después del Combate) y posiblemente el 11 (Ganar Marcadores CS) para el Combate Cuerpo a Cuerpo.

10.1.1 Ataques de Flanco, Defensas Apoyadas: Si hay un único hex defensor y está completamente rodeado por Unidades atacantes o la ZdC de las Unidades atacantes, ocurrirá un Ataque de Flanco o Defensa Apoyada. No cuenta la presencia o ZdC de Unidades no participantes en el Combate Cuerpo a Cuerpo en curso. La ZdC no se niega por la presencia de Unidades amigas.

ATAQUES DE FLANCO: El Ataque de Flanco es cuando ninguna Unidad de Apoyo está en el hex defensor. El atacante recibe un MTD de +3 si el hex defensor no es una villa (como se indica en la Carta de Ayuda del Jugador).

DEFENSA APOYADA: La Defensa Apoyada es cuando hay Unidades de Apoyo en el hex defensor. En este caso, el defensor (solamente) puede sumar hasta 4 Pasos de Fuerza de inf/cab de Apoyo a su total. Además, una Defensa Apoyada da lugar a un +1 Punto de Baja para ambos bandos durante la resolución.

Nota de Diseño: Las Unidades de Apoyo del defensor están implicando a Unidades atacantes en el flanco y/o retaguardia del defensor.

10.2 Retirada Antes del Combate:

Las Unidades Rápidas Defensoras pueden Retirarse un hex antes del Combate Cuerpo a Cuerpo si no hay Unidades de Caballería Formada Comprometidas en los hexes atacantes. Para Retirarse, todas las Unidades elegibles deben Retirarse un hex, y todas deben mover un hex a la misma localización. Pueden Retirarse a una ZdCE, y siempre son colocadas encima de la Pila. Cuando las Unidades se Retiran, nueva inf/cab puede quedar Comprometida en el hex defensor, y el Combate Cuerpo a Cuerpo procede contra esas Unidades. Si el hex defensor pretendido está ahora completamente vacío, las unidades atacantes/apoyo que lo intentaban pueden avanzar a ese hex, pero no pueden sumar su fuerza a ningún otro Combate Cuerpo a Cuerpo ese turno de jugador.

10.3 Determinar Proporciones:

El Atacante suma los Puntos de Fuerza de toda la inf/cab atacante Comprometida, y el Defensor suma los Puntos de Fuerza de toda la inf/cab defensora Comprometida. En una Defensa Apoyada (19.1), el Defensor también suma los Puntos de Fuerza de hasta 4 Pasos de inf/cab de Apoyo.

Hay un límite al número de PF que pueden contarse por hex. Sólo 8 PF de infantería y 6 PF de caballería pueden contarse desde el mismo hex atacante o defensor en un Combate Cuerpo a Cuerpo. En una Defensa Apoyada, se aplica este límite por separado a las Unidades Comprometidas y a las Unidades de Apoyo.

Después de sumar los PF de cada bando, comparar los PF del atacante con el del defensor para conseguir una proporción. Redondear esa proporción a favor del defensor a una de las proporciones indicadas en la Tabla de Resultados del Combate (TRC).

Ejemplos de Proporciones: 5 PF atacando a 4 PF es 1-1. 4 PF atacando a 5 PF es 1-2. 7 PF atacando a 4 PF es 3-2.

Ejemplo de Límite: Dos 5-5-3s de 2 Pasos Prusianas están apiladas. Solo pueden contar 8 PF en Combate Cuerpo a Cuerpo.

Nota de Diseño: Las Unidades de 2 y 1 Paso atacadas realmente retienen más del 50 o 25%. Así, dos Unidades de 2 Pasos requerirían un frente de más de un hex. Esta regla por tanto evita que varias Unidades atacadas devuelvan con una fuerza artificialmente mayor que una Unidad de fuerza completa de igual frente. Dar por perdido los PF ignorados por las dificultades implícitas en intentar fundir dos o más Unidades desgastadas en una fuerza unificada y para tropas conmocionadas que emigran a la retaguardia, como en los particiones de 40 hombres de profundidad de la "línea" austriaca en Leuthen.

10.4 Elegir las Unidades al Frente:

Cada jugador debe elegir una infantería o caballería Comprometida de cualquiera de los hexes participantes para que sea su Unidad al Frente. La moral de la Unidad al Frente se usa por comparación como un MTD de Combate Cuerpo a Cuerpo, y la Unidad recibirá el primer daño. La Unidad elegida no tiene por qué ser la de encima de la Pila, sólo necesita estar Comprometida.

10.5 Determinar el MTD:

El jugador Activo suma ahora todos los MTDs aplicables de las tablas para llegar a un MTD total. Para determinar el MTD del terreno, el atacante elige un hex atacante y un hex defensor. Aplica el terreno del hex menos favorable al atacante de esos dos hexes, incluyendo todos los terrenos de lado de hex aplicables entre los hexes. Esta selección del terreno es independiente de la designación de la Unidad al Frente.

10.5.1 Choque de Caballería: El Choque de Caballería ocurre en un Combate Cuerpo a Cuerpo cuando todas las Unidades atacantes que contribuyen con PF son caballería y todas las unidades defensoras que contribuyen con PF son caballería, infantería En Columna o Desordenada o en Huida. Hacer la media de los puntos de choque de toda la caballería Formada que contribuye al PF (redondeando al número entero más próximo; 0,5 se redondea al alza) para cada bando y usarlo como un modificador neto + (atacante) o - (defensor) si un bando tiene superioridad. La caballería Desordenada nunca puede contar sus puntos de choque.

EFFECTOS DEL TERRENO SOBRE EL CHOQUE DE CABALLERÍA: El choque de caballería nunca se usa cuando el terreno del defensor elegido son bosques, villa o pantano; cuando el terreno del atacante elegido son bosques; o cuando se contó una trinchera en el MTD del terreno.

Ejemplo: Un ataque desde llano a una villa es a -1. Un ataque de caballería desde bosques a llano es a -4. Un ataque por infantería desde llano y caballería desde bosques a una villa es a -1. Si hubiera una trinchera entre los hexes llano y de villa, el modificador sería de -3.



Ejemplo de Choque: Una Unidad de coraceros Prusianos y dos dragones atacan a una Unidad de húsares Austriacos. El Prusiano tienen cuatro puntos de choque en total y tres Unidades, para un modificador total de +1. El Austriaco no tiene puntos de choque, dando un MTD total de choque de +1.

10.6 Resolver el Combate Cuerpo a Cuerpo:

El jugador Activo tira un dado, lo modifica por el MTD total, y cruza la tirada modificada con la columna de proporciones correcta para determinar el resultado del Combate Cuerpo a Cuerpo.

10.7 Chequeo Para Baja de Líder:

Todos los Líderes en cualquiera de los hexes del Combate Cuerpo a Cuerpo deben realizar ahora un Chequeo de Baja de Líder como se describe en 15.2.

10.8 Resultados del Combate (y Bombardeo):

El Combate Cuerpo a Cuerpo y Bombardeo tienen los mismos Resultados de Combate. Los resultados de Combate se expresan como Sin Efecto (-); Puntos de Bajas (un número); Intercambios (Ex y Ex+1); y efectos adicionales *, R, r, () o S. Si el atacante está atacando sólo a Unidades en Huida, el atacante ignora todos los resultados del combate.

Se indican dos resultados: los resultados a la izquierda de la barra son para el atacante, los de la derecha son para el defensor. El defensor aplica su resultado antes que el atacante, pero ambos resultados se consideran simultáneos. Por tanto, el resultado del atacante no se ve afectado por ninguna reducción de Unidad o retiradas que el defensor tenga. En concreto, las Unidades que Huyen como resultado del Combate Cuerpo a Cuerpo pierden su ZdC inmediatamente y no pueden realizar Capturas como resultado de ese Combate Cuerpo a Cuerpo.

10.8.1 Puntos de Baja: Los jugadores deben intentar satisfacer todos los Puntos de Baja (PB) sufridos por su bando en cada combate. Un bando no puede infligir un resultado de Puntos de Baja en un solo Combate Cuerpo a Cuerpo mayor que el número de pasos que los PF contribuidos. La Unidad al Frente en ambos bandos debe ser la primera en sufrir un Punto de Baja. Cada PB se satisface por una infantería o caballería Comprometida (y sólo por infantería o caballería Implicada) de una de dos formas: una Pérdida de Paso o una Retirada. Es posible, cuando todas las Unidades sean *forzadas* a Retirarse, que todos los Puntos de Baja no sean satisfechos. La artillería *nunca* satisface PB. Notar que cuando la inf/cab se Retira, nueva inf o cab puede quedar Comprometida y puede comenzar a satisfacer PB. Siempre que todos los demás requisitos se satisfagan, los jugadores son libres de asignar PB a inf/cab Comprometida libremente.

10.8.1.1 Pérdidas de Pasos: Una única Pérdida de Paso satisface un PB. Una Unidad de 4 Pasos que tiene una Pérdida de Paso se vuelve por su cara 3; una Unidad de 2 Pasos por su cara 1. Una Unidad de 3 Pasos es retirada del mapa y su sustituta se pone en su lugar, con la cara de 2 Pasos hacia arriba. Una Unidad de 1 Paso es retirada del mapa.

10.8.1.2 Asignar Pérdidas de Pasos: Durante cualquier Combate Cuerpo a Cuerpo, una Unidad debe sufrir una Pérdida de Paso (independientemente del FM) antes de que pueda Retirarse. Si los PBs son de un Bombardeo a 1 hex de distancia (fuego de metralla), las Unidades deben sufrir dos Pérdidas de Pasos antes de que puedan Retirarse.

Nota de Diseño: El fuego de mosquetes tenía un rango efectivo de 20-70 metros de rango efectivo, pero el fuego de metralla de artillería alcanzaba hasta los 350 metros; Las Unidades que se enfrentaban a la metralla estaban en

rango mortal durante mucho tiempo, avanzando o en retirada.

10.8.1.3 Retiradas Forzadas: Las Unidades pueden sufrir Pérdidas de Pasos adicionales hasta que su FM caiga por debajo de 5. Si un PB es asignado a una Unidad con FM por debajo de 5 que ya ha sufrido sus Pérdidas de Pasos requeridas, esa Unidad sufrirá una pérdida de Estado de Moral (y por tanto se retira) en lugar de sufrir otra Pérdida de Paso. Esto satisface un PB.

- Si la Unidad tiene un FM de 4, sufre un resultado de Desordenado (8.1).
- Si la Unidad tiene un FM de 3 o menos, sufre un resultado de Huida (8.2).

Ejemplo: Una Unidad 7-5-3 Prusiana Formada recibe un impacto con 2 PBs. Debe sufrir una Pérdida de Paso a 5-4-3. Con su moral ahora en 4, y sin otras Unidades amigas en el combate para satisfacer el PB que queda, debe Retirarse un hex y sufrir un resultado de Desordenada. Esta retirada satisface el 2º PB, y cumple completamente con el resultado.

10.8.1.4 Retiradas Voluntarias: Una Unidad con un FM de 5 o mayor que ha tomado el número mínimo requerido de Pérdida de Pasos (10.8.1.1) puede sufrir voluntariamente un resultado de Desorden (9.1). Tal Retirada *voluntaria* nunca puede ser a dentro de ZdCE. Puesto que los jugadores deben satisfacer tantos PB como sea posible, una Unidad no puede Retirarse voluntariamente a menos que sea el último PB o haya otras Unidades disponibles para satisfacer todos los PBs que queden.

Ejemplo 1: Una Unidad Prusiana 7-5-3 de tres Pasos está apilada encima de una Unidad 8-6-3 de cuatro Pasos, y la pila recibe un resultado de 4 PB en Combate Cuerpo a Cuerpo. La primera Unidad, que está Comprometida, debe sufrir una Pérdida de Paso a 5-4-3. Puesto que su FM ahora es menor de 5, debe Retirarse y sufrir un resultado de Desordenada para el segundo PB. La Unidad 8-6-3 está ahora Comprometida. Toma una Pérdida de Paso a 7-5-3 por el tercer PB. El jugador ahora tiene una elección, puesto que la FM de la Unidad aún es 5. Puede sufrir una segunda Pérdida de Paso por el cuarto PB, bajando a 5-4-3 y permanece Formada y en el hex, O, el jugador puede voluntariamente hacer una Retirada y sufrir un resultado de Desordenada por el cuarto PB, y permanecer a 7-5-3.

Ejemplo 2: Una Unidad 7-5-3 Prusiana sola recibe un impacto con 3 PB. Debe sufrir una pérdida de paso a 5-4-3. Con su FM ahora en 4, y sin otras Unidades amigas en el Combate Cuerpo a Cuerpo para satisfacer el PB que queda, debe retirarse un hex y sufrir un resultado de Desordenada. Puesto que el atacante tiene un PB que no se cumplió, el atacante consigue un Avance o Ataque Impe- tuoso (19.10).

10.8.2 Intercambios: Los intercambios son resultados de Puntos de Baja donde el número exacto de PB depende del tamaño de las fuerzas implicadas. Sumar por separado el número de Pasos que contribuyen a los PF en cada bando y dividir entre 4, redondear al número entero más próximo; 0,5 se redondea al alza. El resultado es el número total de

PB aplicados al *enemigo*. Para un resultado "Ex+1", realizar el mismo cálculo y luego sumar 1 al número final de PB. Para un resultado "Exr", realizar el mismo resultado y luego sumar un resultado "r" después de que se satisfagan todos los PB.

Ejemplo: *Unidades Prusianas de 3 pasos y 2 pasos atacan a Austriacas de 4 Pasos y 2 Pasos, y el resultado es EX/EX. 5 pasos Prus / 4 = 1,25, para 1 PB Austriaco. 6 pasos Aus / 4 = 1,5, redondeado a 2, para 2 PB Prusianos.*

10.8.3 Resultados "*" , "R" , "r" , "(") y "S" : Hay varios resultados que pueden ocurrir además de los Puntos de Baja en el resultado del combate.

10.8.3.1 Pérdida de Pasos de Artillería ("*") : Si aparece un "*" en un resultado, esto es una Pérdida de Paso de artillería. Una Unidad de artillería presente en un hex afectado debe perder un Paso, según 10.8.1.1. Ésta es la única forma en que la artillería puede ser reducida en lugar de Capturada. Si no hay artillería, ignorar este resultado. Notar que esto se suma a cualquier PB causado por el resultado.

10.8.3.2 Huida ("R") : Una "R" después del número de PB significa que cualquier Retirada hecha para satisfacer los PB deben tomarse como Huida, independientemente del FM actual de la Unidad.

10.8.3.3 Retirada Adicional ("r") : Después de que se satisfagan todos los PB, toda la inf/cab Comprometida que queda que tenga FM menor de 5 sufre un resultado de Desorden (9.1). Las Unidades con 5 o mayor FM no se ven afectadas. Este resultado nunca causa directamente la Huida de una Unidad Formada, independientemente del FM actual. Las Unidades de Apoyo que se convierten en Comprometidas como resultado de estas Retiradas no están afectadas por el resultado "r". El Bombardeo puede dar un resultado "r" a distancia cuando ninguna Unidad objetivo esté Comprometida. En este caso, las unidades que estuvieran Comprometidas (los cuatros pasos de encima) se ven afectadas.

10.8.3.4 PB Reducida por Unidades de Apoyo (" ()") : Los PB entre paréntesis se reducen en uno si hay Unidades de Apoyo en cualquiera de los hexes afectados, antes de satisfacer los PB.

10.8.3.5 Rendición ("S") : Una "S" significa que la inf/cab Comprometida con FM de 3 o menos se rinde y es Capturada, satisface 1 PB (¡solamente!) cada una, independientemente del número de Pasos que queden en la Unidad. La inf/cab con FM mayor que cae a 3 o menos debido a la toma de PB en este combate también están sujetas a Captura.

Ejemplo: *Una Unidad 3-3-5 de dos Pasos y 4-3-3 de dos Pasos Austriacas están apiladas (y ambas están Comprometidas) encima de una 4-4-3 Austriaca de dos Pasos. La pila recibe un impacto con un resultado 4RS*. Puesto que ambas Unidades Comprometidas tienen moral 3, ambas se rinden inmediatamente, satisfaciendo 2 PB. La 4-4-3 sufre una Pérdida de Paso a 2-2-2, y luego se rinde, satisfaciendo los cuatro PB.*

10.9 Retiradas:

PROCEDIMIENTO: Una Unidad que está en Retirada siempre deberá alejarse del enemigo, evitando ZdCEs, y deberá intentar retirarse hacia el borde amigo del mapa más próximo, cuando sea posible. Los bordes amigos del mapa se definen en las reglas del escenario. Las Unidades siempre deberán intentar la Retirada en una dirección solamente, nunca pueden entrar en terreno prohibido, y deberán intentar acabar su Retirada más lejos del enemigo que cuando la iniciaron. Cuando estos objetivos están en conflicto, la prioridad de una Unidad es primero evitar ZdCEs, luego evitar las Unidades cercanas, y finalmente buscar el borde amigo del mapa. Si una Unidad debe Retirarse y no puede (por ejemplo, debido a terreno impracticable, Unidades enemigas o Unidades con PF entre Paréntesis forzadas a ZdCE), la Unidad es Capturada.

LÍDERES Y RETIRADAS: Un Líder que está Apilado con una Unidad en Retirada puede acompañar a la Unidad sin coste.

PILAS Y RETIRADAS: Las Unidades en Retirada *deben* ser colocadas encima de cualquier Pila con las que acaben su Retirada.

10.9.1 Retiradas y ZdCEs: Si una Unidad Desordenada debe Retirarse a ZdCE, continúa Retirándose un hex cada vez hasta que deja de estar en una ZdCE. Por cada hex que entre por encima del número requerido, es reducida un Paso. Estas Pérdidas de Pasos no cumplen ningún otro requisito de Pérdida de Paso. Una Unidad en Huida forzada a una ZdCE es Capturada.

10.9.2 Retirada sobre, o a través de, Unidades Amigas:

PASO UNO (DESORDEN): Hay tres casos que causa que las Unidades en Retirada desordenen las unidades sobre las que se retiran. A) Si una Unidad se Retira un hex, causando que exceda el límite de Apilamiento; B), una Unidad de *infantería* en Retirada a un hex que contenga *caballería*; o C), una Unidad *caballería* en Retirada a un hex que contenga *infantería*. En los tres casos las Unidades estacionarias se convierte en Desordenadas inmediatamente pero no tienen que retirarse (una excepción a 9.1). Las Unidades que ya estuvieran Desordenadas o en Huida no sufren efectos adicionales (también una excepción a 8.1).

PASO DOS (CHEQUEOS DE MORAL): Si una Unidad se Retira a, o a través de, un hex que contenga Unidades amigas, estas Unidades estacionarias deben hacer inmediatamente un Chequeo de Moral. Esto puede causar Retiradas adicionales. Finalizar cualquier Retirada antes de resolver otras Retiradas.

10.10 Avanzar Después del Combate:

Si un hex defensor queda vacío o contiene sólo artillería, el atacante puede Avanzar cualquier infantería o caballería (incluyendo a las Unidades de Apoyo) desde los hexes atacantes a cualquier hex que se ha dejado vacío. El orden de apilamiento puede ser cambiado libremente, y los Líderes pueden Avanzar con cualquier inf/cab. La artillería nunca Avanza.

El único caso en el que el defensor puede Avanzar es si un hex atacante ahora contiene sólo artillería. En este caso, cualquier inf/cab desde hexes defensores pueden Avanzar igual que Unidades atacantes. El Avance después del combate es el único caso en el que las Unidades contrarias pueden ocupar el mismo hex.

10.10.1 Intentos de Capturar la Artillería: Después de avanzar, puede hacerse un intento de Captura sobre cualquier artillería en los hexes objetivos. Si la artillería está en Huida, el intento tiene éxito automáticamente y la artillería es Capturada. En otro caso, tirar un dado por cada Unidad de artillería en los hexes objetivos. Modificarlo por los MTDs indicados en las Cartas de Ayuda del Jugador y buscar el resultado en la Tabla de Captura de Artillería. Recordar, cuando se pone artillería Capturada en el registro MdE, es importante anotar cuántos Pasos fueron Capturados.

Ejemplo: Un Unidad de artillería de 3 Pasos sufre un resultado "ficha capturada sobre el mapa". La ficha de 3 Pasos se pone bocabajo en el registro MdE mostrando la cara de 3 Pasos, representando sólo 1 Paso de artillería Capturada. La ficha de reemplazo de 2 Pasos se pone en su hex en el mapa y luego queda Desordenada y se Retira un hex.

10.11 Avances Impetuosos y Ataques Impetuosos:

Si no se satisfizo el resultado completo de Puntos de Baja y el atacante Avanzó, el atacante consigue un bono. El atacante puede hacer algo de lo siguiente:

Avance Impetuoso: Este es un avance de un hex adicional en cualquier dirección. Un Avance Impetuoso puede realizarse sólo por inf/cab que no tiene inf/cab enemiga adyacente.



Ataque Impetuoso: Poner un Marcador "Momentum Attack" en cualquier hex adyacente que contenga inf/cab enemiga. Esto da un MTD en el siguiente combate que implique ese hex. Si el hex es atacado en el Turno de Jugador actual, el atacante consigue un MTD de +2. Si el hex es forzado a atacar en el siguiente Turno de Jugador, el Marcador se aplica como un -2 MTD. Los marcadores "Momentum Attack" son acumulativos y son retirados después de dar su MTD. Si el hex marcado queda vacío después de un ataque que implique al hex, descartar el marcador.

10.12 Segmento de Ganar Marcadores de Éxito en el Combate:



Ganas Marcadores de Éxito de Combate por Capturar, hacer Huir o eliminar Unidades enemigas. Cada vez que una Unidad enemiga Huye, por cualquier razón, ganas un Marcador "CS". Cada vez que una ficha de Unidad enemiga es retirada del mapa, ya sea debido a eliminación completa o colocación de ficha sustituta, ganas un Marcador "CS". Notar que una Unidad en Huida producirá "CS" cuando Huye Y cuando deje el mapa. Cuando una Unidad enemiga

de 3- o 4-Pasos es eliminada o capturada, recibirás un total de 2 Marcadores "CS". Se suministran los Marcadores "CS" con denominaciones de 1 a 4, y los jugadores deberán hacer cambios libremente.

10.13 Segmento de Acción de la Caballería:

La caballería puede realizar una Carga de Barrido, que permite a una Unidad de caballería participar en un Combate Cuerpo a Cuerpo en el mismo Turno.

Nota de Diseño: Las cargas de caballería bien ejecutadas podrían barrer a través de dos o tres líneas enemigas.

10.13.1 Quién Puede Participar: Después de Avanzar, incluyendo un Avance Impetuoso, cualquier caballería Formada Comprometida puede intentar una Carga de Barrido. Esto puede incluir Unidades que comenzaron el Combate Cuerpo a Cuerpo como Unidades de Apoyo, puesto que el orden de apilamiento puede cambiar como resultado de un Avance. Si el ataque se hizo en bosques, una ciudad o pantano, o a través de una trinchera, no puede intentarse una Carga de Barrido. No es necesario Avanzar para intentar una Carga de Barrido (por ejemplo, si el hex defensor original no se quedó vacío). La caballería, tanto en papel de Comprometida como de Apoyo, sólo puede participar en un solo intento de Carga de Barrido por turno.

10.13.2 Realización de la Carga de Barrido: El Jugador Activo elige qué caballería intentará la Carga, designa qué hexes estarán implicados en el combate de Carga de Barrido (ver 10.1) y tira un dado para todas las Unidades. Si hay presente un Líder de Ala de caballería en cualquier hex que intenta la Carga de Barrido, puede sumarse el MM de ese líder. Sumar la tirada modificada al FM de cada Unidad. Si el total es 11 o más, la Unidad debe participar en el siguiente Combate Cuerpo a Cuerpo. Si es 10 o menos, la Unidad no puede participar en el siguiente Combate Cuerpo a Cuerpo. El Combate Cuerpo a Cuerpo que implique a cualquier caballería Barriendo debe resolverse seguidamente, y sólo la caballería Barriendo pueden ser atacante. Si el Combate Cuerpo a Cuerpo inicial dio lugar a un Ataque Impetuoso aplicado a un hex, ese hex debe ser designado como un hex defensor para la Carga de Barrido.

10.13.3 Desorden de la Caballería: Después de que se resuelva un Combate Cuerpo a Cuerpo de una Carga de Barrido, la caballería Formada que estuviera Comprometida en la resolución del Combate Cuerpo a Cuerpo original O en la Carga de Barrido quedará Desordenada. (Esto incluye a las Unidades de Apoyo que quedan Comprometidas antes de que se hayan resuelto todos los Puntos de Baja, pero no ninguna que quede Comprometida después de cumplir con el último PB). Además, una caballería Formada que intentó una Carga de Barrido (con éxito o no) quedará Desordenada. Notar que incluso si no se intentó una Carga de Barrido, la caballería Formada en ambos bandos que estuvo Comprometida en el Combate aún queda Desordenada.

La caballería que queda Desordenada en este paso NO se Retira (como excepción a 9.1). Notar también que sólo la

caballería Formada queda Desordenada, así que no habrá ninguna Huida de esta regla.

Ejemplo 1: Una Unidad de caballería Prusiana 6'-7-6 apilada encima de una Unidad de caballería 4-7-7 ataca a una Unidad de caballería Rusa 2-3-6 sola. La pila Prusiana es impactada con 1 PB y captura a la Rusa. La Unidad 6'-7-6 sufre una Pérdida de Paso que la reduce a 5'-6-6. El jugador Prusiano elige no intentar una Carga de Barrido, y la Unidad 5'-6-6 queda Desordenada pero la 4-7-7 permanece Formada.

Ejemplo 2: Suponer la misma situación que el ejemplo anterior, pero el jugador Prusiano avanza las Unidades, pone la 4-7-7 encima de la Pila e intenta una Carga de Barrido. Saca un 3, que falla. La 5'-6-6 queda Desordenada puesto que estuvo Comprometida en un combate. La 4-7-7 queda Desordenada debido a que estaba Comprometida cuando se intentó la Carga de Barrido. Si la Carga de Barrido hubiera tenido éxito, la 4-7-7 aún hubiera sufrido un resultado de Desordenada después del Barrido. Sin embargo, si no se hubiera intentando una Carga de Barrido, la 4-7-7 hubiera permanecido Formada, puesto que no estuvo Comprometida mientras se resolvía el combate y no se intentó un Barrido.

Ejemplo 3: Suponer que a la pila anterior está atacando a un objetivo más duro y recibe 3 PB. Los dos primeros PB se resuelven como una Pérdida de Paso y Retirada de la Unidad de arriba, con un PB aplicado como una Pérdida de Paso a la 4-7-7, reduciéndose a 3-6-7. Tanto si el jugador Prusiano intenta una Carga de Barrido como si no, la 3-6-7 sufrirá un resultado de Desordenada, puesto que quedó Comprometida mientras se aplicaba el PB. Si sólo se hubieran aplicado 2 PB, causando que la Unidad de arriba se retirara pero sin más efectos, la 4-7-7 permanecería Formada, a menos que el jugador Prusiano intentara una Carga de Barrido, ya que no estuvo comprometida cuando se resolvió el combate

11. Segmento de Retirar los Marcadores “Locked” (8)

Después de que se hayan resuelto todos los Combates Cuerpo a Cuerpo, retirar todos los Marcadores “Locked” (“Engaged”) que permanezcan en el mapa.

12. Moral de Ejército

12.1 Registros de Moral de Ejército:

La capacidad colectiva de los Ejércitos para continuar luchando a pesar de las bajas y la fatiga se refleja en los registros de Moral de Ejército (MdE). La Moral de cada Ejército comienza a un nivel especificado en las instrucciones del escenario, también mostradas en los registros. Comenzar con el Marcador de Moral Actual de cada Ejér-

cito a ese nivel. El límite superior para la Moral de un Ejército es el máximo de cada registro.

12.2 Ajustes de Moral de Ejército:

Las casillas de registro de Moral de Ejército se rellenarán gradualmente, principalmente por Unidades eliminadas, pero también con otros Marcadores, reduciendo la Moral del Ejército. En un momento dado, el Marcador de Moral Actual indica la MdE de cada Ejército. Cuando cada ficha de Unidad (excepto Líderes) es eliminada, Capturada o Huida fuera del mapa, se pone en el registro MdE de su Ejército siguiendo el procedimiento de abajo. En cualquier momento en que se pague un coste en MdE, poner Marcadores suplementarios en el registro MdE del mismo modo.

- Poner el Marcador o Unidad en el registro MdE en la siguiente casilla vacía (debajo de todas las casillas llenas). Si no hubiera Marcadores o Unidades en el registro, ponerlo en la casilla con el Marcador de Moral Actual.
- Ignorar siempre el Marcador de Moral Actual cuando se ponen piezas. El Marcador de Moral Actual nunca llena una casilla — simplemente sirve como un recordatorio de la MdE actual.
- La MdE puede bajar no sólo debido a bajas en combate, sino también a la Activación del Ejército (4.1) o Fatiga (25.2).
- Poner las Unidades Capturadas en el registro del mismo modo, pero giradas 180° de las otras Unidades. Es importante para los Puntos de Victoria saber qué Unidades fueron Capturadas y cuales muertas.
- Si una Unidad en Huida sale del mapa, tratarla como una Unidad eliminada.
- Si una Unidad de 3 o 4 Pasos es Capturada o eliminada, poner la Unidad de reemplazo en el registro MdE también, rellenando otra casilla diferente.

Las piezas colocadas en el registro MdE se usarán para mover el Marcador de Moral Actual durante la Fase de Ajuste Conjunto de la Moral de Ejército (13).

ARTILLERÍA CAPTURADA: Es importante saber cuántos Pasos de artillería fueron Capturados. Cada ficha de artillería colocada en el registro MdE puede representar 1 o 2 Pasos Capturados: poner la ficha por su cara de 2 o 4 Pasos si representa 2 Pasos de artillería Capturada. Ponerla por su cara de 1 o 3 Pasos si sólo representa 1 Paso de artillería Capturada.

Ejemplo: En Leuthen, los Austriacos intentan una Activación, no habiendo perdido MdE hasta este momento. El jugador pone Marcadores de Huida (o cualquier otra cosa) en la casilla 24 (bajo el Marcador de Moral Actual) y la casilla 23 en el Registro de Moral de Ejército, y tira el dado. Si el jugador Austriaco hubiera perdido dos fichas antes de intentar la Activación, debido a un ataque Prusiano sobre el Destacamento, los Marcadores de Huida se hubieran puesto en las casillas 22 y 21.

Ejemplo de Artillería Capturada: Una Unidad de artillería de 3 Pasos es Capturada. Sus dos fichas son colocadas

en casillas diferentes en el registro MdE giradas 180°, con las caras de 3 Pasos y 2 Pasos hacia arriba.

Nota de Juego: Sí, la primera pieza colocada en el registro MdE es “gratis” en el sentido en que realmente no reduce la MdE. La primera pieza colocada simplemente comienza el proceso.

12.3 Desmoralización del Ejército:

Un ejército puede quedar Desmoralizado cuando su Marcador de Moral Actual entra en 6 o menos en el registro MdE. Durante la Fase de Ajuste Conjunto de Moral, tirar un dado por cada Ejército en peligro de Desmoralización. Comparar la tirada con el rango de Desmoralización impreso en la casilla debajo del marcador de Moral Actual. Si la tirada está dentro de ese rango, el ejército se Desmoraliza. Un Ejército queda Desmoralizado automáticamente cuando su Marcador de Moral Actual se pone en la casilla cero o menos. Una vez Desmoralizado, un Ejército nunca puede recuperarse.

Ejemplo: El jugador Prusiano ajusta su moral por Unidades CS y Huidas, y encuentra el Marcador de Moral Actual en 4. El rango de Desmoralización en esa casilla es 1-2, y la tirada del dado es un 3. Los Prusianos evitan a lo justo la Desmoralización. Si la tirada hubiera sido un 1 o 2, los Prusianos hubieran quedado Desmoralizados inmediatamente.

CHEQUEOS DE MORAL: Cuando un Ejército queda Desmoralizado, cada una de sus Unidades a 3 hexes de Unidades enemigas deben hacer un Chequeo de Moral (9.3). Todas las Unidades tiene -1 FM para éste y todos los futuros Chequeos de Moral. La Desmoralización de Ejército ocurre después de que se hayan contado los “CS” para el turno, lo que significa que los “CS” ganados con una Desmoralización del Ejército enemigo no se recibirán hasta el turno siguiente.

Los Chequeos de Desmoralización/Ruptura son simultáneos, y ambos Ejércitos harán los Chequeos de Moral al mismo tiempo. Si es importante qué Unidades se Retiran primero para la ZdCE, los jugadores deberán alternar la Retirada de una Unidad cada vez (determinar el primer jugador al azar) hasta que todas las Unidades se hayan Retirado. Notar que las Unidades Retiradas pierden su ZdC inmediatamente, incluso si todavía no han realizado su Retirada.

Los efectos continuados de la Desmoralización de Ejércitos son:

- +1 a todas las tiradas de Estado de Mando
- -1 FM para todos los Chequeos de Moral y Reorganizaciones
- MTD de -1 si Atacan en Combate Cuerpo a Cuerpo o Bombardeo
- MTD de +1 si Defienden en Combate Cuerpo a Cuerpo
- Una Unidad en Huida de un Ejército Desmoralizado que es atacada es Capturada inmediatamente.
- Las Unidades de Ejércitos Desmoralizados puede pagar 1 PM para dejar el mapa voluntariamente a través

de un borde amigo del mapa (como quede definido en el escenario). Estas Unidades NO cuentan como eliminadas.

Nota de Diseño: Las fuerzas derrotadas no huidas están retirándose para “luchar otro día”.

12.4 Ejército Roto:

Un ejército se Rompe automáticamente cuando su Marcador de Moral Actual se pone en la casilla -10 o menos. Una vez Roto, un Ejército nunca puede recuperarse. En el instante en que un Ejército se Rompe, todas sus Unidades Desordenadas se convierten en Huidas (9.2). Todas sus Unidades Formadas en un radio de 3 hexes de Unidades enemigas deben realizar un Chequeo de Moral (9.3), pero ahora con -2 FM. El proceso de Ruptura del Ejército ocurre después de que se cuenten los “CS” para el turno, lo que significa que los “CS” ganados por una Desmoralización del Ejército enemigo no se recibirán hasta el turno siguiente.

Los chequeos de Desmoralización/Ruptura son simultáneos. Resolver los conflictos ZdCE del mismo modo que para la Desmoralización.

Los efectos continuados de Ejército Roto son:

- +2 a todas las tiradas de Estado de Mando
- -2 FM para todos los Chequeos de Moral y Reorganizaciones
- MTD de -2 si Ataca en Combate Cuerpo a Cuerpo o Bombardeo
- MTD de +2 si Defiende en Combate Cuerpo a Cuerpo
- Las Unidades de Ejércitos Rotos pueden pagar 1 PM para dejar voluntariamente el mapa a través del borde amigo del mapa (como quede definido por el escenario). Estas Unidades NO cuentan como eliminadas.
- Una Unidad en Huida de un Ejército Roto que es atacada es Capturada inmediatamente.

13. Segmento de Ajuste Conjunto de la Moral de Ejército (C):

Los siguientes paso de Ajuste Conjunto de Moral de Ejército se realizan por ambos jugadores simultáneamente:

PASO UNO: Cada turno, cada tres Marcadores “CS” (10.12) ganados por ambos jugadores dan un bono MdE. Los Marcadores “CS” en exceso se desechan. Por cada bono MdE ganado, coge todas las piezas de la casilla de número menor en el registro MdE y súbelas un nivel (pero no más allá del máximo del registro), recuperando así MdE. Si no hay piezas en el registro salvo el Marcador de Moral Actual, subirlo el número correcto de casillas. Devolver todas las fichas “CS” a la pila.

PASO DOS: Cada jugador cuenta después el número de Unidades amigas en Huida en el mapa, y pone su Marca-

dor de Moral Actual ese número de espacios por debajo de la casilla llena de número más bajo en el registro MdE. Si no hay Unidades amigas en Huida en el mapa, el Marcador de Moral Actual se pone en la casilla llena de número más bajo. Ésta es la Moral Actual de su Ejército. Recordar, el Marcador de Moral Actual nunca llena una casilla.

PASO TRES: Si la Moral Actual del Ejército es 6 o menos, tirar para posible Desmoralización de Ejército (12.3). Si algún ejército está Desmoralizado, realizar los procedimientos de Desmoralización. Si algún ejército queda Desmoralizado, volver su Marcador de Moral Actual por su carta "Demoralized".

PASO CUATRO: Si la Moral Actual de algún Ejército es -10 o menos, aplicar los procesos de Ejército Roto inmediatamente (10.3).

Ejemplo: El jugador Prusiano comienza con sus casillas MdE llenas hasta la 34 y el Marcador de Moral Actual en 34. Durante el turno, pierde 2 fichas, que se ponen en las casillas 33 y 32. En la Fase de Ajuste Conjunto de Moral de Ejército, encuentra que ha ganado sólo 2 fichas "CS", y por tanto no hace ajustes "CS". Hay 2 Unidades Huidas en el mapa, así que el Marcador de Moral Actual se pone en la casilla 30. El turno siguiente, se pierden 2 fichas más y son colocadas en las casillas 31 y 30 (en 30, debajo del Marcador de Moral Actual); luego una de las Unidades en Huida sale del mapa y se pone en la casilla 29. Pero, en la Fase de Ajuste, recibe 6 Marcadores "CS". Así que el jugador Prusiano coge las Unidades de las casillas 29 y 30 y las sube a la casilla 31. La Moral de Ejército ha sido así levantada dos puntos. No hay Unidades en Huida, así que el Marcador de Moral Actual se pone en la casilla llena más baja, en la 31.

14. Fase de Fin de Turno (D):

Mover el marcador de Turnos a la siguiente casilla en el Registro de Turnos y comenzar el Turno siguiente.

15. Más Sobre Líderes:

Los Líderes no tiene Puntos de Fuerza, Factor de Moral, Pasos ni ZdC, y no pueden atacar, defender ni obstaculizar el movimiento enemigo. Los Líderes son principalmente los puntos focales de sus Alas, y deben permanecer en un radio de cinco hexes de todas sus Unidades para mantenerlas en Mando. Los Líderes no tienen Estado de Mando ni Estado de Moral y siempre consiguen su AM completa.

Los Líderes pueden sumar su Modificador de Moral (MM) al Factor de Moral de todas las Unidades en su hex (incluyendo los miembros de otras Alas), aumentando su FM para Chequeos de Moral y Reorganizaciones. Los Líderes de Ala de Alas de caballería pueden usar su MM para Unidades de caballería en su hex intentando una Carga de Caballería de Barrido (10.13). Los Líderes NO afectan a la FM para ninguna otra finalidad.

Ejemplo: Una Unidad 5-4-5 apilada con Seydlitz (MM 2) se trata como que tiene una FM de 6 para los fines indicados.

15.1 Líderes de Reemplazo:

Los Líderes pueden morir o ser heridos debido al Combate Cuerpo a Cuerpo o al movimiento enemigo.

LÍDERES DE ALA: Cuando un Líder de Ala es retirado, poner un Líder de reemplazo en el mismo hex. Si ese hex no está disponible, el Líder de reemplazo es Apilado con la Unidad amiga más próxima.

JEFES DE EJÉRCITO: Si un Jefe de Ejército muere o es herido, volver el Líder por su segundo-al-mando. De nuevo, si el hex no está disponible, mover a la Unidad amiga más próxima. Si el segundo-al-mando era un Líder de Ala, poner al Jefe del Ejército vuelto en el hex del Líder de Ala, y reemplazar ese Líder de Ala con un Líder de reemplazo—el Líder de Ala ha sido promocionado. Si el segundo-al-mando muere o es herido, el Ejército debe operar sin Jefe.

15.2 Chequeos de Baja de Líder:

COMBATE CUERPO A CUERPO: Después de cada Combate Cuerpo a Cuerpo que ocurra en un hex con un Líder, realizar un Chequeo de Baja de Líder tirando un dado. Con un 6, el Líder ha sido herido, tirar de nuevo. Con un 1, fue una herida superficial (sin efecto). Con un 2-5, el Líder es herido y es retirado del mapa. Con un 6, el Líder muere y es retirado del mapa.

Nota de Juego: ¿Por qué herido y muerto? Esto sólo importa para Jefes de Ejército y Puntos de Victoria.

COGIDO SOLO: Cuando un Líder está en una ZdCE sin estar apilado con una Unidad amiga, tirar un dado. Si el resultado es un 6, el Líder muere. En otro caso, el Líder es movido inmediatamente a la Unidad amiga más próxima.

PARTE III: ESCENARIOS

Nota: No hay Secciones de la 16 a la 21—las reglas en esas antiguas secciones fueron transferidas a las secciones de la 1 a la 15.

22. Reglas Generales del Escenario

Cada jugador está intentando destruir o hacer Huir a las fuerzas de su oponente, y en algunos casos avanzar a terreno clave o conservarlo, mientras minimiza bajas. La victoria se determina por Puntos de Victoria ganados según el Esquema Común de Puntos de Victoria y objetivos específicos del escenario. Los niveles requeridos para la victoria son definidos en cada escenario.

22.1 Esquema de Puntos de Victoria (PV)

Al final del escenario, cada bando anota Puntos de Victoria como sigue:

- 1 pt. por cada ficha de Unidad destruida o huida fuera del mapa
- 2 pt. por cada ficha de inf/cab capturada
- 2 pt. por cada paso de artillería capturada

***Nota de Juego:** Todas las fichas de Unidad destruida, tanto si es infantería, caballería o artillería, vale la misma cantidad. Sin embargo, la artillería capturada vale más que la infantería y caballería capturada.*

Sólo la Coalición:

- 10 pt. Por Herir a Federico
- 30 pt. Por matar a Federico

Sólo Prusia:

- 4 pt. Por Herir a Daun
- 10 pt. Por matar a Daun
- 2 pt. Por Herir o matar a cualquier otro Jefe del Ejército de la Coalición

Puntos de Victoria del Escenario: Cada escenario también puede tener un esquema adicional de Puntos de Victoria específico.

PROCEDIMIENTO: Al final de la partida, cada jugador suma sus Puntos de Victoria conseguidos por eliminar o capturar Unidades enemigas colocadas en el registro MdE de su oponente, y añade los Puntos de Victoria conseguidos de cumplir objetivos específicos del escenario. El total de la Coalición se resta del total Prusiano, dando lugar a una diferencia positiva o negativa. Los jugadores usan esta diferencia y las condiciones de victoria del escenario para determinar el bando ganador, si hay, y el grado de victoria.

22.2 Colocación Inicial de un Escenario

Primero, elegir qué escenario jugar, quién llevará cada bando y si se jugará el Escenario Principal o el de Batalla. Los jugadores ponen después sus Unidades en el mapa según el escenario que estén jugando. Los Escenarios de Batalla tienen sus hexes de colocación inicial impreso en las Unidades, mientras que los Escenarios Principales tienen instrucciones específicas sobre la colocación inicial. Dejar aparte las fichas sustitutas. A menos que el escenario establezca otra cosa, ninguna Unidad puede ser colocada inicialmente En Columna.

JEFES: Si no se dan otras instrucciones para los Líderes de Ala, pueden ser colocados inicialmente Apilados con cualquier Unidad de su Ala. A menos que se den otras instrucciones, el Jefe del Ejército puede ser colocado inicialmente Apilado con cualquiera de sus Unidades.

MARCADORES: Poner los Marcadores de Moral Actual en la casilla indicada en los registros MdE, y poner el Marcador de Turnos de Juego en la casilla de Turno inicial en el registro de Turnos de Juego

ACTIVACIÓN: Para los Escenarios de Batalla, los Ejércitos ya se consideran Activados. Para los Escenarios Principales, los jugadores necesitarán Activar sus Ejércitos.

COMIENZO RÁPIDO: Se han suministrado las colocaciones iniciales de Comienzos Rápidos para algunos de los Escenarios Principales. Estas colocaciones iniciales te permiten entrar rápidamente en un Escenario Principal. La colocación inicial de Comienzo Rápido puede usarse en lugar de las instrucciones de colocación inicial normal para un Escenario Principal, pero todas las demás reglas se aplican normalmente.

23. ROSSBACH

Rosbach, 5 de Noviembre de 1757, vió a Federico derrotar decisivamente un impulsivo movimiento del flanco Francés/Sacro Imperio Romano (FrI) cortando a través de su línea de marcha en una arquetípica maniobra oblicua.

23.1 Esquema PV Adicional

El jugador FrI gana 10 Puntos de Victoria por tener 3 Unidades de infantería dentro, o adyacente, de la villa de Klein/Grosskayna (1607/1608/1706) O Reichardtswerben (2604/2605/2606) al final del juego. Sólo puede reclamar-se un bono. Para el escenario de Batalla, sólo puede contarse Reichardtswerben.

23.2 Condiciones de Victoria

El vencedor y nivel de victoria se determinan después de la terminación del último turno del escenario:

Victoria Decisiva Prusiana: El ejército FrI se Rompe, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia es +22 o más (histórico).

Victoria Sustancial Prusiana: El ejército FrI se Rompe, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es +16 o más.

Victoria Marginal Prusiana: El ejército FrI se Desmoraliza o se Rompe, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es 6 o más.

Victoria Marginal FrI: No se cumple ninguna otra condición de victoria.

Victoria Sustancial FrI: El ejército FrI no se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es 6 o menos.

Victoria Decisiva FrI: El ejército Prusiano se Desmoraliza, y la diferencia es 0 o menos.

23.3 Escenario Principal

El escenario dura desde 0830 a 1730 (10 turnos).

Información del Ejército Prusiano:

Moral: 14

Coste de Activación de Ejército: 1 pt. el primer intento, gratis a partir de ahí.

Factores de Mando de Grupo (Grupos No Específicos):

Inf/Art: 5

Caballería: 5

Líderes Especiales:

Federico: 5

Seydlitz: 5C

Bordes Amigo del Mapa: Este y Norte

Información del Ejército FrI:

Moral: 12

Coste de Activación de Ejército: Ver 23.4

Factores de Mando de Grupo:

Inf/Art: 2

Caballería: 3

Loudon/Saint Germain: 3

(Nota—a pesar de sus nombres histórico de “destacamento”, Loudon y St. Germain funcionan como un Grupo Específico, NO como Destacamentos)

(No hay Líderes Especiales)

Bordes Amigo del Mapa: Sur y Oeste

Colocación Inicial del Escenario Principal

El jugador FrI coloca primero. Pone todos los Líderes de Ala y sus Unidades al sur de M, cheln, al oeste de la fila xx23 y al norte de la fila 2700, como se indica en el mapa. El jugador Prusiano coloca segundo. Pone todos los Líderes y sus Unidades al este de la fila xx18, al norte de la fila 2500, como se indica en el mapa.

23.3.1 Sin Jefe de Ejército: El ejército FrI no tiene Jefe general del Ejército. Aunque el Austriaco Hildburghausen estaba nominalmente al cargo, tenía poca influencia sobre el Francés de Soubise. Ambos son tratados como Líderes de Ala.

23.3.2 Baden-Baden Pueden Mandar Cab: Todas las Unidades de caballería FrI dentro de 3 hexes del Líder de Ala Baden-Baden pueden trazar mando a él así como a sus propios Líderes de Ala.

23.4 Presiones Históricas de Tiempo/ Activación del Ejército FrI

Nota Histórica: El FrI había estado en retirada durante una semana, y tanto la moral como los suministros estaban bajos. Aunque en un buen terreno defensivo, logística, moral, y, por extensión, el pensamiento volátil del mando ideó hacer un movimiento decisivo sobre los Prusianos o retirarse más hacia los inevitables suministros. Análogamente, los Prusianos necesitaban una rápida decisión en Alemania debido a las amenazas Austriacas en Silesia, y pudo permitir amargamente que el ejército FrI se retirara y permaneciera completo. La casi fatal decisión de Hildburghausen de atacar (que obligó al frívolo Soubise a unirse, apoyándolo luego con una confianza inmediata), aunque mal fundamentada, fue acogida con entusiasmo por las tropas del FrI. Esto se refleja como sigue:

Cada turno, en la fase de Activación de Ejército, el jugador FrI tira el dado. Con una tirada de 1, puede Activar voluntariamente sin coste. Si es Activado voluntariamente, el jugador FrI puede reclamar inmediatamente un bono de hasta +8 puntos de moral si todas las Unidades dejan sus

posiciones y mueven cada turno hasta que cualquier Unidad FrI de infantería de línea (no-Croatas) estén:

- adyacente a una Unidad Prusiana y/o
- en un hex, o adyacente, de Reichardtswerben o de Klein/Grosskayna.

El jugador FrI debe tener todas las unidades en movimiento y permanecer al este de los Atrincheramientos durante 4 turnos, y adyacentes a una unidad Prusiana o una villa PV durante 5 turnos. Poner marcadores no usados 3 y 4 espacios después del turno en el que se activa el FrI para indicar esos límites (o sea, si es activado en el turno 9:30, poner marcadores en las casillas 12:30 y 13:30). Si el tiempo disponible es menor, el primer límite es 16:30 y el segundo es 17:30. Si todas las unidades no están al este de los atrincheramientos después de la primera fase de movimiento límite, el bono se resta de nuevo. Y el FrI recibe una penalización de -8 MdE inmediata. Si no están adyacentes a una unidad Prusiana o villa PV después de la segunda fase de movimiento límite, sólo se resta el bono de nuevo. Este bono no puede aumentar la moral del FrI más allá de 18. Si es atacado por los Prusianos antes del límite, el FrI puede retener el bono y se retiran todas las restricciones de movimiento.

Si durante el Avance FrI, las unidades Prusianas cruzan al oeste de los Atrincheramientos antes de que todas las unidades FrI hayan cruzado al este, todas las unidades FrI son liberadas inmediatamente de la obligación de cruzar o permanecer en el este. Si las unidades Prusianas se ponen adyacentes a la línea de trincheras para bloquear la salida del FrI, esas unidades FrI que no pueden salir están exentas de activar las penalizaciones del tiempo límite si mueven para ponerse adyacentes a las unidades Prusianas que bloquean (al máximo permitido por los límites de apilamiento) y atacan a esas unidades que bloquean. Las unidades restantes que, debido a los límites de apilamiento, no pueden quedar adyacentes para bloquear unidades Prusianas, aún deben mover tan lejos como sea posible en un intento de cruzar la porción no bloqueada más cercana de la línea de trincheras para honrar el espíritu de estas reglas de Avance.

Las unidades FrI en el estatus de Huidas están exentas temporalmente de activar las penalizaciones del tiempo límite; tales unidades que se reorganizan al estatus de Desordenada o Formadas deben reasumir el movimiento hacia el este para honrar el espíritu de estas reglas Avanzadas a menos que las unidades Prusianas estén al oeste de los atrincheramientos según lo de arriba.

Lo único que se pretende con todo lo anterior es esto—si el jugador FrI coge la bonificación, se espera que mueva para atacar al ejército Prusiano, o llegar a una villa PV. Los jugadores FrI que cogen el bono, y luego intentan evitar la batalla, deben vivir con sus conciencias de culpabilidad, y la reputación arruinada entre sus colegas “wargameiros”, ¡para siempre!

23.4.1 El jugador FrI debe establecer que se Activará voluntariamente y avanzará para reclamar el bono. Si no se

Activan en un turno, el bono está disponible potencialmente cada turno posterior en el que saque un 1.

23.4.2 Si el FM del FrI es 7 o menos al comienzo de la fase de Activación del Ejército, el FrI siempre puede Activarse voluntariamente y Avanzar; no es necesaria ninguna tirada del dado. El bono/activación automática también puede ser reclamado si las unidades Prusianas mueven en un radio de tres hexes pero no atacan en ese turno de jugador.

23.4.3 Si los Prusianos atacan usando la infantería de Línea Prusiana (no incluyen la Unidad "Frei Battalion") antes de que el bono sea reclamado, deja de estar disponible.

23.4.4 Penalizaciones de Pasividad: Al final de cada fase de movimiento Prusiana, y cada fase de movimiento del FrI que el ejército FrI no Avance, tirar un dado. Los ejércitos que no son Activados aún deben hacer una tirada de Pasividad. Una tirada Prusiana de 6 resta 2 de la moral Prusiana. En la primera tirada FrI de 5 o 6, restar 2 de la moral FrI; a partir de ahí, restar 2 en las tiradas de 5, y 3 en las tiradas de 6. La moral del FrI no puede reducirse por debajo de seis debido a las penalizaciones; si se reducen a seis, ignorar resultados de más penalizaciones. Las tiradas de penalizaciones se paran para ambos bandos después del primer combate de cualquier tipo. La activación para cualquier bando no detiene las tiradas de penalización. Sin embargo, el Avance del FrI sí evita una tirada del FrI durante ese turno.

ACTIVACIÓN: Cuesta 1 MdE intentar la Activación Normal.

Hildburghausen puede hacer una Activación Normal y aún reclamar el Bono de Avance. Si Hildburghausen no elige intentar la Activación en un turno, hace tiradas de Pasividad como es habitual.

23.5 Escenario de Batalla

Fuertemente a favor de los Prusianos; sólo para partidas con rigor histórico.

Este escenario comienza a la 1430 y acaba a las 1730 (4 turnos de juego). Usar los hexes de colocación inicial impresos en las fichas. La artillería de la Coalición no puede ser colocada encima de una pila. Se aplican todos los valores de 23.3, excepto que la Moral del Ejército Prusiano comienza en 10.

23.5 Movimiento Obligatorio: En el turno 1, todas las Unidades Soubise/Hildburghausen y la artillería deben marchar 3 hexes tan en línea recta como sea posible hacia Reichardtswerben, hex 2606. Las Unidades deben permanecer apiladas en el mismo orden. Baden-Baden, Loudon y Saint Germain siguen las reglas de Mando y movimiento. Las Unidades mueven tres hexes incluso si están en estatus de Mando Degradado.

23.5.2 Sorpresa Prusiana: Los Prusianos cogieron a la mayoría del ejército FrI en Columna. En el turno 1, añadir +3 MTD a todos los bombardeos artilleros Prusianos y en Combates Cuerpo a Cuerpo, y restar -3 a todos los bombardeos artilleros del FrI y en Combates Cuerpo a Cuerpo.

23.5.3 Las reglas 23.3.1, 23.3.2 y 23.4 aún se aplican.

23.6 Variante del Escenario Principal — Hildburghausen A La Carga

Nota de Diseño: Esto supone que el Mando del FrI funcionó como pretendía.

Hildburghausen se considera el Jefe del Ejército FrI (Iniciativa 3) así como un líder de Ala FrI. Mientras Hildburghausen sea el Jefe del Ejército el Factor de Infantería Básico aumenta a 3. Hildburghausen no tiene segundo al mando. Si es eliminado, reemplazarlo con un líder de reemplazo estándar y reducir el Factor de Infantería Básico devolviéndolo a 2.

ACTIVACIÓN: Cuesta 1 MdE intentar la Activación Normal. Hildburghausen puede hacer una Activación Normal y aún reclamar el Bono de Avance. Si Hildburghausen no elige intentar la Activación en un turno, hacer tiradas de Pasividad como es habitual.

24. LEUTHEN

El 5 de Diciembre de 1757, la aproximación de flanco de Federico consiguió casi una completa sorpresa y ganó su victoria más famosa contra el ejército Austriaco del Príncipe Carlos.

24.1 Condiciones de Victoria

No ha esquema PV adicional para este escenario. El vencedor y el nivel de victoria se determinan después de final del último turno del escenario.

Victoria Decisiva Prusiana: El ejército Austriaco se Rompe, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia es +24 o más (histórico).

Victoria Sustancial Prusiana: El ejército Austriaco se Desmoraliza, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es +14 o más.

Victoria Marginal Prusiana: El ejército Austriaco se Desmoraliza, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es +6 o más.

Victoria Marginal Austriaca: No se cumple ninguna otra condición de victoria.

Victoria Sustancial Austriaca: El ejército Prusiano se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es +6 o menos.

Victoria Decisiva Austriaca: El ejército Prusiano se Desmoraliza, y la diferencia de Puntos de Victoria es 0 o menos.

24.2 Escenario Principal

El escenario dura desde 0700 a 1700 (11 turnos).

Información del Ejército Prusiano:

Moral: 18

Coste de Activación de Ejército: Ya Activado

Factores de Mando:

Inf/Art: 5

Caballería: 4

Federico: 5I

Driessen: 5C

Bordes Amigo del Mapa: Oeste y Sur

Información del Ejército Austriaco:

Moral: 24

Coste de Activación de Ejército: 2 pts.

Factores de Mando:

Inf/Art: 2

Caballería: 4

Ala de Reserva de Arenberg: 3

Ala de Nadasdy: 4

Destacamento (Ala de Guardia Avanzada): 4

Bordes Amigo del Mapa: Ver 24.2.4

Colocación Inicial

El jugador Austriaco coloca primero. Los Líderes de Ala del ejército deben ser colocados en un radio de un 1 hex (Nostitz a 5 hexes) de los hexes siguientes:

Lucchese: 2008

Kheul-Starh: 2309

Arenberg: 2607

Col/Wied/Hal: 2910

Serbelloni: 3310

Nadasdy: 3710

Nostitz (Destacamento): En un radio de 5 hexes de 2519

Las unidades son colocadas inicialmente en un radio de 3 hexes de sus líderes, con hasta 3 Unidades de artillería por Ala. Nadasdy y Serbelloni sólo pueden tener una Unidad de artillería desplegada en medio de sus Unidades de alas, y el Destacamento Nostitz no puede tener ninguna artillería.

El jugador Prusiano no coloca inicialmente en el mapa (ver 24.2.2).

24.2.1 Los Austriacos no pueden intentar Activación Normal hasta el turno 0900.

Nota Histórica: Carlos sacó al ejército Austriaco de una buena posición y marchó hacia el oeste para combatir; los comentarios indican que el avance creó una sustancial confusión que duró durante la noche, apagando los ánimos del estado mayor de intentar nuevos movimientos del ejército la mañana siguiente, que (se presumía) no comenzaría sin problemas.

24.2.2 Entrada Prusiana: En cualquier turno, el jugador Prusiano puede entrar un número cualquiera de Alas con hasta tres artillerías por Ala vía cualquiera de los hexes de zona de entrada de Neumarkt indicados en el centro del borde oeste del mapa. Las Unidades se consideran Efectivas y En Columna en el turno de entrada, y pagan un hex para entrar en el mapa. Las Unidades/Alas pueden entrar en turnos diferentes y por cualesquiera hexes de entrada.

24.2.3 Niebla de la Mañana: De 0700-0800, la LdV está limitada a tres hexes.

24.2.4 Bordes Amigo del Mapa Austriacos: Tratar la villa de Leuthen como el borde de mapa amigo hasta que el ejército Austriaco se Desmoralice. Todas las Unidades Austriacas se retiran hacia y dentro del hex de Leuthen más próximo, luego continúa hacia el borde este. Después de la Desmoralización Austriaca, las Unidades en huida se retiran directamente hacia el borde Este del mapa.

24.2.5 Nadasdy: El Líder de Ala de infantería Nadasdy puede aplicar su MM para intentos de Carga de Barrido.

24.3 Escenario de Batalla

Este escenario comienza a la 1300 y acaba a las 1700 (5 turnos de juego). Usar los hexes de colocación inicial impresos en las fichas. Los Líderes de Ala Prusianos se colocan con cualquier Unidad de su Ala, y Federico puede ser apilado con cualquier Unidad Prusiana. Se aplican las reglas 24.2.4 y 24.2.5, y se aplican todos los valores de 24.2, excepto que la Moral del Ejército Austriaco comienza en 21. Las Unidades "Sax Chv KB" y "Hus 11/34" Austriacas no comienzan a fuerza completa, y comienzan en el paso indicado con un hex de colocación inicial.

Nota Histórica: Estas Unidades sufrieron bajas en una escaramuza matutina en los alrededores de Borne, cuando las tropas de Nostitz fueron arrolladas en la niebla por la poderosa Guardia Avanzada Prusiana.

23.6 Variante del Escenario Principal—Duan A La Carga

Nota Histórica: Carlos había recibido serias críticas durante todo el año como comandante en jefe, y muchos esperaban que hubiera dimitido; su insensibilidad y posición privilegiada le mantuvo en el cargo. Suponer que la monarquía fue menos diplomática y Carlos menos testarudo; los despachos llegan la noche antes de la batalla; Carlos es requerido, Daun toma el mando.

Usar la ficha Daun 4*2-6 del juego de Torgau en lugar de Carlos. Aumentar el Factor de Mando Básico de la inf/art a 3, la MdE Austriaca a 26. Los Austriacos pueden intentar la Activación a partir del turno 0700.

25. ZORNDORF

Zorndorf, combatida en el calor abrasador del 25 de Agosto de 1758, fue la batalla más salvaje en la Guerra de los Siete Años.

25.1 Esquema PV Adicional

El jugador Prusiano gana dos PV por hacer huir el Bagaje Liger Ruso la primera vez.

25.2 Condiciones de Victoria

El vencedor y el nivel de victoria se determinan después del final del último turno del escenario.

Victoria Decisiva Prusiana: El ejército Ruso se Rompe, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es +30 o más.

Victoria Sustancial Prusiana: El ejército Ruso se Desmoraliza, el ejército Prusiano no, y la diferencia en Puntos de Victoria es +16 o más.

Victoria Marginal Prusiana: La moral del ejército Ruso es 6 o menos, y la diferencia en Puntos de Victoria es mayor de 0 (resultado histórico).

Victoria Marginal Rusa: No se cumple ninguna otra condición de victoria.

Victoria Sustancial Rusa: El ejército Prusiano se Desmoraliza, y el ejército Ruso no.

Victoria Decisiva Rusa: El ejército Prusiano se Desmoraliza, y el Ejército Ruso no, y la diferencia de Puntos de Victoria es -12 o menos.

25.3 Escenario Principal

El escenario dura desde 0300 a 1900 (17 turnos).

Información del Ejército Prusiano:

Moral: 47

Coste de Activación de Ejército: 1 pt. el primer intento, gratis a partir de entonces.

Factores de Mando:

Inf/Art: 4

Caballería: 4

Ala de Dohna: 2

Federico: 4I

Seydlitz: 5C

Bordes Amigo del Mapa: Ver 25.3.3

Nota de Diseño: Dohna, asignado al "ala de rechazo", parece que cumplió con su papel con todo su corazón, y no movió para comprometerse hasta que Federico se lo ordenó personalmente.

Información del Ejército Austriaco:

Moral: 56

Coste de Activación de Ejército: 3 pts. el primer intento, 1 a partir de entonces.

Factores de Mando:

Inf/Art: 3

Caballería: 3

Ala de Browne: 2

Bordes Amigo del Mapa: Ver 25.3.3

Nota de Diseño: Browne, aunque un sólido líder de división, estuvo aquí al cargo del Cuerpo de Observación—guarnición de segunda línea y tropas territoriales que ya habían recorrido la mitad, teniendo sólo que alcanzar el campo de batalla a las 3 a.m. después de una marcha nocturna.

25.3.1 Colocación Inicial Histórica Abierta: El jugador Prusiano coloca primero. Manteuffel y sus Unidades deben ser colocados en un radio de 1 hex de 2212, otro Líder de Ala de Infantería (Saltikov o Golitzin) debe estar en un radio de 2 hexes de 2108, y el último se pone en un radio de 2 hexes de 2210. Un Líder de Ala de Caballería (Demiku o Gaugreben) se pone en un radio de 2 hexes de 2217, el otro en un radio de 2 hexes de 1809. Después de poner los líderes, todas las Unidades se ponen en un radio de 3 hexes

de los líderes, poniendo el Bagaje Ligero con un Ala de Infantería. La artillería puede ser colocada con cualquier Ala de Infantería.

25.3.2 Colocación Inicial Libre:

PRUSIANA: El jugador Prusiano coloca primero. Un líder de Ala puede desplegar en un radio de tres hexes de 3215. Todos los demás Líderes de Ala se despliegan en cualquier lugar al norte del río Mietzel. Las Unidades son colocadas en un radio de 3 hexes de su Líder de Ala, con toda la Artillería apilada con cualquier Unidad de Infantería.

RUSO: El jugador Ruso coloca segundo. Todos los Líderes de Ala se ponen en cualquier parte al sur de la fila de hexes 2500, al este del Río Mietzel, y al oeste del Gross Cammin o en él, colocando las Unidades en un radio de 3 hexes de sus líderes y la artillería colocada con cualesquiera Alas de Infantería.

Nota de Juego: Esta opción puede beneficiar marcadamente a los Rusos.

25.3.3 Bordes Amigo del Mapa: Dependiendo de la colocación inicial y la maniobra, los ejércitos podrían acabar comprometiéndose mutuamente en cualquier dirección. Usar el borde de mapa más próximo directamente opuesto de la línea principal del enemigo; o sea, si los Prusianos están avanzando desde el este, los Rusos deberán huir al oeste; y los Prusianos al este. ¡Dejar que prevalezca el honor y el sentido común!

25.3.4 Cambios de Moral de Ejército Adicionales: Para reflejar el fuerte calor, cada turno que un Ejército Activado se comprometa en movimiento o combate, sufre una penalización de Moral de Ejército. Para esta regla, el combate incluye el combate cuerpo a cuerpo o ser bombardeado a 3 FB o mayor.

En la Fase de Ajuste Conjunto de Moral de Ejército, si un Ejército se comprometió en movimiento no-Huida o combate durante el turno, sufre una penalización de 2 puntos de Moral de Ejército. Poner dos marcadores no usados (usar un marcador diferente que los marcadores usados para pagar por la Activación de Ejército) en el Registro de Moral de Ejército en las casillas no llenas de número más alto, exactamente igual que cualquier otra ficha colocada en el registro.

Después de que un Ejército sea activado, si gastó un turno descansando y no se compromete en movimiento no-Huida o combate, puede recuperar MdE perdida. En este caso, retirar dos marcadores de fatiga del registro MdE y mover las otras fichas hasta rellenar el hueco, si es necesario. Si no hay marcadores de fatiga disponibles, no puede recuperarse fatiga.

Ejemplo: El jugador Prusiano finaliza su turno con la casilla 31 de MdE. Ajustan por Fatiga poniendo marcadores en las casillas 30 y 29. Luego cuentan dos Unidades en huida y pone el marcador de Moral Actual en la casilla 27.

El turno siguiente, el jugador Prusiano gana un respiro y descansa durante un turno. Retira los marcadores de las

casillas 29 y 30, recuperando dos fatigas. Si aún tiene dos Unidades en huida, su marcador de Moral Actual se pone en 29.

Nota Histórica: Aunque los informes no citan temperaturas, estudios meteorológicos de las Fuerzas Aéreas de Estados Unidos muestran áreas altas de casi 40°C, que permiten asegurar las temperaturas del campo de batalla supuestas de 35°C o mayores; el agotamiento por el calor se cita como universal.

25.3.5 Bagaje Ligero Ruso: Todas las Unidades pagan +1 PM por hex que entren adyacentes al Bagaje Ligero, y no pueden atravesarlo ni apilarse con él. Se trata como infantería para el movimiento y mando, y pueden trazar mando a cualquier líder amigo. Si el Bagaje Ligero sufre un Punto de Baja, siempre huye. Puede hacerse huir repetidamente, pero nunca eliminado ni capturado hasta que Huya fuera del mapa. No puede ser reorganizado, nunca puede atacar, no puede ir En Columna y está entre Paréntesis (7.2.5).

Nota Histórica: El bagaje ligero consistía en 2000 carretas o más en una masa confusa; la ficha representa su centro, pero la congestión era grande en todos sus alrededores.

25.3.6 Río Mietzel: Todas las Unidades deben estar En Columna para cruzar el Río Mietzel. A menos que estén cruzando el puente, todas las Unidades no-En Columna (incluyendo Huidas) deben detenerse cuando se ponen adyacentes, y no mueven más.

25.3.7 Agotamiento de Unidades Prusianas: Mucha infantería y caballería Prusiana tienen fuerzas de combate entre paréntesis en su último paso (ver 7.2.5).

Nota Histórica: Después de 17 de horas de desgaste, esencialmente las Unidades Prusianas ignoraron órdenes para un ataque final.

25.3.8 Apilamiento de Cosacos Rusos: Todas las Unidades de Cosacos Rusos cuentan como doble de su número de pasos para apilamiento y Compromiso. Es decir, una Unidad de Cosacos de fuerza completa (2 pasos) deberá ser tratada como de 4 pasos para apilamiento y Compromiso.

25.4 Escenario de Batalla

Este escenario comienza a la 0900 y acaba a las 1900 (11 turnos de juego). Usar los hexes de colocación inicial impresos en las fichas. Todos los Líderes de Ala pueden colocarse con cualquier Unidad de su Ala, y los Jefes de Ejército pueden ser colocados con cualquier Unidad. El jugador Prusiano usa los valores de 25.3, excepto que la Moral de Ejército comienza en 34 y los bordes del mapa oeste y sur se consideran amigos. El jugador Ruso usa los valores de 25.3, excepto que la Moral del Ejército comienza en 46 y los bordes del mapa norte y este son considerados amigos. Las reglas de la 25.3.4 a la 25.3.8 aún se aplican.

26. TORGAU

Torgau, combatida bajo la helada lluvia del 3 de Noviembre de 1760, llevó a Federico contra su archirrival el Mariscal Daun en la batalla más sangrienta de la guerra.

25.1 Esquema PV Adicional

El jugador Austriaco pierde 10 puntos si al final del juego, el Jefe del Ejército (si sobrevive) y 5 Líderes de Ala no pueden trazar un camino libre de ZdCE a algún hex de Torgau.

Nota Histórica: Los puentes de Torgau eran los caminos de retirada de los Austriacos en caso de derrota; ya habiéndolo enviado su tren de bagajes a través del Elba esa mañana. La pretensión de los Puntos de Victoria específicos es disuadir de defensas "erizo" que se despreocupan de las realidades del suministro, y mantiene a los Austriacos respetuosos con la ruta de retirada (como Daun y O'Donnell no hubiera dudado hacer).

26.2 Condiciones de Victoria

El vencedor y el nivel de victoria se determinan después del final del último turno del escenario.

Victoria Decisiva Prusiana: El ejército Austriaco se Rompe, el ejército Prusiano no se Desmoraliza, y la diferencia en Puntos de Victoria es +20 o más.

Victoria Sustancial Prusiana: El ejército Austriaco se Desmoraliza, el ejército Prusiano no, y la diferencia en Puntos de Victoria es +10 o más.

Victoria Marginal Prusiana: La moral del ejército Austriaco es 6 o menos, y la moral del Ejército Prusiano es mayor que la moral del Ejército Austriaco (resultado histórico).

Victoria Marginal Austriaca: La moral del Ejército Prusiano es 6 o menos, y la moral Austriaca es mayor que la moral del Ejército Prusiano.

Victoria Sustancial Austriaca: El ejército Prusiano se Desmoraliza, el ejército Austriaco no, y la diferencia en Puntos de Victoria es 0 o menos.

Victoria Decisiva Austriaca: El ejército Prusiano se Desmoraliza o Rompe, el Ejército Austriaco no, y la diferencia de Puntos de Victoria es -12 o menos.

26.3 Escenario Principal

El escenario dura desde 0600 a 1800 (13 turnos).

Información del Ejército Prusiano:

Moral: 28

Coste de Activación de Ejército: 1 pt. el primer intento, gratis a partir de entonces.

Factores de Mando:

Inf/Art: 3

Caballería: 4

Federico: 4I

Bordes Amigo del Mapa: Sur, Oeste y Norte

Información del Ejército Austriaco:

Moral: 21

Coste de Activación de Ejército: Ver 26.3.1

Factores de Mando:

Inf/Art: 3

Caballería: 4

Daun: 4

Ala de Lascy: 4

Destacamento (hasta 3): 4

Bordes Amigo del Mapa: Ver 26.3.2

Colocación Inicial

El jugador Austriaco coloca primero. El jugador Austriaco puede tener hasta tres Destacamentos, colocar en los hexes al norte de la fila de hexes 34xx, como se indica en el mapa. Los destacamentos pueden incluir a Ried, cualquiera de sus Unidades y la "Drg 31". Las Unidades en un destacamento deben estar apiladas o adyacentes, y debe haber 3 hexes entre las Unidades más cercanas de destacamentos diferentes.

Después de la colocación de los destacamentos, todas las Unidades y Líderes restantes (excepto Lascy, sus Unidades y la Unidad de artillería 6) son colocadas en la casilla indicada en el mapa.

Nota de Diseño: Los 60 excelentes 12 lb Austriacos y los 300+ obuses de 6 lb y cañones de regimiento dan un fuego devastador. Las fichas indican 210 cañones; por jugabilidad, los otros cañones de regimiento están incluidos en esas Unidades de infantería más pesadas.

El jugador Prusiano no pone Unidades en el mapa. Todas las Unidades deben entrar por la zona de entrada de Langenreichenbach, y las Unidades pagan 1 hex o PM para entrar en el mapa. Las Alas pueden ser colocadas En Columna si están Efectivas mientras están fuera del mapa. Las Unidades/Alas pueden entrar en turnos diferentes y por cualquier hex de entrada.

26.3.1 Costes de Activación Austriaca: Si el Ala de Lascy (26.2.2.3) no ha llegado, la Activación Normal cuesta 4 MdE. Si el Ala de Lascy ha llegado, la Activación Normal cuesta 3 MdE. Cualquier Activación de una ACdO siempre cuesta 2 MdE, independientemente de la presencia de Lascy.

26.3.2 Bordes Amigos del Mapa: Dependiendo de la colocación inicial y la maniobra, los ejércitos podrían acabar comprometiéndose mutuamente en varias direcciones. Las Unidades se retiran alejándose de la línea enemiga que causó su retirada. De nuevo, ¡dejar que prevalezca el honor y el sentido común!

26.3.3 Ala de Lascy: Al comienzo de la Determinación del Mando Austriaco de cada turno, el jugador Austriaco tira el dado para determinar si el Ala de Lascy llega. Cuando se obtiene su entrada, poner el Ala y la Unidad de artillería 6 en cualquier hex de Torgau.

Turno	Lascy Entra en
0600	1
0700	1-2
0800	1-4
0900	1-5
1000	Automáticamente

Lascy está Efectivo en el turno de llegada y puede mover en el primer turno sin necesidad del intento de Activación de Ejército Austriaco. A partir de ese momento, el Ala de Lascy no puede mover hasta la Activación del Ejército.

26.3.4 Todas las Unidades de Destacamento pueden trazar mando a Ried, incluyendo la "Drg 31"

26.3.5 Límites PF Austriacos: La infantería Austriaca puede contar un total de 9 PF en Combate Cuerpo a Cuerpo, como una excepción a 19.3.

26.3.6 Apilamiento de Freikorps Prusianos: Las unidades de caballería Freikorps Prusianas (Dragones Freikorps y Húsares Freikorps) cuentan como doble de su número de pasos para apilamiento y Compromiso.

26.4 Escenario de Batalla

Este escenario comienza a la 1400 y acaba a las 1800 (5 turnos de juego). Usar los hexes de colocación inicial impresos en las fichas. Todos los Líderes de Ala pueden colocarse con cualquier Unidad de su Ala, y los Jefes de Ejército pueden ser colocados con cualquier Unidad amiga.

La "Drg 31" Austriaca no se usa en el escenario de batalla. Las Unidades de artillería de 2 pasos puede ser colocada en cualquier hex que contenga Unidades de infantería, no más de 2 por hex.

El Ejército Prusiano usa todos los valores de 26.3, excepto que la Moral de Ejército comienza en 27 y sólo los bordes del mapa sur y norte son amigos.

El Ejército Austriaco usa todos los valores de 26.3, excepto que la Moral del Ejército comienza en 20. Usar la regla 26.3.2 para, de nuevo, determinar los bordes amigos del mapa.

Las reglas de la 26.3.4 a la 26.3.6 aún se aplican.

26.4.1 Refuerzos Prusianos: En el turno 1500, las Unidades de artillería 3, 4, y 5 entran en el hex 1110. Deben pagar 1 PM para entrar en el mapa.