

Savannah

REGLAS GENERALES

ESTA TRADUCCIÓN SÓLO SE INCLUYE EN LOS JUEGOS DISTRIBUIDOS POR EL VIEJO TERCIO S.L.

1. INTRODUCCIÓN

Este es el cuarto juego de la serie "American Revolutionary War". Como las reglas básicas son las mismas para todos los juegos, hemos decidido crear un libro de reglas generales. Las reglas que sólo valen para un determinado juego se incluyen en el libro de reglas específicas.

Algunas partes de las reglas están señaladas como avanzadas. No se debería hacer caso de ellas hasta que el jugador se haya familiarizado con las reglas básicas y el sistema. Las reglas avanzadas deberían usarse por los jugadores experimentados y en todos los torneos.

2.0 COMPONENTES

La lista de componentes incluidos en cada juego se ve en las reglas específicas.

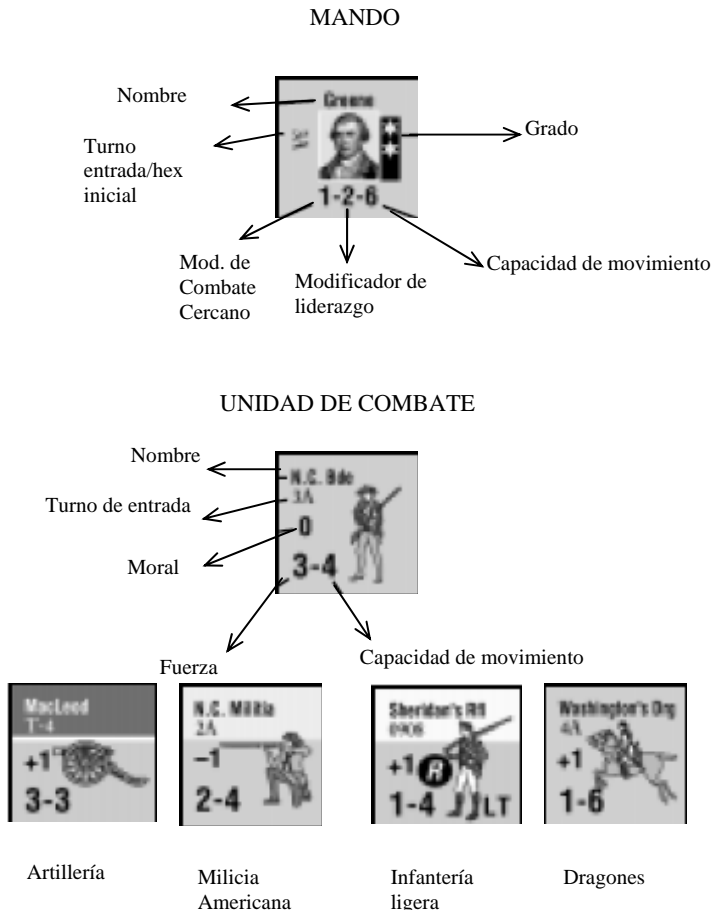
2.1 El mapa de juego

El mapa ilustra el área en el que tuvo lugar la batalla, con un tramado hexagonal que regula el movimiento y el combate.

2.2 Las fichas

CÓDIGOS DE COLORES DE LAS FICHAS: cada unidad tiene una banda de color en su parte superior. Esta banda define el grupo de unidades al que pertenece la unidad. Los códigos de cada juego se encuentran en las reglas específicas.

UNIDADES CON DOS PASOS: ciertas unidades tienen valores en ambos lados de su ficha: estas unidades tienen dos pasos. El lado con la fuerza completa tiene impreso el hex de colocación inicial de la unidad, o el turno en el que entra al juego; el lado con la fuerza reducida tiene un valor de fuerza menor, y la moral de la unidad es uno menos que en el lado con fuerza completa.



2.3 El dado

El juego incluye un dado de 10 caras que se usa para resolver ciertas funciones del juego. El 0 se trata como 0 (no como 10).

2.4 ¿Componentes dañados o ausentes, preguntas?

Si tienes preguntas sobre las reglas, estaríamos encantados de responderlas si nos las envías con un cupón de respuesta internacional a:

GMT Games
P. O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

Si quieres una respuesta más rápida, contacta con el autor o el encargado del desarrollo en:

mmiklos@gmtgames.com
alewis@gmtgames.com

O al traductor y distribuidor en España:

quijanotercio@eresmas.net

3.0 ESCALA DEL JUEGO Y TERMINOLOGÍA

3.1 Escala del juego

ESCALA DE LAS UNIDADES: cada Punto de Fuerza de infantería, infantería ligera, milicia, rifles o dragones equivale a unos 100 hombres, y cada Punto de Fuerza de artillería equivale a 2 cañones.

ESCALA DEL MAPA: cada hex mide unas 200 yardas (180 metros) de lado a lado.

ESCALA DE TIEMPO: cada turno representa aproximadamente una hora.

3.2 Terminología

Jugador británico: el jugador que controla las unidades de regulares británicos, realistas y alemanes.

Unidades británicas: las unidades de regulares británicos, realistas y alemanes se tratan como de la misma nacionalidad salvo en determinadas circunstancias. Las posibles limitaciones de mando o apilamiento se incluyen en las reglas específicas.

Unidad de combate: incluye cualquier unidad de infantería, infantería ligera, rifles, dragones, artillería o milicia. No incluye Mandos ni marcadores.

Modificador (a la tirada del dado): Suceso o situación que obliga a modificar una tirada del dado.

El mando de mayor graduación es el jefe/*leader* con más estrellas. En los casos en que varios jefes tienen el mismo número de estrellas, la jerarquía entre ellos viene dada por las reglas específicas

Hacia dentro de fortificaciones de campaña: atacar a través de un borde de hex de fortificaciones de campaña/*fieldworks* a un hex que contenga el símbolo de fortificaciones de campaña /*fieldworks*. [Ver la Llave de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Key*].

Infantería Ligera: unidades identificadas con las letras "LT" en su ficha.

Línea de visión (LdV): la capacidad de las unidades de combate de verse unas a otras a través de hexes del mapa.

Milicia: se trata a menudo, aunque no siempre, de unidades de baja calidad formadas por voluntarios sin entrenamiento militar apropiado. Las unidades de milicia americana se distinguen por un soldado

arrodillado en su ficha. Las unidades de milicia británica se muestran en **posición de alerta**.

Puntos de Movimiento: los puntos de movimiento se emplean para regular la distancia a la que puede mover cada unidad en el espacio de tiempo de un turno de juego.

Fuera de fortificaciones de campaña /fieldworks : Ataque o Zona de Control que sale de un hex que contiene fortificaciones de campaña /fieldworks a través de un borde de hex de fortificaciones de campaña /fieldworks. [Ver la Llave de Efectos del Terreno/Terrain Effects Key].

Listo para desfilar: una unidad que está "lista para desfilar" no está desorganizada/disrupted ni desmoralizada/shattered.

Jugador activo: el jugador cuyo turno de jugador esté en curso y mueve sus unidades o declara Combates Cercanos; el otro jugador se considera "Jugador inactivo".

Unidad de rifles: una unidad de infantería ligera o de infantería armada con rifles. Los rifles permitían a las unidades disparar a distancias más grandes que las unidades armadas sólo con mosquetes. Las unidades armadas con rifles llevan una "R" blanca dentro de un círculo negro en su ficha.



Puntos de fuerza (PF): la fuerza de combate de una unidad, la cual se usa para calcular el apilamiento, el fuego de artillería y de rifles, y los combates cercanos.

Cuesta arriba: atacar a través de un borde de hex de elevación/slope hacia un hex que contenga la porción de línea sólida del símbolo de elevación/slope. El movimiento a través de desniveles se ve afectado en ambas direcciones (según detalla la Llave del Terreno/Terrain Key).

Puntos de victoria: se usan para determinar qué bando ha ganado la batalla. Se ganan puntos de victoria al eliminar o capturar pasos de unidades enemigas, unidades enemigas y mandos, al capturar y/o conservar objetivos geográficos, y al optar por incluir en ciertas acciones del juego.

Zona de Control: la habilidad que tienen las unidades de ejercer una influencia sobre hexes adyacentes.

4. CÓMO GANAR

Ver las condiciones de victoria en las reglas específicas. Para victorias importantes ver la regla general 16.3.

5. SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno de juego consiste de dos turnos de cada jugador. Durante el segmento de iniciativa, los jugadores determinan qué jugador ejecutará primero su turno de jugador. Cada turno de jugador consiste de varias fases que se deben ejecutar unas seguidas de otras.

A. Segmento de iniciativa

Se determina qué jugador tendrá la Iniciativa en el turno.

B. Turno del jugador con la Iniciativa

- 1 Se da la vuelta al marcador del turno de juego para señalar qué turno de jugador empieza.
- 2 Fase de Movimiento
- 3 Fase de Reorganización

- 4 Fase de Fuego Defensivo de Artillería
- 5 Fase de Fuego de Rifles (**simultáneo**)
- 6 Fase de Combate Cercano
- 7 Se mueve el marcador del turno de juego a la mitad inferior de la casilla del turno de juego en curso y se le da la vuelta.

C. Turno del segundo jugador

- 1 Fase de Movimiento
- 2 Fase de Reorganización
- 3 Fase de Fuego Defensivo de Artillería
- 4 Fase de Fuego de Rifles (**simultáneo**)
- 5 Fase de Combate Cercano

D. Segmento del fin del turno

- 1 Se comprueba si algún bando ha obtenido una victoria automática
- 2 Si es último turno del juego, se debe determinar quien resulta vencedor.
- 3 Se avanza el marcador del turno de juego a la mitad superior de la casilla del turno de juego siguiente

6.0 INICIATIVA

6.1 Reglas generales

La iniciativa se determina con una tirada de dados. Cada jugador lanza un dado y le suma su modificador de iniciativa de moral de ejército (se encuentra en el registro de moral de ejército). El resultado modificado más alto gana la iniciativa del turno.

EMPATES: Si los resultados modificados son iguales, ambos jugadores vuelven a lanzar dados usando los mismos modificadores

NOTA : Consultar posibles excepciones en las reglas específicas

6.2 [Avanzado] Fichas de momentum e iniciativa

Además de con el modificador de moral de ejército, la tirada de iniciativa puede ser modificada utilizando fichas de momentum (ver 12.62).

7.0 APILAMIENTO

7.1 Límites de apilamiento

Cada hex puede contener hasta 6 puntos de fuerza amigos de infantería, infantería ligera, milicia o dragones, y 1 unidad de artillería amiga (con cualquier número de puntos de fuerza). Los mandos y los marcadores no cuentan a efectos de apilamiento. Las reglas específicas pueden contener restricciones y/o excepciones adicionales de apilamiento.

7.2 Apilamiento en movimientos y retiradas

Los límites de apilamiento siempre son válidos, también durante movimientos y retiradas: las unidades no pueden moverse ni retirarse a través de hexes fuera de límites de apilamiento

7.3 Penalización por sobreapilamiento

Si se encuentra que hay unidades fuera de límites, el dueño debe eliminar tantos pasos como sea necesario para cumplir los límites.

7.4 Inteligencia

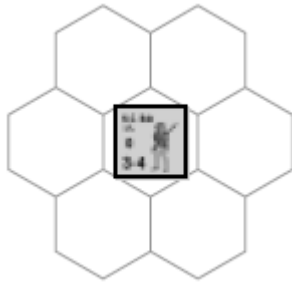
Ambos bandos pueden examinar todas las pilas de unidades amigas y enemigas. Ver las reglas específicas por si hubiera excepciones.

8.0 ZONAS DE CONTROL

8.1 Reglas generales

Todas las unidades “listas para desfilarse” ejercen una Zona de Control sobre los seis hexes que las rodean. Estas unidades pierden su Zona de Control si están desorganizadas o desmoralizadas. La Zona de Control se restaura en el momento en que la unidad se reorganice y vuelva a estar “preparada para desfilarse”.

Las Zdc se extienden también por bordes de hex de arroyo (tanto de vado como de no-vado).



Excepción: las Zdc se extienden desde, pero no hacia dentro de, hexes de bosque disperso, bosque denso y fortificaciones de campaña/*fieldworks*. Ver en las reglas específicas otras posibles excepciones.

8.2 Denegación de Zdc

Una unidad de combate en un hex niega las zonas de control enemigas en ese hex a efectos del modificador al Combate Cercano por unidad rodeada [ver 12.7]. Sin embargo, NO niega una Zdc enemiga en su hex a efectos de retirada.

8.3 Efectos de las zonas de control sobre el movimiento

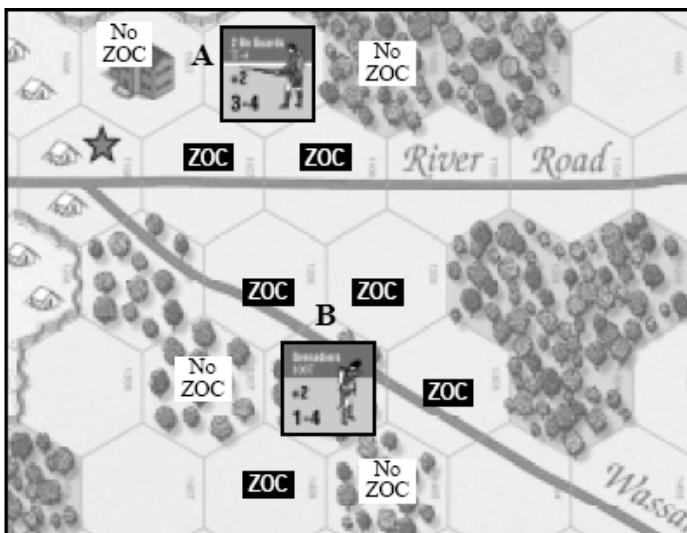
8.31 Una unidad que entre en una Zona de Control enemiga debe detenerse y terminar todo su movimiento de ese turno. Además, entrar o salir de la Zona de Control de una unidad de rifles cuesta un punto de movimiento adicional.

8.32 Una unidad que inicie su movimiento en una Zdc enemiga puede moverse directamente a otra Zdc enemiga, pero debe detenerse en ese momento. Si el primer hex en el que entra no contiene una Zdc enemiga, la unidad puede seguir moviéndose hasta que entre de nuevo en una Zdc enemiga.

8.4 Otros efectos de las Zdc

-Zdc y el modificador de combate cercano rodeado (ver 12.7)

-Zdc y retiradas (ver13.22)



Ejemplo: La Zdc de la unidad A no llega a la casa de la plantación ni al bosque denso. La Zdc de la unidad B se extiende desde, pero no hacia dentro de los hexes de bosque disperso.

9. MOVIMIENTO

9.1 Reglas generales

Durante la fase de movimiento, el Jugador Activo puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades. Las unidades gastan puntos de movimiento para entrar en hexes y para cruzar bordes de hex para mover a hexes adyacentes. [Ver en la Tabla de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Chart* los costes específicos]. Los puntos de movimiento no se pueden guardar para usarse en turnos futuros ni se pueden transferir a otras unidades. Cada unidad debe completar su movimiento antes de pasar al movimiento de la siguiente. No es obligatorio que las unidades muevan, pero ninguna unidad puede mover más puntos de movimiento que su capacidad de movimiento.

Excepción: una unidad siempre puede mover un mínimo de un hex, siempre que no se rompan las restricciones al movimiento (en ciertas circunstancias, es posible que la artillería pesada en *Savannah* no se mueva automáticamente un hex).

9.2 Restricciones al movimiento

Las siguientes restricciones al movimiento se deben respetar:

- Las unidades nunca pueden entrar en terreno prohibido [ver la Tabla de Efectos del Terreno] o en un hex ocupado por el enemigo.
- Las unidades nunca pueden atravesar un hex si eso les hace exceder los límites permitidos de apilamiento (ver 7.2)
- Las unidades inmovilizadas/*pinned* sólo pueden moverse si no terminan la fase de movimiento junto a unidades enemigas y el jugador activo reduce la Moral de su Ejército (ver 9.3 y 13.1).
- Las unidades desorganizadas/*disrupted* sólo pueden mover un hex cada turno (ver13.3)
- Las unidades desmoralizadas/*shattered* no se pueden mover (ver 13.4).

9.3 Eliminación de marcadores de inmovilización

Una vez terminado el movimiento, se quitan los marcadores de inmovilización/*pinned* de todas las unidades de ambos bandos que no estén adyacentes a unidades enemigas (ver PIN en 13.1). El jugador activo debe reducir la Moral de su Ejército en uno si se quita algún marcador de inmovilización.



9.4 Efectos del terreno sobre el movimiento

Se deben consultar en la Tabla de Efectos del Terreno y en las reglas específicas los costes del terreno. Todos los efectos del terreno de los hexes y bordes de hexes sobre el movimiento y el combate cercano son acumulativos.

Excepciones: los bordes de hex Cuesta arriba- Corriente/*Up Slope-Run* y Cuesta abajo-Corriente/*Down Slope-Run* se tratan como un tipo de terreno combinado específico, tal y como indica la Tabla de Efectos del Terreno (es decir, al ver los efectos de Cuesta arriba-Corriente/*Up Slope-Run*, se ignoran los efectos de Cuesta abajo-Corriente/*Down Slope-Run*).

9.5 Carreteras/senderos/caminos y movimiento estratégico

9.51 CARRETERAS/SENDEROS/CAMINOS: Si una unidad se mueve de un hex a otro a través de un borde de hex cruzado por un símbolo de carretera/*road*, sendero/*track* o camino/*path*, gasta 1 Punto

de Movimiento (1 PM). No tiene en cuenta el coste del terreno que pueda haber en el hex o en el mismo borde de hex.

9.52 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO. Las unidades pueden mover hasta el doble de su capacidad de movimiento impresa si realizan todo su movimiento a lo largo de carreteras o senderos, siempre que no empiece a moverse o se mueva en algún punto de su movimiento junto a unidades enemigas. Por tanto, cada borde de hex que se cruce debe contener un símbolo de carretera o sendero. Los vados no impiden el movimiento estratégico.

9.6 Refuerzos

9.61 SITUACIÓN: Al inicio de la fase de movimiento de su turno de llegada, los refuerzos se colocan en hexes señalados con la letra que aparezca después del turno de entrada de su ficha. Los refuerzos pueden colocarse excediendo los límites normales de apilamiento tan pronto como dejen el hex de entrada o al final del turno de jugador en que entren.

9.62 MOVIMIENTO: La colocación en el mapa no cuesta ningún punto de movimiento. Las unidades pueden gastar su capacidad de movimiento completa y usar el Movimiento Estratégico durante el turno de juego en que entren a la partida. Ver las reglas específicas para consultar posibles excepciones.

10.0 FUEGO DE RIFLES

10.1 Reglas generales

Durante la fase de Fuego de Rifles, ambos jugadores pueden disparar con sus unidades de rifles. Disparar con las unidades de rifles es algo voluntario. Ninguna unidad está obligada a disparar. Ninguna unidad puede disparar más de una vez por fase.

10.2 Elección de objetivo

El jugador activo debe elegir su unidad o unidades objetivo antes de que el jugador inactivo elija las suyas. Si una unidad elige disparar, debe hacerlo a una unidad de combate enemiga que esté adyacente a ella. Ninguna unidad puede ser blanco de más de un Fuego de Rifles por fase. Si más de una unidad quiere disparar al mismo blanco, el número de Puntos de Fuerza que disparan se suma.

10.3 Procedimiento

PASO 1: El jugador que dispara, en la Tabla de Fuego/*Fire Table*, cruza los Puntos de Fuerza con que dispara con la columna "adyacente" para hallar el número que necesitará para hacer bajas.

PASO 2: El jugador tira un dado que se modifica por los Modificadores a la Tirada que se indiquen en la Tabla de Modificadores al Combate de Fuego/*Fire Combat DRM Table*. El resultado modificado de la tirada se compara con el número que se necesitara para causar bajas. Si es **igual o mayor** que él, se obtiene un impacto.

PASO 3: Si se consigue un impacto, se hace una segunda tirada (sin modificadores) en la Tabla de Daño de los Rifles/*Rifle Fire Damage Table* para determinar el resultado. Sólo se verá afectada por el resultado la unidad blanco del ataque. Se ignoran las referencias que pueda haber en esa tabla sobre las demás unidades del hex. **[Excepción:** 13.1, Bajas de mandos]. Tras aplicar los resultados, se hacen los ajustes a la Moral del Ejército que sean necesarios.

10.4 Fuego simultáneo

El Fuego de Rifles de ambos bandos se considera simultáneo. Los resultados, incluyendo los ajustes a la Moral de los Ejércitos, se aplican simultáneamente una vez que ambos bandos hayan disparado. El jugador inactivo debe ejecutar las retiradas que le correspondan antes que las que deba hacer el jugador activo.

10.5 Modificador por primer disparo

El Modificador por ser el **primer disparo con una unidad de rifles/first-time rifle fire** sólo puede usarse si TODAS las unidades que disparen no han disparado aún en la partida (los jugadores deberán llevar anotado qué unidades han disparado ya y cuáles no). Todas las unidades que disparen pierden su bono de primer disparo para el resto de la partida, aunque no obtengan ningún impacto.

10.6 [Avanzado] Unidades de Rifles de Jaeger alemanes.

Los *Jaegers* alemanes pueden hacer dos tiradas para conseguir su "Número para impactar" si:

- No están en un hex claro o de cultivos/*crops* y
- Hay un flanco abierto según se define en los requisitos de Enfilada/Turn Flank (ver 12.52).

Ambas tiradas deben hacerse contra el mismo blanco, y sólo uno de los posibles impactos hará daño. Si ambas tiradas impactan, se ignora la segunda.

Nota del autor: las compañías de Jaegers realizaron una táctica conocida como Strassfeuer (fuego callejero), en la que grupos de 25 hombres avanzaban en orden abierto sobre el blanco expuesto de una unidad enemiga en cinco filas de cinco hombres cada una. El primer hombre de cada fila debía disparar y retroceder al final de su fila girando hacia la izquierda, donde recargaría su arma. El siguiente hombre de cada fila disparaba entonces y retrocedía de mismo modo. Este proceso continuaría mientras la formación avanzaba; de este modo cada descarga se realizaba unos pasos más adelante que la anterior. El efecto podía llegar a ser devastador, especialmente disparando a quemarropa.

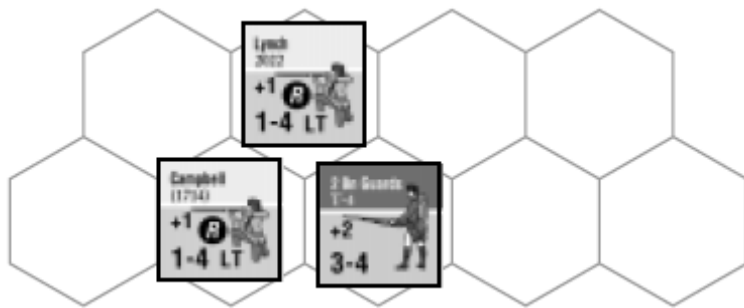
11.0 FUEGO DEFENSIVO DE ARTILLERÍA

11.1 Reglas generales

Durante la fase de Fuego Defensivo de Artillería, el jugador inactivo puede disparar con las unidades de artillería que desee. El Fuego Defensivo de Artillería es voluntario. Ninguna unidad está obligada a disparar. Ninguna unidad puede disparar más de una vez por fase.

11.2 Elección de objetivo

Si una unidad elige disparar, debe elegir una unidad de combate objetivo que esté dentro de su alcance y LdV [11.4]. Todas las unidades de artillería tienen un alcance máximo de tres hexes (en Savannah hay una excepción). El alcance es el número de hexes que hay desde la unidad que dispara a la unidad blanco, contando el hex del blanco pero no el de la unidad que dispara. Ninguna unidad puede ser blanco de más de un Fuego Defensivo de Artillería por fase. Si más de una unidad de artillería quiere disparar a una misma unidad blanco, se suma el número de Puntos de Fuerza que disparan y se usa la distancia desde la que dispara la unidad que esté más lejos del blanco a la hora de determinar el "Número para impactar/*To Hit*".



Ejemplo: Las dos unidades de milicia americana disparan con Rifles sobre la unidad de guardias británicos. Los puntos de fuerza de ambas unidades deben combinarse. Suponiendo que no hay modificadores por terreno, el número "para impactar" es mayor o igual que 6 con un dado; pero ambas unidades aún no han disparado en la partida y por tanto reciben el bonus de +1 por primer disparo. El jugador americano obtiene un 5, lo que significa un impacto. Consulta después la tabla de daño del fuego y vuelve a tirar. Obtiene un 4, lo que implica un resultado de "R" (retirada) para la unidad de guardias.

Nota del autor: aunque la artillería de campaña (calibres de 3 y 6 libras) podía disparar a distancias más largas, lo normal era disparar a 550-720 metros, y con frecuencia a mucha menos distancia. Toda las piezas de artillería de la época eran de ánima lisa, y al igual que los mosquetes, eran poco efectivas en distancias medias y largas.

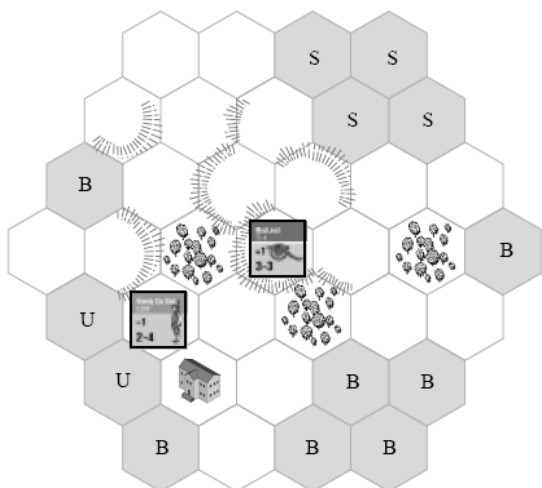
11.3 Procedimiento

PASO 1: El jugador que dispara cruza, en la Tabla de Fuego, sus Puntos de Fuerza y el alcance hasta el blanco para determinar el "número para impactar".

PASO 2 (igual que 10.3, ver arriba): El jugador tira un dado que se modifica por los Modificadores a la Tirada que se indiquen en la Tabla de Modificadores al Combate de Fuego/*Fire Combat DRM Table*. El resultado modificado de la tirada se compara con el número que se necesitara para causar bajas. Si es **igual o mayor** que él, se obtiene un impacto.

PASO 3: Si se consigue un impacto, se hace una segunda tirada sin modificar y se ve el resultado en la Tabla de Daño del Fuego de Artillería/*Artillery Fire Damage Table* para determinar el resultado. Sólo la unidad de combate blanco se ve afectada por el resultado. Se ignoran las posibles referencias que pueda haber en la tabla sobre las demás unidades que haya en el hex del blanco (**Excepción:** 13.1, Bajas de mandos). Una vez se hayan aplicado los resultados, se realizan los ajustes a la Moral del Ejército que sean necesarios.

11.4 Línea de Visión



11.41 Para que las unidades de artillería disparen a un blanco a dos o tres hexes de distancia, deben ser capaces de verlo (es decir, deben poder trazar una Línea de Visión hasta él). La Línea de Visión siempre está despejada si se dispara a una unidad adyacente. La Línea de Visión se traza desde el centro del hex que dispara hasta el centro del hex blanco. A efectos de la LdV, los bordes de hex de cuesta/slope o corriente/run se tratan exactamente igual y sólo nos referimos a ellos como bordes de hex de cuesta/slope.

Ejemplo: La unidad de artillería está a punto de disparar. Los hexes sombreados son los que no están en la LdV de la unidad. Los marcados "B" no se ven porque hay terreno que bloquea, los "S" porque hay pendientes y los "U" porque hay unidades de combate.

11.42 **TERRENO BLOQUEANTE:** Los siguientes tipos de terreno bloquean la Línea de Visión: bosque/forest, bosque disperso/light forest, Meeting house y Ciudad/Town (en las reglas específicas puede haber más tipos). Además, cualquier hex que contenga unidades de combate amigas o enemigas también bloquea la LdV. La Línea de Visión siempre se puede trazar hacia dentro de un hex de terreno que la bloquee, pero nunca a través de él. [Excepción: 11.43, caso "C", cuando ambas unidades están "cuesta arriba/up slope"].

11.43 **"CUESTA ARRIBA/UP SLOPE":** La determinación de la LdV depende de si la unidad que dispara o el blanco están en una posición "Cuesta arriba/up slope" una respecto de la otra. Una unidad se considera en una posición cuesta arriba respecto de otra cuando la LdV que se trace desde la otra unidad cruza un borde de hex cuesta arriba/up slope al entrar en el hex de la primera.

A) Si ninguna unidad está "cuesta arriba/up slope": la LdV se bloquea si pasa a través de cualquier hex de terreno que la bloquee. Además, la LdV se bloquea si cruza cualquier borde de hex de desnivel que no sea parte del hex de la unidad que dispara ni del hex de la unidad blanco.

B) Si sólo una unidad está "cuesta arriba/up slope.": La LdV se bloquea si pasa a través de cualquier hex de terreno que la bloquee. Cuando una unidad está "cuesta arriba/up slope" respecto de la otra, puede trazarse una LdV a través de un borde de hex que no sea parte del hex de la unidad que dispara ni del hex de la unidad blanco. La dirección del borde del hex debe estar en la misma orientación que la dirección del borde de hex de desnivel que haya en el hex de la unidad blanco o en el hex de la unidad que dispara. Si la orientación no es la misma, se bloquea la LdV.

C) Si ambas unidades están "cuesta arriba/up slope.": La LdV entre las dos unidades es siempre despejada. Se ignora el terreno que la bloquee.

11.4 **LÍMITES DE HEXES:** Si la Línea de Visión transcurre exactamente a lo largo de un borde de hex, sólo resulta bloqueada si ambos hexes adyacentes a ese borde de hex contienen terreno bloqueante y/o unidades de combate.

12.0 COMBATE CERCANO

12.1 Reglas generales

12.11 **ATACANTE/DEFENSOR:** El jugador activo se considera Atacante y el jugador inactivo se considera Defensor.

12.12 **QUIÉN DEBE ATACAR:** El Combate Cercano es **obligatorio** para todas las unidades de combate amigas (excepto las que sean unidades de artillería) que estén adyacentes a unidades enemigas. Esto incluye cualesquiera unidades que se hayan retirado del Combate de Fuego y que estén ahora adyacentes a unidades enemigas.

Excepción: Las unidades de rifles no están obligadas a atacar. Consultar las reglas específicas para ver más posibles excepciones.

12.13 QUIÉN DEBE SER ATACADO: Todas las unidades enemigas adyacentes a unidades amigas **deben ser atacadas**.

12.14 [Avanzado] DIVERSIÓN: Durante cada Fase de Combate Cercano, el jugador activo puede designar **una pila** de unidades defensoras para que sean víctimas de un ataque de diversión. El atacante no ataca a estas unidades defensoras, pero las unidades adyacentes del Atacante que hayan creado la Diversión deben atacar a otras unidades enemigas. La penalización por efectuar esta maniobra es que las unidades atacantes adyacentes a las unidades defensoras que sean víctimas de una Diversión sufren un movimiento de columna hacia la izquierda en la relación de fuerzas entre ambos bandos (es decir, una relación 2:1 pasa a ser 3:2, etc.) en los Combates Cercanos en los que se vean envueltos.

12.15 RESTRICCIONES AL COMBATE EN VARIOS HEXES:

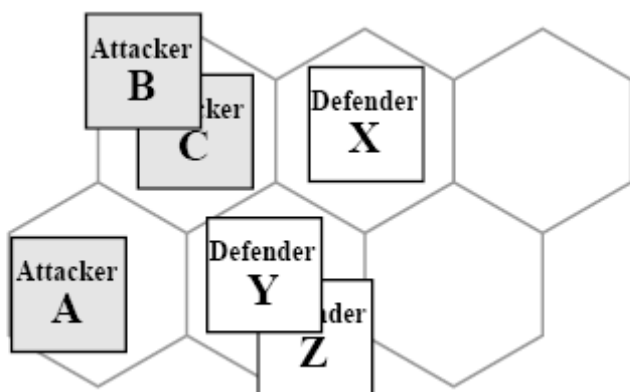
-Cada unidad, atacante o defensora, puede estar envuelta sólo en un Combate Cercano por turno de jugador.

- Las unidades atacantes apiladas en un solo hex pueden combinar sus fuerzas en un solo ataque o atacar a pilas enemigas diferentes.

-Todas las unidades defensoras que haya en un mismo hex deben ser atacadas todas **juntas** en un solo Combate Cercano.

-Cada combate cercano debe implicar bien a sólo un hex atacante o a un solo hex defensor.

Ejemplo: Un hex atacante frente a dos o más hexes defensores, o dos hexes o más atacantes frente a un hex defensor son opciones válidas. Sin embargo, no es posible que haya dos o más hexes atacantes frente a dos o más hexes defensores en un mismo Combate Cercano.



Ejemplo: los Atacantes A, B y C se han movido junto a los Defensores X, Y y Z. Durante el combate cercano, los Defensores Y y Z deben ser atacados juntos. Sin embargo, los atacantes A y B no están obligados a atacar el mismo hex, aunque todas las unidades indicadas deben participar en algún combate. El jugador Atacante decide que C ataque a X, mientras que A y B unen sus fuerzas en un único ataque contra Y y Z.

12.2 Procedimiento

12.21 DESIGNACIÓN DE ATAQUES: El jugador activo debe anunciar todos los Combates Cercanos que desea realizar antes de resolver ninguno de ellos. El jugador activo designa qué unidades amigas están atacando y qué unidades enemigas están siendo atacadas.

12.22 ELIMINAR MARCADORES DE INMOVILIZADO: Una vez que el jugador Activo haya anunciado todos los Combates Cercanos, los jugadores eliminan los marcadores de "Inmovilizado/Pin" de todas las unidades que haya en el mapa (ver 13.1).

12.23 SECUENCIA DE COMBATE: Cada Combate Cercano se resuelve separadamente (en el orden que desee el jugador Atacante) siguiendo el proceso siguiente:

PASO 1, DETERMINACIÓN DE LA RELACIÓN DE FUERZAS. Los jugadores calculan el total de puntos de fuerza de todas sus unidades implicadas en este Combate Cercano que no sean de artillería. El Atacante compara sus puntos de fuerza con los del defensor y redondea esa relación a favor del defensor para hallar una relación numérica simple en la Tabla de Combate Cercano/Close Combat Table

Ejemplo: 5 puntos de fuerza atacando a 4 puntos de fuerza es una relación 1:1, pero 4 puntos de fuerza atacando a 5 puntos es una relación 1:2.

-Si todas las unidades defensoras son de artillería ver 12.3

-El defensor puede anunciar una retirada de caballería en este punto (ver 12.4)

PASO 2, DETERMINACIÓN DE LA UNIDAD DE VANGUARDIA. Ambos bandos, empezando por el atacante, deben elegir una unidad para que encabece el ataque. Si es posible, debe elegirse siempre una unidad que esté "Preparada para Desfilarse". No se pueden elegir unidades de artillería para esta tarea. La moral de esta unidad, modificada por la Moral del Ejército, se usará como modificador a la tirada del Combate Cercano. Además, si el resultado del combate es adverso, la unidad de vanguardia será la primera en sufrir el resultado. **[Excepción:** resultados de prisioneros, ver 13.1].

UNIDADES DE VANGUARDIA Y TERRENO PROHIBIDO: No se pueden escoger como unidades de vanguardia aquellas que al avanzar tras el combate entrasen en terreno prohibido para ellas. Si sólo estuviese disponible ese tipo de unidades, se podría elegir a una como unidad de vanguardia, pero entonces no podría avanzar tras el combate.

PASO 3, DETERMINACIÓN DE LOS MODIFICADORES A LA TIRADA: Antes de tirar el dado, los jugadores comprueban la Tabla de Modificadores al Combate Cercano/Close Combat DRM Chart para ver si es necesario realizar ajustes a la tirada.

Nota del autor: cada combate cercano tiene en cuenta otros factores además de la relación puramente numérica entre los contendientes. Estos otros factores se integran como modificadores a la tirada del dado de la resolución del combate.

PASO 4, SELECCIÓN Y RESOLUCIÓN DE TÁCTICAS: Ambos bandos eligen en secreto una de sus fichas de opciones tácticas colocándola en la mesa bajo su mano. Las fichas de opciones tácticas de ambos bandos se revelan simultáneamente y se cruzan en la Matriz Táctica/Tactic Matrix para determinar si se debe aplicar algún Modificador al Dado.

-Resultado de la Matriz Táctica "NC": no hay combate. Si un bando ha escogido una ficha de retirada/Withdraw y el resultado es "NC", el bando que haya escogido retirarse debe retirar todas sus unidades un hex. **Excepción:** la artillería de la pila del atacante nunca se retira. Si ambos bandos escogen la ficha de retirada, el defensor se retira primero. Se pasa entonces al paso 9.

PASO 5, RESOLUCIÓN DEL COMBATE CERCANO. El Combate Cercano se resuelve tirando un dado, ajustándolo con los modificadores que pueda haber, y cruzando el resultado con la Relación de Fuerzas/Odds Ratio en la Tabla de Combate Cercano/Close Combat Table. Los resultados a la izquierda de la

barra se aplican al Atacante. Los resultados a la derecha de la barra se aplican al Defensor.

PASO 6, [Avanzado] DECISIÓN DE APROVECHAR MOMENTUM: El jugador con menor número de fichas de Momentum (el defensor en caso de empate) puede elegir gastar una de ellas para volver al paso anterior de la secuencia (Resolución de Combate Cercano) y volver a tirar el dado. Si este jugador declina usar la opción de Momentum, el otro jugador puede gastar una ficha de Momentum para regresar al paso anterior y tirar el dado de nuevo. Se pueden gastar varias fichas de Momentum en cada Combate Cercano por uno o ambos bandos, pero sólo se puede gastar una para cada vez que se llega a este punto de la secuencia del Combate Cercano (es decir, debe repetirse la tirada de resolución del combate cada vez que un jugador gaste una ficha de Momentum).

Nota del autor: esta regla trata de asegurar que el jugador con más momentum al empezar una batalla tenga más posibilidades de ser el último jugador en pedir una repetición de la tirada.

PASO 7, APLICACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL COMBATE CERCANO: Los resultados obtenidos en la Resolución del Combate Cercano (véase en 13.1 la explicación de los resultados) se aplican antes de proceder a resolver el siguiente Combate Cercano. Si ambos jugadores están obligados a retirarse, el Defensor debe retirarse antes que el atacante. Después de aplicar los resultados, se hacen los ajustes pertinentes a la Moral de los Ejércitos.

PASO 8, [Avanzado] ADQUISICIÓN DE MOMENTUM: Si la tirada final modificada del Combate Cercano es menor o igual a -1, el Defensor obtiene una ficha de momentum. Si el resultado final modificado es de 10 o más, el atacante obtiene una ficha de momentum.

PASO 9, AVANCE TRAS EL COMBATE: Si el hex del defensor queda vacío, el **atacante debe avanzar** con al menos la unidad de vanguardia si no se ha retirado. Las demás unidades que hayan participado en el combate (incluyendo las que tuvieran que pasar una prueba de moral y la hayan superado) pueden avanzar siempre que se respete el límite permitido de apilamiento. Las unidades de artillería **nunca** pueden avanzar. El defensor nunca puede avanzar tras el combate.

12.3 Artillería en Combate Cercano

Los puntos de fuerza de artillería nunca cuentan a efectos de Combate Cercano. Si el defensor sólo tiene unidades de artillería, estas son capturadas automáticamente. Se colocan todas las unidades defensoras de artillería en la caja de prisioneros/captured y se pasa al punto 9 de la resolución del Combate Cercano.

12.4 Retirada de caballería

Si todas las unidades defensoras en un Combate Cercano son caballería "Preparada para Desfile" y ninguna de las unidades atacantes son caballería, el defensor tiene la opción de anunciar una Retirada de Caballería. En lugar de resolverse normalmente el Combate Cercano, sus dragones se retiran tres hexes hasta un hex que no esté adyacente a ninguna unidad enemiga. La unidad o unidades que se retiren reciben un marcador de Retirada de Caballería/*Cavalry Withdrawal* y se pasa entonces directamente al punto 9.



RESTRICCIONES: Las unidades de dragones con marcador de retirada de caballería:

- No pueden moverse o atacar.
- Defienden de forma normal
- Conservan su Zona de Control

ELIMINACIÓN DE MARCADORES: Los marcadores de retirada de caballería se eliminan automáticamente de las unidades amigas en la siguiente fase propia de reorganización.

12.5 Fichas de opciones tácticas

12.51 Al inicio del juego, cada jugador debe coger un grupo de opciones tácticas/*Tactical Chits*. Durante cada Combate Cercano, cada jugador debe elegir una ficha de opción táctica para influir el desarrollo del combate.

12.52 [Avanzado] **RESTRICCIONES EN EL USO DE LAS FICHAS DE OPCIONES TÁCTICAS:** La siguiente tabla indica los requisitos que se deben cumplir para que se pueda elegir cada ficha de opción táctica indicada.

Guerrilla/Skirmish: ninguno
Ataque escalonado/Echeloned Assault: ninguno
Resistir/Stand Fast: ninguno
Retirada/Withdraw: ninguno

Excepción: Una fuerza compuesta sólo por infantería no puede elegir la táctica de "retirada" en terreno despejado, campo o cultivos si la fuerza atacante contiene unidades montadas.



Asalto frontal/Frontal Assault e Implicación de Reservas/Commit Reserve: un mando debe estar apilado con o adyacente a al menos una unidad implicada en este Combate Cercano; la unidad no tiene por qué ser la unidad de vanguardia. Consúltese el libro de reglas específicas para posibles restricciones de mandos.



Rebasar el Flanco/Turn Flank y Flanco retrasado/Refused Flank: debe haber un hex vacío adyacente a las unidades de ambos bandos (un hex con unidades defensoras en él y otro hex con unidades atacantes en él) **Y** debe haber un Jefe amigo apilado con o adyacente a una unidad implicada en este Combate Cercano; dicha unidad no es necesario que sea la Unidad de Vanguardia. Ver las reglas específicas para posibles restricciones adicionales.



12.53 Un solo mando es suficiente para cumplir los requisitos anteriores necesarios para poder utilizar una opción táctica determinada con las unidades que estén apiladas con él o adyacentes a él.

12.54 [Avanzado] Si un jugador selecciona una ficha de opción táctica ilegal, el oponente recibe un modificador de 1 a su favor (+1 si es el atacante, -1 si es el defensor) en la tirada de resolución del combate. Si ambos jugadores eligen marcadores ilegales, el modificador es 0.



12.6 [Avanzado] Fichas de Momentum

12.61 Hay un fondo de 5 fichas de momentum impresas por ambas caras. Los jugadores pueden

acumular fichas de momentum a lo largo de la partida. En las reglas específicas se indica si algún bando inicia el juego con fichas de momentum.

12.62 GASTO DE FICHAS DE MOMENTUM: Las fichas de momentum se pueden usar de alguno de los tres modos que se indican abajo. Cuando se emplee una Ficha de Momentum, se devuelve al fondo y se puede volver a coger y conservar de nuevo por uno u otro jugador.

-COMBATE CERCANO: Cada ficha de momentum permite volver repetir una tirada de resolución de Combate Cercano. En cada Combate Cercano es posible usar más de una Ficha de Momentum (ver 12.23, paso 6).

-INICIATIVA: Por **cada** Ficha de Momentum que un jugador se gaste ANTES de hacer su tirada por la Iniciativa, añadirá dos (+2) a su tirada, el jugador que haya tenido la Iniciativa en el turno de juego anterior debe decidir antes que su contrincante cuántas Fichas de Momentum se va a gastar (6.0)

-INICIATIVA: Un jugador puede gastar **tres** Fichas de Momentum DESPUÉS de que se hayan hecho las tiradas de Iniciativa, para eliminar el efecto de las tiradas y en vez de ellas decidir él quién tendrá la Iniciativa (6.0)

-En las reglas específicas pueden aparecer otras formas de gastar momentum.

12.63 ADQUISICIÓN DE FICHAS DE MOMENTUM

-El Defensor gana una Ficha de Momentum durante la Adquisición de fichas de Momentum siempre que la tirada final modificada de resolución de combate cercano sea igual o menor que -1.

-El Atacante gana una Ficha de Momentum durante la Adquisición de fichas de Momentum siempre que la tirada final modificada de resolución de combate cercano sea igual o mayor que 10.

12.64 PÉRDIDA DE FICHAS DE MOMENTUM: Si un jugador tiene una unidad con una moral impresa de +2 que es capturada con su fuerza al completo, este jugador debe **devolver una** Ficha de Momentum al fondo de fichas de momentum. Si el jugador no posee en ese instante ninguna Ficha de Momentum, entonces su oponente puede coger una Ficha de Momentum del fondo. Si no hay fichas de momentum disponibles en ese instante en el fondo, no hay ningún efecto adicional.

12.65 Si un jugador puede recibir una Ficha de Momentum pero no hay ninguna en ese instante en el fondo, su enemigo debe devolver una Ficha de Momentum al fondo. Si el jugador enemigo no posee fichas de momentum, no pasa nada. Ver la tabla de ajuste de moral de ejército para los casos adicionales.

12.7 Modificador de combate cercano rodeado

Si los 6 hexes que rodean a una unidad están ocupados por unidades enemigas, ZdC enemiga o terreno prohibido el atacante modifica su tirada de combate cercano en +1. Lo contrario también se aplica: si el atacante está rodeado, el modificador que recibe es -1. Sólo al aplicar esta regla, las unidades amigas eliminan las ZdC enemigas en su hex.

13.0 RESULTADOS DEL COMBATE

En las reglas siguientes, la "unidad afectada" es la unidad de vanguardia, en el caso de los combates cercanos, o la unidad blanco en el Combate de Fuego. En el Combate de Fuego, las demás

unidades amigas del hex nunca se ven afectadas, pero los mandos o jefes sí pueden verse afectados.

13.1 Explicación de los resultados

“-“ Ningún efecto.

“AM” Pérdida en la Moral del Ejército: el jugador afectado debe reducir la Moral de su ejército en un punto.

“R” Retirada: el jugador que controle la unidad la retira un hex [véase 13.2]. El resto de unidades amigas participantes en el Combate Cercano (incluyendo la artillería del defensor, pero no la del atacante) deben realizar una prueba de moral: si fallan, deben también retirarse un hex. Si resulta que ambos bandos se deben retirar, el defensor se retira y realiza sus pruebas de moral antes que el atacante. Consúltense las reglas específicas para ver más casos de retirada obligatoria.

“D” Desorganización: el jugador que controle la unidad afectada la debe retirar **tres hexes** [ver 13.3] y le coloca un marcador de desorganización/*disruption*. El resto de unidades amigas que participaran el combate (incluyendo toda la artillería del Defensor pero ninguna del Atacante) deben realizar una prueba de moral: si fallan, se deben retirar **un** hex.

Si la unidad afectada ya estaba desorganizada, pasa a estar desmoralizada. Aún así, se sigue teniendo que retirar 3 hexes.

Si la unidad afectada ya estaba desmoralizada, se la elimina y se coloca en la caja de unidades eliminadas/*eliminated*.

“1” Pérdida de un paso: la unidad afectada debe perder un paso. Si la unidad es de dos pasos y aún no ha sufrido pérdidas, se le da la vuelta y permanece en el mismo hex; en los demás casos, se elimina la unidad y se la coloca en la caja de unidades eliminadas. El resto de las unidades amigas que participaran en el combate cercano (incluyendo toda la artillería del Defensor pero ninguna del Atacante) deben realizar una prueba de moral: las que fallen se deben retirar un hex.

Nota del autor: dado que se considera que cubre la retirada del resto de las unidades, la unidad que sufre las pérdidas no se retira.

“2” Pérdida de dos pasos: la unidad afectada se elimina y se coloca en la caja de unidades eliminadas. Si la unidad afectada era una unidad de sólo un paso, o era una unidad de 2 pasos con su fuerza ya reducida, una segunda unidad amiga debe perder un paso adicional; en el caso de que no haya más unidades amigas, esta segunda pérdida se ignora. El resto de las unidades amigas participantes en el combate cercano (incluyendo toda la artillería del Defensor pero ninguna del Atacante) deben realizar una prueba de moral; si fallan, se retiran un hex.

“DC” Capturada, elige el defensor: una unidad del bando afectado, a elección del Defensor, es capturada por el enemigo. La unidad se debe colocar en la caja de unidades capturadas/*captured*. [Si la moral impresa de la unidad es +2, ver 12.64]. Esta unidad no tiene por qué ser la unidad de vanguardia, ni tiene que estar obligatoriamente con su fuerza completa. El resto de unidades amigas en el combate cercano (incluyendo toda la artillería del Defensor pero ninguna del Atacante) deben realizar una prueba de moral; si la pasan con éxito, deben retirarse un hex; si la fallan, sufren un resultado “D” (retirada de tres hexes y desorganización).

“AC” Capturada, elige el atacante: una unidad del bando afectado, a elección del atacante, es capturada por el enemigo. La unidad se debe colocar en la caja de unidades capturadas/*captured*. [Si la unidad impresa de la unidad es +2, ver también 12.64]. Esta unidad no tiene por qué ser la unidad de vanguardia, ni tiene que estar obligatoriamente con su fuerza completa. El resto de unidades amigas (incluyendo toda la artillería del Defensor pero ninguna del Atacante)

en el combate cercano deben realizar una prueba de moral; si la pasan con éxito, deben retirarse un hex; si la fallan, sufren un resultado "D" (retirada de tres hexes y desorganización).



"PIN" Inmovilizadas: las unidades de ambos bandos permanecen enzarzadas en el combate. Todas las unidades desorganizadas y desmoralizadas de ambos bandos son capturadas. El Defensor, seguido del Atacante, coloca sus unidades en la caja de unidades capturadas/*Captured* y ajusta la Moral de su Ejército. Seguidamente se coloca un marcador de inmovilización/*PIN* en todos los hexes implicados en este combate cercano. El **siguiente jugador activo** está obligado a,

A. Atacar con todas las unidades inmovilizadas y atacar a todas las unidades enemigas inmovilizadas durante su turno de jugador (se pueden apilar unidades adicionales con las unidades inmovilizadas y/o añadirlas al combate), o bien

B. Mover a todas las unidades amigas inmovilizadas de modo que no queden adyacentes a ninguna unidad enemiga, no mover ninguna unidad amiga junto a unidades enemigas inmovilizadas, y reducir la Moral de su propio Ejército en 1 punto (ver 9.3).

Los marcadores de inmovilización/*Pin* se eliminan de todas las unidades amigas y enemigas, bien al final de la fase de movimiento con una penalización a la Moral de su Ejército (ver 9.3) o tras la declaración de combates cercanos (ver 12.22)

Las unidades inmovilizadas no pueden ser objeto de diversiones. Esto es una excepción a la regla 12.14

"" Baja de mando:** el jugador afectado pierde un mando (un jefe) y lo coloca en la caja de unidades eliminadas. El mando elegido no tiene por qué ser el que esté al mando. Este es el único resultado del fuego de artillería o de rifles que puede afectar a las otras unidades en el hex del banco. Si no hay un mando presente en el hex blanco, este resultado se ignora (así como el ajuste que ello implicaría en la Moral de su Ejército).

13.2 Retirada

13.21 LÍNEAS GENERALES Una unidad que se retire debe hacerlo, a ser posible, a un hex sin unidades enemigas adyacentes. Además, e igualmente si es posible, debe hacerlo hacia un borde de mapa considerado "amigo". La definición de borde de mapa "amigo" se encuentra en las reglas específicas.

13.22 RESTRICCIONES. Las unidades no se pueden retirar:

- a un hex ocupado por el enemigo
- a una ZdC enemiga, ni siquiera aunque unidades amigas ya estén ocupando el hex
- a terreno prohibido
- fuera del mapa
- de modo que viole los límites al apilamiento (véase en 13.23 la excepción de las unidades de dos pasos]

13.23 RETIRADA Y CAPTURA: Una unidad que no se pueda retirar toda la distancia que deba por las restricciones arriba citadas resulta capturada. Esto incluye las retiradas causadas por Fuego de Artillería o de Rifles. La unidad se elimina y pasa a la caja de unidades capturadas.

Excepción: si una unidad de dos pasos fuera capturada por no conseguir retirarse debido a que ello violaría los límites de apilamiento, su jugador tiene la opción de infringir una pérdida de un paso a la unidad y retirarla entonces, siempre que la unidad ya reducida no violara los límites de apilamiento del hex al que se retirase. El jugador, sin embargo, puede preferir que la unidad sea capturada en lugar de que sufra una baja. Si se decide reducir la

fuerza de la unidad, se aplica a la Moral de su Ejército el mismo ajuste que si la unidad hubiera sufrido un resultado de "1" en el Combate Cercano.

13.24 Una unidad que se está retirando 3 hexes debe terminar a 3 hexes del hex desde el que parte, contando por la ruta más corta, o será capturada. El hex no puede estar adyacente a ninguna unidad enemiga, a menos que no haya ningún otro hex alternativo a tres hexes del hex inicial que no esté adyacente a alguna unidad enemiga. La Retirada de Caballería [12.4] no puede terminar nunca adyacente a una unidad enemiga.

13.25 COMBATE Y UNIDADES PREVIAMENTE RETIRADAS: Si una unidad se retira de un Combate Cercano a un hex en el que aún no se haya resuelto su combate Cercano, dicha unidad no aporta su fuerza a ese Combate Cercano, ni puede ser elegida como Unidad de Vanguardia en el mismo. Si su bando sufre cualquier resultado en ese Combate Cercano, la unidad debe superar una prueba de moral. Si la pasa, se retira un hex. Si la falla, sufre un resultado "D" [de acuerdo con 13.1].

13.26 RETIRADA DE MANDOS: Cualquier mando se puede retirar libremente junto con cualquier unidad amiga que se retire con la que esté apilado. Los mandos nunca están obligados a retirarse.

13.27 RETIRADA DE ARTILLERÍA. Las unidades de artillería se retiran como el resto de unidades. Las unidades de artillería NO son capturadas automáticamente si al final de la Aplicación de los Resultados del combate cercano quedan adyacentes a unidades de combate enemigas. La captura automática de unidades de artillería sólo ocurre con las unidades de artillería que se defienden solas durante la Determinación de la Relación de Fuerzas del combate.

13.3 Desorganización

Los efectos de la desorganización son:



- Las unidades desorganizadas sólo pueden mover un hex por turno, y no pueden colocarse adyacentes a unidades enemigas. Si una unidad desorganizada empieza una fase de movimiento adyacente a una unidad enemiga, debe usar su capacidad de movimiento de un hex para dejar de estar adyacente a tantas unidades enemigas como le sea posible.
- Las unidades desorganizadas no pueden atacar; las unidades de artillería y de rifles desorganizadas no pueden disparar.
- Las unidades desorganizadas se defienden sólo con la mitad de sus puntos de fuerza (las fracciones se redondean hacia arriba).
- Las unidades desorganizadas no tienen Zona de Control.
- Las unidades desorganizadas que sufran un resultado "D" se desmoralizan/*shattered*.
- Las unidades desmoralizadas que reciban un resultado de inmovilización/*PIN* son capturadas.
- Las unidades desorganizadas que terminen su Fase de Combate Cercano adyacentes a unidades enemigas y no estén apiladas con unidades amigas "Preparadas para Desfilarse" sufren un resultado adicional "D". Estas unidades se desmoralizan (por ello deben retirarse 3 hexes o ser capturadas).

13.4 Desmoralización

Los efectos de la desmoralización/*shattered* son:



- Las unidades desmoralizadas no pueden moverse.
- Las unidades desmoralizadas no pueden atacar; las unidades desmoralizadas de artillería y de rifles no pueden disparar

- Las unidades desmoralizadas se defienden con 1 Punto de Fuerza, sea cual sea su fuerza real, y no pueden recibir modificadores favorables en el combate por efecto del terreno.

- Las unidades desmoralizadas no tienen Zona de Control.

- Las unidades desmoralizadas que sufran un resultado “D” se eliminan; la unidad se coloca en la caja de unidades eliminadas.

- Las unidades desmoralizadas que reciban un resultado de inmovilización/*PIN* son capturadas.

- Las unidades desmoralizadas que terminen su Fase de Combate Cercano adyacentes a unidades enemigas y que no estén apiladas con unidades amigas “Preparadas para Desfilas” son capturadas; se eliminan y se colocan en la caja de unidades capturadas.

13.5 Pruebas de moral

Si se necesita realizar una prueba de moral, se lanza un dado y el resultado se suma a la moral modificada de la unidad. Si el resultado es igual o mayor que 5 se pasa la prueba; si es menor o igual a 4 se falla.

MODIFICADORES DE LA TIRADA:

+1 Unidades defensoras son atacadas únicamente a través de lados de hex con fortificaciones de campaña.

+¿? Modificador por liderazgo (14.23)

En las reglas específicas pueden aparecer más modificadores

14.0 MANDOS

14.1 Apilamiento de mandos

En un hex puede apilarse un número ilimitado de mandos amigos. No obstante, sólo el mando de más alta graduación [véase 3.2] puede **tener el mando** (es decir, aplicar su modificador) sobre las unidades en un hex. Al oficial al mando se le debe colocar en lo alto de las unidades del hex. Puede haber limitaciones al apilamiento de mandos en las reglas específicas.

14.2 Empleo de mandos

14.21 MODIFICADOR DE COMBATE CERCANO: Durante el Combate Cercano, un mando al cargo de unas tropas modifica la tirada del dado con su modificador al Combate Cercano. En el ataque su modificador se añade al dado, en la defensa se sustrae.

14.22 FICHAS DE TÁCTICAS: Durante el Combate Cercano, si una unidad de combate está apilada con o adyacente a un mando, el jugador puede elegir una mayor variedad de fichas de opciones tácticas [ver 12.5]

14.23 MODIFICADOR DE LIDERAZGO: Durante todas las pruebas de moral e intentos de reorganización, el mando responsable puede añadir su modificador por liderazgo/*Leadership* a todas las unidades de combate en su mismo hex.

14.3 Efectos sobre los mandos

14.31 Los mandos nunca se desorganizan. Si está apilado con unidades que se retiran o se desorganicen, un mando puede retirarse con ellas o quedarse donde está. Los mandos sólo se ven afectados en el combate si se obtiene un resultado “**”.

14.32 Los mandos solos en un hex son inmediatamente capturados si unidades enemigas “Preparadas para Defilar” o desorganizadas entran en su hex. Esta captura puede ocurrir, bien durante la fase de movimiento, o como resultado de un avance tras el combate. Si el

mando resulta capturado durante el movimiento enemigo, la unidad que lo aprese no tiene por qué detenerse ni gasta puntos de movimiento extra.

15.0 FASE DE REORGANIZACIÓN Y MORAL DE LAS UNIDADES

15.1 Fase de reorganización

Durante la Fase de Reorganización/*Rally Phase*, las unidades desorganizadas o desmoralizadas del jugador activo que no estén adyacentes a unidades enemigas pueden intentar reorganizarse. Una unidad se intenta reorganizar haciendo una Prueba de Moral (ver 13.5). No es necesario que haya un mando presente, pero su modificador por liderazgo [ver 14.23] puede ser de utilidad.

15.2 Efectos de la reorganización

Una unidad desorganizada que pase con éxito la Prueba de Moral pasa a estar “Preparada para Desfilas”. Si falla permanece desorganizada. Una unidad desmoralizada/*shattered* que pase con éxito la prueba de moral pasa a estar desorganizada/*dirrupted*. Si falla, sigue desmoralizada.

15.3 Moral de las unidades

15.31 MORAL BÁSICA: La moral básica de cada unidad está impresa en todas las unidades de combate. La moral básica del reverso con fuerza reducida de las unidades es un punto menor que la de su anverso.

15.32 MORAL MODIFICADA: La moral modificada de cada unidad es su moral básica más el modificador por la moral de su ejército [véase 16.2] y el Modificador del jefe que pueda estar al mando de la misma en ese momento [véase 14.23]. La moral modificada de la unidad de vanguardia se usa como Modificador a la Tirada de Combate Cercano [véase 12.2].

16.0 MORAL DEL EJÉRCITO

Nota del autor: en este período histórico, las batallas se decidían más a menudo destruyendo la voluntad de resistencia del enemigo que infringiéndole grandes pérdidas. El Registro de la Moral del Ejército/Army Morale Track mide la tenacidad y voluntad de lucha del conjunto de las fuerzas de cada jugador. El éxito o fracaso de las unidades individuales de un bando a lo largo del curso del juego tiene efectos acumulativos sobre el status de la moral de su ejército. Del mismo modo, el status general de la moral de cada ejército tiene un efecto directo en la capacidad de las unidades individuales de operar al máximo de su potencial.

16.1 Ajuste de moral

La Moral del Ejército puede tener que ajustarse cada vez que ocurra una de las siguientes circunstancias:

- Un resultado de Combate Cercano o de Combate de Fuego que no sea “sin efecto”.
- Una unidad se reorganiza (+1)
- Un mando es baja (ver las reglas específicas)
- Se eliminan marcadores de inmovilización en la fase de movimiento (ver 9.3)

La Tabla de Ajuste de la Moral del Ejército se consulta para ver si se debe alterar la moral actual del Ejército.

16.2 Niveles de moral

16.21 MORAL ALTA. Si la Moral de un Ejército es alta, el modificador a la tirada de la Iniciativa es +1. Todas las unidades de un ejército con Moral Alta emplean sus valores de moral impresos en sus fichas.

16.22 EJÉRCITO FATIGADO. Si el Ejército está *Fatigado/Fatigued*, el modificador a la tirada de Iniciativa es 0. Todas las unidades de un ejército Fatigado reducen en 1 sus valores de moral impresos.

16.23 TITUBEO. Si un Ejército está *Titubeante/Wavering*, el modificador a la tirada de Iniciativa es -1. Todas las unidades de un ejército Titubeante reducen en 2 sus valores de moral impresos.

16.24 Si la Moral de un Ejército cambia entre Alta, Fatigada y/o Titubeante durante la resolución de un Combate Cercano o Combate de Fuego, las pruebas de moral pendientes se completan usando el nivel de Moral de Ejército que había al inicio de dicho combate. El nuevo nivel de Moral del Ejército se aplica a los Combates que aún no se hayan resuelto durante esa Fase de Combate.

16.3 Desmoralización y victorias importantes.

Si la Moral de un Ejército baja a 0 o menos, éste se considera Desmoralizado. El juego termina inmediatamente y el otro jugador obtiene una Victoria importante.

CRÉDITOS

Autor: **Mark Miklos**

Desarrollo-edición: **Andy Lewis**

Pruebas de juego: **Sean Cousins, Dennis Mason, Peter Stein, Bruce Reiff, Jim Rush y Mike Welker**

Mapa: **Joe Youst**, basado en mapa original de **Mark Miklos y Darlene Miklos**

Fichas: **Rodger MacGowan y Mark Simonitch**

Caja: **Rodger MacGowan**

Edición y maquetación de las reglas: **Stuart K. Tucker**

Coordinador de Producción: **Tony Curtis**

Traducción española: **Joaquín Mejía Alberdi**

Distribuido en España por:

El Viejo Tercio S.L.

quijanotercio@retemail.es

<http://ElViejoTercio.tripod.com>

SECUENCIA DE JUEGO EXTENDIDA

Nótese que Savannah utiliza una secuencia ligeramente distinta

A. Fase de iniciativa (ver 6.0)

- Cada jugador lanza un dado y aplica al resultado el modificador de moral de ejército para determinar quién posee la iniciativa en el turno.

B. Turno del jugador con la iniciativa

1. Dar la vuelta al marcador de turnos para indicar que se trata del turno del jugador correcto.

2. FASE DE MOVIMIENTO (ver 9.0)

- Las unidades desmoralizadas no pueden moverse (13.4)
- Las unidades desorganizadas sólo pueden moverse un hex (13.3)
- Las unidades inmovilizadas sólo se pueden mover si no terminan su movimiento adyacentes a unidades enemigas y si el jugador activo reduce la moral de su ejército (9.4)
- Se puede realizar movimiento estratégico por carreteras y caminos (regla 9.22)

3. FASE DE REORGANIZACIÓN (ver 15.0)

- Realizar una prueba de moral (13.5) para cada unidad amiga desorganizada (13.3) o desmoralizada (13.4) no adyacente a unidades de combate enemigas.
- Un resultado modificado de 5 o más reorganiza a la unidad.
- Las unidades desmoralizadas que se reorganizan pasan a estar desorganizadas; las desorganizadas pasan a "preparadas para desfilar"

4. FASE DE FUEGO DEFENSIVO DE ARTILLERÍA (ver 11.0)

- El jugador inactivo puede hacer disparar a todas o sólo a algunas de sus unidades de artillería

PASO 1: Determinar el "número para impactar" (cruzando en la tabla de fuego los puntos de fuerza de artillería con la distancia al blanco).

PASO 2: Lanzar un dado. Si el resultado modificado es igual o superior que el "número para impactar" se consigue un impacto.

PASO 3: Si se ha conseguido un impacto, se lanza por segunda vez el dado sin modificadores en la tabla de efectos del fuego de artillería para determinar el resultado. Después de aplicar el resultado, ajustar la moral de los ejércitos según sea necesario (16.1)

5. FASE DE FUEGO DE RIFLES (regla 10.0)

- Ambos jugadores pueden efectuar fuego de rifles con sus unidades armadas con rifles.
- El fuego se considera simultáneo (10.4)

PASO 1: Determinar el "número para impactar" (10.3)

PASO 2: Lanzar un dado. Si el resultado modificado es igual o superior que el "número para impactar" se consigue un impacto (10.3)

PASO 3: Si se ha conseguido un impacto, se lanza por segunda vez el dado sin modificadores en la tabla de efectos del fuego de rifles para determinar el resultado. Ajustar la moral de los ejércitos según sea necesario (16.1)

6. FASE DE COMBATE CERCANO (regla 12.0)

A. Anunciar todos los ataques (12.21). El jugador activo debe atacar con todas sus unidades que se encuentren adyacentes a unidades enemigas (excepción: artillería y rifles), y todas las unidades enemigas que se encuentren adyacentes deben ser atacadas.

B. Eliminar marcadores de inmovilización de todas las unidades (12.22)

C. Ejecutar todos los combates cercanos anunciados

SECUENCIA DE COMBATE CERCANO (12.23)

PASO 1: Determinar la relación de fuerzas

- Captura de artillería (12.3)
- Retirada de caballería (12.4)

PASO 2: Determinar unidades de vanguardia

PASO 3: Determinar modificadores

PASO 4: Elegir y ejecutar tácticas

PASO 5: Resolver el combate cercano

PASO 6: Uso de fichas de momentum *

PASO 7: Aplicar resultados del combate cercano

- Ajustar la moral del ejército

PASO 8: Ganar momentum*

PASO 9: Avance tras el combate

* Sólo juego avanzado

7. Mover el marcador de turno a la mitad inferior del turno y darle la vuelta.

C. TURNO DEL SEGUNDO JUGADOR

Igual que el del primero, salvo B1 y B7 que se eliminan.

D. FASE DE FIN DE TURNO

1. Comprobar si hay victoria automática (ver las reglas específicas)
2. Si es el último turno, determinar quién ha ganado
3. Mover el marcador de turnos a la mitad superior del turno siguiente.

Savannah

REGLAS ESPECÍFICAS

ESTA TRADUCCIÓN SÓLO SE INCLUYE EN LOS JUEGOS DISTRIBUIDOS POR EL VIEJO TERCIO S.L.

ÍNDICE

1. Preparación del juego.
2. Condiciones de victoria
3. Secuencia de juego
4. Reglas especiales
5. Escenario histórico
6. Tabla de refuerzos del juego de campaña

1. PREPARACIÓN DEL JUEGO

1.1 Colores

Británicos

Regulares británicos: Arena con banda roja

Alemanes: Arena con banda verde

Realistas provinciales: Arena con banda amarilla

Milicia tory: Arena con banda marrón

Franceses

Infantería regular metropolitana: Turquesa claro con banda turquesa

Infantería regular colonial: Turquesa claro sin banda

Mercenarios: Turquesa claro con banda color agua.

Milicia colonial: Turquesa claro con banda color cerceta.

Americanos

Ejército continental: Celeste sin banda

Milicia: Celeste con banda azul claro

1.2 Disposición

Situar las unidades de acuerdo con la tabla de refuerzos del juego de campaña.

1.3 Niveles de moral de los ejércitos

Británico = 19

Americano = 18

Francés = 17

Se hace notar que los niveles se miden por separado para cada ejército.

1.4 Momentum

Los aliados (franceses y americanos) empiezan con una ficha de momentum

Detalle importante: A diferencia de la moral de ejército, que se mide de forma separada, el momentum es una magnitud compartida en el bando aliado. Franceses y americanos no pueden acumular momentum por separado.

La forma de compartir el momentum está totalmente al arbitrio de los jugadores, por lo que son libres de llegar a los acuerdos que consideren oportunos.

Cada bando puede utilizar como máximo una ficha de momentum en cada fase de sucesos aleatorios para sacar una carta extra de suceso aleatorio. Este uso del momentum se añade a lo expuesto en la regla general 12.6

1.5 Extensión del juego

25 turnos como máximo salvo si algún bando consigue una victoria automática. Los juegos de campaña pueden acabar en menor turnos en función de cuándo lance el/los jugador/es aliado/s el asalto contra el perímetro defensivo de Savannah, cuya consecuencia es pasar del registro de turnos Estratégico al Táctico.

1.6 Registros de turnos del juego

Registro de turnos estratégico: Para los turnos del 1 al 15. Cada turno representa un día, y algunas veces varios días. El orden de los jugadores es fijo. Se pueden aplicar las reglas relativas a meteorología, sucesos aleatorios, construcción, sitio y bombardeo, refuerzos, movimiento, reorganización, fuego defensivo de artillería y combate cercano que no esté dirigido contra el perímetro defensivo de Savannah.

Fichas de reemplazo: Se incluyen 8 fichas de reemplazo para los juegos "Brandywine" y "Guilford/Eutaw"

Registro de turnos táctico: Turnos del 16 al 25. Cada turno representa una hora. El orden de los jugadores es aleatorio salvo en el turno 16. Se aplican las reglas relativas a iniciativa, movimiento, reorganización, fuego defensivo de artillería y combate cercano (incluyendo el dirigido contra el perímetro defensivo de Savannah).

El juego se desarrolla en el registro estratégico hasta que:

- A) Los aliados deciden por primera vez en el juego llevar a cabo combate cercano contra el perímetro defensivo de Savannah antes del turno 15, **o bien**
- B) Se alcanza el turno 16, momento en el que el juego automáticamente pasa al registro táctico.

Si se aplica el caso B), hay niebla automáticamente en el turno 16. El resto de los turnos tácticos tienen buen tiempo. Éstas son dos excepciones a las reglas generales de meteorología según las cuales se aplica a todos los turnos sin tiempo el resultado de la última tirada de dados de meteorología válida.

En el turno 16 los aliados empiezan, yendo después los británicos. Nota: esto da a los aliados un movimiento "de acumulación" automático ya que mueven los últimos en el turno 15 y los primeros en el 16.

Procedimiento para el caso A)

Al terminar cualquier turno aliado (del 1 al 14) los aliados anuncian su propósito de asaltar Savannah el turno siguiente. El marcador de turnos se sitúa automáticamente en el turno 16 y los aliados empiezan como ya se ha indicado. **Importante:** En este caso no hay niebla. Las condiciones de meteorología para todos los turnos tácticos (16-25) dependerán de la última tirada de dados de meteorología válida como se indica en la tabla de meteorología.

Tanto en el caso A) como en el B) es importante recordar que los aliados van a recibir un movimiento de acumulación.

Una vez que el juego ha pasado al registro táctico no se puede volver al estratégico. Meteorología, sucesos aleatorios, construcción o finalización de trabajos de sitio y tiradas de dados de sitio y bombardeo aún por ocurrir son suprimidos, así como los refuerzos previstos para el futuro. Estos refuerzos no llegan nunca y se eliminan del ejército sin efectos para los PV o la moral del ejército.

El juego terminará después de haber realizado el décimo turno táctico (turno 25) excepto si algún bando ha conseguido victoria automática.

Aclaración: Los aliados no pueden atacar el perímetro defensivo de Savannah sin anunciar antes su propósito de hacerlo. Los turnos estratégicos se usan para maniobrar las fuerzas hacia posiciones desde las que lanzar el asalto, pero éste propiamente dicho sólo puede empezar cuando el marcador de turnos se coloca en el turno 16.

1.7 El perímetro defensivo de Savannah

El perímetro defensivo de Savannah es el que encierran el río Savannah al norte, la línea de parapetos al sur y al este y el pantano Yamacraw al oeste. El hex 1303 también se considera parte del perímetro.

Se ataca el perímetro defensivo cuando se mueven unidades de combate aliadas a posiciones adyacentes a cualquier lado de hex que forme parte del perímetro, incluso si este está vacío.

Excepción importante: Avanzar después del combate no es obligatorio para unidades victoriosas de vanguardia británicas, si tal avance sacase a las unidades del perímetro defensivo (esto es una excepción a la regla general 12.23, paso 9). En este caso, avanzar tras el combate es opcional.

2.0 CONDICIONES DE VICTORIA

2.1 Victoria decisiva aliada

[Caso A] Los británicos se rinden bajo las siguientes condiciones:

Si al menos un (1) espacio de la ciudad de Savannah está ocupado por una unidad de combate aliada "lista para desfilar" al final de cualquier turno británico, el jugador británico debe realizar una "tirada de dados de rendición". Los espacios ocupados pueden estar intactos o destruidos. Las zonas de control enemigas no tienen ningún efecto.

Se aplican los siguientes modificadores a la tirada:

- 2 si el ejército británico está titubeante.
- 1 si el ejército británico está fatigado
- 1 si Prevost es baja
- 1 por cada hex de ciudad ocupado por los aliados como se describe arriba en el momento de la tirada.

Los británicos se rinden al obtener una tirada modificada de -1 o menos

[Caso B]. Eliminar 26 puntos de fuerza de unidades de combate regulares británicas, alemanas y/o realistas provinciales sin contar artillería. Al menos 10 puntos de fuerza deben ser regulares británicos.[Nota: las unidades de milicia británica no cuentan en este cupo de 10 PF].

2.2 Victoria importante aliada

Ver la regla general 16.3

2.3 Victoria marginal aliada

Obtener un margen favorable a los aliados de 3 o más puntos de victoria al final del último turno.

2.4 Victoria decisiva británica

Eliminar 26 puntos de fuerza de unidades de combate regulares francesas, mercenarias y/o del ejército continental salvo artillería. Al menos 18 puntos de fuerza deben ser regulares franceses [Nota: *la milicia de los patriotas, la milicia colonial y los regulares coloniales no cuentan en este cupo de 18 PF*]

2.5 Victoria importante británica

Ver la regla general 16.3. *NOTA: El jugador británico sólo necesita desmoralizar al ejército francés o al americano, no a los dos.*

2.6 Victoria marginal británica

Obtener un margen de 1 punto de victoria o más a favor de los británicos, un empate en puntos o un margen de menos de 3 puntos a favor del jugador aliado al terminar el último turno.

2.7 Puntos de victoria y pérdida de mandos

Ver la tabla de bajas de mandos.

2.8 Hex de victoria

El Hex 1404 (Reducto de Spring Hill) le vale 1 punto de victoria al jugador que lo controle al terminar el juego. Para controlarlo, debe ocuparse con al menos una unidad de combate "lista para desfilar", sin que ninguna unidad enemiga de combate e igual estado se encuentre adyacente al hex.

2.9 Registro de puntos de victoria

Los puntos de victoria se registran de forma separada para cada ejército con el marcador de puntos de victoria (VP) adecuado usado en el registro de puntos de victoria

Los marcadores se mueven del siguiente modo:

Por cada unidad de 2 pasos eliminada.....	2 PV
Por cada unidad de 2 pasos reducida.....	0,5 PV
Por cada unidad reducida eliminada.....	1,5 PV
Por cada unidad de 1 paso eliminada.....	1 PV
Reducto de Spring Hill (final del juego).....	1 PV
Por cada unidad capturada.....	1 PV
Por cada unidad desmoralizada.....	0,5 PV
Destrucción de indios Creek (sólo aliados).....	0,5 PV
Baja de cada mando.....	Según caso
Sitio y bombardeo.....	Según caso
Sucesos aleatorios.....	Según caso

2.11 Ganador aliado individual

Si los aliados derrotan a los ingleses, el ganador individual del juego es el jugador aliado con el mayor número de puntos de victoria al acabar el juego.

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

3.1 Escala del juego

Nota: se usan todas las fases en el juego de campaña. En el histórico sólo se necesitan las que aparecen en negrita.

I. FASE DE INICIATIVA

II. FASE DE METEOROLOGÍA

Uno de los jugadores aliados lanza un dado y consulta la tabla de meteorología.

III. FASE DE SUCESOS ALEATORIOS

Ver las reglas especiales de sucesos aleatorios más adelante.

IV. FASE DE CONSTRUCCIÓN DE TRABAJOS DE SITIO (SÓLO JUGADOR FRANCÉS)

A partir del turno estratégico número 9, el jugador francés puede construir trabajos de sitio como se indica en las reglas especiales de trabajos de sitio más adelante. El mal tiempo puede retrasar o impedir la construcción de trabajos de sitio.

V. FASE DE SITIO Y BOMBARDEO

Los jugadores francés y británico lanzan los dados en la tabla de Sitio y Bombardeo y aplican los resultados. Esta fase la inicia el jugador francés, y para hacerlo debe haber al menos 1 hex de trabajos de sitio completados. Bajo ciertas circunstancias puede necesitarse una segunda tirada en la tabla de Sitio y Bombardeo II.

VI. FASE DE REFUERZO

Las unidades de refuerzo llegan de acuerdo con la tabla de refuerzos del juego de campaña.

VII. FASE DE MOVIMIENTO

VIII. FASE DE REORGANIZACIÓN

IX. FUEGO DEFENSIVO DE ARTILLERÍA

Incluye el fuego de mortero durante el turno del jugador aliado. Los morteros no pueden disparar junto con las otras piezas de artillería, y siguen un procedimiento separado de disparo.

X. FASE DE COMBATE CERCANO

XI. DETERMINACIÓN DE VICTORIA/AVANCE DEL MARCADOR DE TURNO

4. REGLAS ESPECIALES

4.1 Restricciones de apilamiento

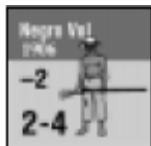
1) Las unidades francesas y americanas pueden pasar unas a través de las otras con toda libertad durante el movimiento, siempre que cumplan los límites de apilamiento normales. Sin embargo, al final de una fase de movimiento no pueden estar apiladas juntas.
Excepciones: Legión de Pulaski/*Pulaski's Legion* y mandos.

Excepción: Unidades francesas y americanas pueden estar apiladas como consecuencia de una retirada. Las unidades en tal situación deben separarse en la fase de movimiento propia siguiente, aunque hacerlo implica combate cercano en condiciones poco favorables.

Las unidades enemigas que ataquen una pila franco-americana ganan un modificador de +1 en combate cercano.

Las unidades en una pila franco-americana no pueden atacar voluntariamente, bien como pila o individualmente, hasta que las unidades francesas y americanas se separen. Si una pila franco-americana empieza una fase de movimiento adyacente a un enemigo de forma que, en un caso normal, debería atacarle, en vez de ello tendría que retirarse. Si la retirada no es posible, la pila franco-americana debe atacar pero con un modificador de -2.

2) Los voluntarios negros/*Negro Volunteers* no pueden atravesar a o apilarse con las unidades británicas provinciales o de milicia tory provenientes del sur (p.ej. King's Florida Rangers, Georgia Volunteers, South Carolina Royalists, Royal North Carolina, Georgia Militia, Loyal Savannah Militia y la Chatham County Militia opcional)



Si el apilamiento es inevitable por cualquier razón, los voluntarios negros son capturados.

3) Los regulares franceses y la milicia colonial francesa pueden pasar unas a través de las otras con toda libertad durante el movimiento, siempre que cumplan los límites de apilamiento normales. Sin embargo, al final de una fase de movimiento no pueden estar apiladas juntas. Excepción: los mandos franceses y la artillería francesa pueden apilarse con la milicia colonial del mismo origen.

Excepción: Estas unidades pueden estar apiladas como consecuencia de una retirada. Las unidades en tal situación deben separarse en la fase de movimiento propia siguiente, pero no si hacerlo implica combate cercano en condiciones poco favorables.

Mientras las unidades están apiladas se defienden normalmente en combate cercano. Si se ven obligadas a atacar mientras están apiladas sufren un modificador de -1

La milicia colonial francesa, los regulares coloniales franceses y el regimiento mercenario francés pueden apilarse sin problemas en cualquier momento.

4.2 Meteorología

El registro de turnos estratégico indica los 10 turnos meteorológicos. Uno de los jugadores aliados lanza un dado y consulta la tabla de meteorología para ver modificadores, condicionamientos y otros efectos.

La tirada meteorológica se modifica automáticamente del siguiente modo:

-1 en el turno 2

Importado por El Viejo Tercio S.L. Tel/fax: 91 806 0157 quijanotercio@eresmas.net <http://ElViejoTercio.tripod.com>

-2 en el turno 4

+1 si el tiempo del turno anterior fue bueno.

Todos los modificadores son acumulativos.

En los turnos sin tirada meteorológica, el tiempo se conserva igual al del último turno de meteorología.

Excepción: Si en un turno anterior hubo huracán, tempestad o turbonada en el turno siguiente habrá lluvia fuerte

El tiempo del turno 16 depende de cuándo lancen los aliados su asalto al perímetro defensivo de Savannah. Si lo anuncian antes del turno estratégico 15, el tiempo en los turnos 16-25 será el último que haya habido según indica la tabla de meteorología.

Si los aliados esperan al turno 16 para asaltar (como ocurrió en la realidad) el tiempo en el turno 16 será niebla y después, en los turnos 17-25, bueno de forma automática.

La meteorología se aplica a todos los jugadores y dura todo el turno.

4.3 Sucesos aleatorios

El jugador británico y uno de los aliados sacan cada uno una carta en la fase de sucesos aleatorios del juego de campaña, como se indica en el registro de turnos estratégico. Hay 10 turnos de sucesos aleatorios. El jugador británico saca primero.

Nota: Los franceses y americanos sólo pueden sacar una carta para los dos. Como con el momentum, los aliados deben compartir las cartas de sucesos aleatorios.

Las cartas se pueden usar en cualquier parte del juego. Para utilizar una carta de suceso aleatorio no hace falta ser el jugador con la iniciativa. Se pueden jugar varias cartas simultáneamente y los efectos se acumulan si es el caso.

El otro bando puede también responder con otras cartas. Es posible que cada bando use varias cartas al tiempo, pero esto no será la costumbre.

El uso de las cartas está sujeto a las siguientes restricciones:

- 19 cartas están marcadas con "Sólo turnos estratégicos"/*Strategic Game Turns Only*. Sólo pueden usarse en turnos estratégicos.
- 17 cartas llevan la indicación "Sólo turnos tácticos"/*Tactical Game Turns Only*. Sólo pueden usarse en turnos tácticos.
- 16 cartas no tienen restricciones de turno. El poseedor las puede usar cuando quiera y como quiera.
- 3 cartas están impresas en rojo. **Deben** ser usadas en el momento de sacarlas, como indican las instrucciones que llevan.
- 19 cartas están marcadas con banderas aliadas. Sólo los aliados pueden usarlas. Si el jugador británico saca una de ellas, la puede conservar (simulando un conocimiento limitado de las intenciones enemigas) pero no puede utilizarla.
- 19 cartas están marcadas con banderas británicas. Sólo los británicos pueden usarlas. Si un jugador aliado saca una de ellas, la puede conservar (simulando un conocimiento limitado de las intenciones enemigas) pero no puede utilizarla.
- 17 cartas están marcadas con las tres banderas. Estas cartas pueden ser usadas por cualquiera que las saque.
- De vez en cuando un jugador obtiene derecho a sacar más cartas de las que normalmente use en la fase de sucesos aleatorios.

Esto es el resultado de cartas de sucesos aleatorios jugadas previamente:

- 2 cartas permiten al jugador sacar una carta extra del mazo.
- 1 carta permite coger una carta de entre las que posee el jugador contrario.

NOTA: Cada bando puede gastar como máximo 1 ficha de momentum por cada fase de sucesos aleatorios para sacar una carta adicional. Este uso del momentum se añade al indicado en la regla general 12.6

Los efectos de las cartas de suceso aleatorio aparecen impresos en ellas. Estas cartas pueden influir en una serie de elementos del juego y algunas incluso introducen nuevas unidades. Las instrucciones en las cartas deben ser leídas y seguidas cuidadosamente.

No hay número máximo de cartas que se puedan tener al mismo tiempo. No se retiran cartas del juego a no ser que se indique explícitamente.

4.4 Trabajos de sitio franceses

[Nota: los lados de hex impresos con trabajos de sitio son los que se usan en el escenario histórico, y representan la verdadera posición de los aproches franceses]

El jugador francés puede construir trabajos de sitio en cualquier lado de hex(es) siguiendo el siguiente procedimiento:

1. A partir del turno estratégico 9 se puede colocar un marcador de construcción en cualquier espacio a 4 hexes de distancia del perímetro defensivo de Savannah, siempre que:

- No esté adyacente a unidades de combate enemigas
- No esté en arrozales
- Id. en pantanos
- Id. en el cementerio judío
- No lo evite la meteorología.

2. En el turno 10 al marcador se le da la vuelta, y se le alinea de forma que los lados de hex que se vayan a considerar con trincheras estén marcados por los símbolos blancos.

- En este turno se pueden colocar tres marcadores de construcción más. El primero debe ser extensión del hex con los trabajos de sitio iniciales.
- Siguen valiendo las limitaciones del paso 1 indicadas arriba (ver).
- Estos hexes no pueden acercarse más de 1 hex al perímetro defensivo de Savannah.

3. En el turno 11 a los marcadores anteriores se les da la vuelta y se les alinea de forma que los lados de hex que se vayan a considerar con trincheras estén marcados por los símbolos blancos.

- Situar todos los marcadores de construcción que queden. El primero debe ser extensión de un hex de trabajos ya completos.
- Se siguen aplicando las limitaciones del paso 1 (ver)
- Estos hexes tampoco pueden acercarse más de 1 hex al perímetro defensivo de Savannah (de este modo nunca se puede construir trabajos de sitio en hexes adyacentes al perímetro defensivo).

4. En el turno 12 a los marcadores anteriores se les da la vuelta y se les alinea de forma que los lados de hex que se vayan a considerar con trincheras estén marcados por los símbolos blancos.

CONSIDERACIONES

- El número de fichas disponibles limita las posibilidades del jugador francés al decidir qué lados de hex fortificar.
- Los lados de hex con trincheras no tiene por qué estar conectados.

- La meteorología puede impedir la construcción o finalización de los trabajos de sitio
- Los trabajos de sitio en construcción no ofrecen ventaja defensiva a las unidades que se encuentren en ellos.
- Los trabajos de sitio terminados ofrecen ventaja defensiva a todas las unidades que se encuentren en ellos sin importar a qué jugador pertenecen [ver la tabla de efectos del terreno y el resumen de modificadores]
- Se necesita al menos un lado de hex con trabajos de sitio completos para que el jugador francés pueda sitiar y bombardear.

4.5 Ataques a trabajos de sitio

Los trabajos de sitio en construcción no pueden ser terminarse si hay adyacentes unidades de combate enemigas "listas para desfilas".

Los trabajos de sitio en construcción en los que entre una unidad de combate enemiga "lista para desfilas" son eliminados automáticamente, salvo si sólo entran en ellos unidades de artillería enemiga.

Los trabajos de sitio completos no pueden ser ni movidos ni destruidos.

Excepción: Sitio y bombardeo, o también sucesos aleatorios, pueden dañar trabajos de sitio completos.

Para reparar los daños se dispone de la tabla de sitio y bombardeo, así como de sucesos aleatorios.

4.6 Sitio y bombardeo

Para que el jugador francés pueda lanzar tiradas de dados de sitio y bombardeo, éste debe haber completado al menos un lado de hex de trabajos de sitio. Los marcadores de construcción no sirven.

El jugador francés inicia la fase de sitio y bombardeo cuando la condición anterior se ha cumplido. Después de que el jugador francés haya lanzado dados por primera vez en la tabla de sitio y bombardeo, el británico puede responder; sin embargo no puede ser el primero en utilizar sitio y bombardeo.

4.7 Refuerzos

Refuerzos franco-americanos

Si las unidades británicas o sus zonas de control ocupan el hex de entrada, los refuerzos se retrasan un turno. Al siguiente pueden entrar por el hex más cercano no ocupado por unidades ni zonas de control enemigas. Si hay dos hexes con iguales condiciones el dueño decide. En este caso las unidades deben gastar los puntos de movimiento normales para el hex.

Los refuerzos americanos que llegan al hex 1014 (marcado en el mapa como "A") y los franceses que llegan al 3123 (marcado "F") no pueden usar movimiento estratégico en su turno de llegada.

Refuerzos británicos

Si unidades enemigas ocupan el Cuartel General (HQ) británico los refuerzos pueden entrar en cualquier hex de la ciudad de Savannah que no esté ni destruido ni ocupado por unidades enemigas. Si todos los hexes de Savannah están ocupados o destruidos los refuerzos se pierden. Cada vez que el jugador británico pierde refuerzos de esta manera la moral del ejército británico sufre una penalización de -1 (sin importar cuántas unidades se perdieron). No se dan puntos de victoria.

Los refuerzos pueden entrar en el juego superando los límites de apilamiento, pero deben moverse inmediatamente para conseguir cumplirlos. Las unidades de refuerzo que no puedan cumplir esto se

retrasan un turno. Estas unidades entrarán en juego antes que cualquier otro refuerzo prevista para el mismo hex y turno.

Refuerzos variables franceses

A partir del turno estratégico 8, pueden entrar refuerzos franceses en uno de cuatro posibles lugares según determine una tirada de dados.

Resultado 0-4 : Los refuerzos entran en los hexes 3822 o 3920, marcados "V-1" en el mapa. En el turno de llegada todas las unidades reciben un bonus de +2 puntos de movimiento (PM). Además todas las unidades de artillería doblan los MPs impresos en ellas.

Ejemplo: Una unidad de morteros francesa con unos PM normales de 2 los incrementaría a 4 (2+2) y luego los doblaría a 8. Si el tiempo a la llegada no impide el movimiento estratégico, estos 8 PM se incrementarían finalmente a 16.

Resultado 5-7 : Los refuerzos entran en el hex 4214 marcado "V-2" en el mapa. En el turno de llegada todas las unidades de artillería doblan sus PM.

Ejemplo: Una unidad de morteros francesa con unos PM normales de 2 los doblaría a 4. Si el tiempo a la llegada no impide el movimiento estratégico, estos 4 PM se incrementarían finalmente a 8.

Resultado 8: Los refuerzos entran en 4105, marcado "V-3" en el mapa. En el turno de llegada todas las unidades de artillería doblan sus PM.

Ejemplo: igual que antes

Resultado 9: Los refuerzos entran en el hex 3123, marcado "F". Se aplican las restricciones ordinarias.

4.8 Unidades suplementarias

Indios.

Los indios Creek forman una unidad opcional que puede aparecer en el juego de campaña como consecuencia de sucesos aleatorios. Se comportan como milicia con capacidades de infantería ligera. Sus puntos de movimiento son 5. Los Creek nunca pueden entrar en el perímetro defensivo de Savannah.

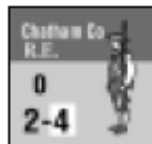
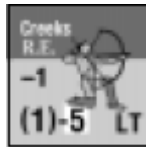
Su valor de combate está entre paréntesis, lo que indica SÓLO DEFENSA si está sola.

Las unidades que ataquen a los Creek en combate cercano sufren una penalización de -1 si los Creek defienden en un hex de bosque. Esto sólo se aplica si están defendiendo solos en el hex de bosque.

Si los Creek son eliminados no hay variaciones de moral de los ejércitos. Además, a diferencia de otras unidades de 1 paso cuya eliminación da 1 PV, los Creek sólo valen 0,5 PV.

La **milicia tory del condado de Chatham/Chatham county tory militia** es una unidad opcional que puede aparecer en el juego de campaña como consecuencia de sucesos aleatorios.

La **legión de Pulaski/Pulaski's Legion**, los **dragones desmontados de Tawes/Tawes' dismounted dragoons** y los **voluntarios negros/Negro volunteers** son unidades que poseen fichas alternativas. Ciertos sucesos aleatorios pueden provocar que una o varias de estas unidades tengan que cambiar sus fichas por las alternativas.



4.9 El Camino Cubierto (hexes del 1105 al 1401)

Moverse por los hexes del camino cubierto anula el coste en puntos de movimiento de moverse por pantano (ver tabla de efectos del terreno). El camino cubierto no salva los arroyos, cuyo cruce cuesta +1 PM. No se permite movimiento estratégico por el camino cubierto.

Se lanza 1 dado por pila de unidades en movimiento, para cada hex en que entre siguiendo el camino cubierto, para comprobar si las unidades se pierden.

Resultado 0-7: Nada

Id. 8-9: Perdidas [señalar las unidades con un marcador "perdido"/Lost]



MODIFICADORES:

+1 por cada dos hexes de camino cubierto en los que se haya entrado previamente (redondear a la baja)

+1 Si las unidades ya se han perdido antes.

Nota: Las unidades que empiecen apiladas deben seguir estándolo para moverse por el camino cubierto. No pueden moverse por separado, comprobar si se pierden de forma individual y terminar el movimiento reunidas en una sola pila.

Las unidades que se pierden son penalizadas del siguiente modo:

- No pueden moverse más en el turno de la pérdida.
- No tienen Zona de Control
- Atacan y defienden con la mitad de su fuerza (redondear al alza)
- Si en combate cercano reciben un resultado de retirada/Retreat lo cambian por otro de inmovilizada/Pinned.
- Si la unidad es montada, no puede retirarse antes del combate cercano (Cavalry withdrawal).

Al principio de la siguiente fase propia de movimiento, se le da la vuelta al marcador "perdido"/Lost y la unidad pasa a estar "ya perdida"/Previously lost

Las unidades "ya perdidas" pueden moverse en su fase de movimiento. Si continúan por el camino cubierto, se repite el procedimiento expuesto para comprobar si se vuelven a perder. En tal caso, el marcador vuelve a estar por la cara de "perdido".

Este proceso se repite siempre que la unidad siga moviéndose por el camino cubierto.

Abandono del camino cubierto: Las unidades que empiecen una fase de movimiento en un hex de camino cubierto pueden abandonarlo sin restricciones y aplicando los efectos normales de terreno y movimiento. Al dejar el camino cubierto se eliminan todos los marcadores de "perdido" y "ya perdido".

Nota: Si una unidad deja el camino cubierto y vuelve a él en un turno posterior, al calcular los modificadores no se tienen en cuenta los hexes recorridos en el primer trayecto por el camino cubierto.

Beneficios del camino cubierto: Las unidades que defienden en hexes de camino cubierto se benefician de un modificador de -1 tanto para fuego de rifles como para combate cercano.

4.10 Restricciones a las salidas del ejército británico

En los turnos estratégicos del 1 al 10 sólo pueden salir del perímetro defensivo de Savannah unidades británicas apiladas con un mando. Dichas unidades sufren una reducción temporal de -1 sobre su moral impresa en la ficha, que dura el tiempo de la salida.

Una vez fuera del perímetro defensivo estas unidades pueden operar sin estar apiladas; pero los mandos sólo pueden volver a Savannah hasta que hayan vuelto todas las unidades que salieron con ellos.

Excepciones: 1st de Lancey, King's Florida Rangers, 1st y 2nd Georgia Militias, Chatham County Militia y los indios Creek son unidades que empiezan el juego fuera del perímetro defensivo (el valor de movimiento de estas unidades aparece en un cuadrado blanco para identificarlas fácilmente). Estas unidades ni necesitan mandos para operar fuera del perímetro, ni sufren reducción de moral.



Sin embargo, una vez que estas unidades hayan entrado en el perímetro deben seguir las mismas reglas que el resto de tropas. *Nota: los indios Creek nunca pueden entrar en el perímetro defensivo.*

Las restricciones a las salidas del ejército británico se eliminan en el turno estratégico 11. Desde ese momento todas las unidades británicas pueden operar fuera del perímetro sin problemas.

4.11 Zona de bombardeo naval británico

El área encerrada por la línea punteada roja de la esquina noroeste del mapa es la zona de bombardeo naval británico. Estos hexes indican el alcance de los cañones de una fragata británica de patrulla por el río Savannah. Las unidades aliadas que intenten reorganizarse en esta zona sufren un modificador de -1 a su tirada de reorganización. Esto se añade a las reglas generales 13.5 y 15.1

4.12 Morteros franceses

Los morteros franceses:

-No pueden disparar en conjunto con otras unidades de artillería.

-Tienen un alcance de 5 hexes, pero no pueden atacar a blancos adyacentes.

-No necesitan línea de visión (LdV)

-Dirigen su fuego contra un hex determinado, no contra una unidad específica. Esto es una excepción a la regla general 11.2

-En los turnos tácticos, pueden moverse o disparar; pero no ambas cosas en el mismo turno. Para señalarlo se les marca con la ficha adecuada, "Mortero desplazado"/*Mortar moved* o "Mortero disparado"/*Mortar fired*



PROCEDIMIENTO

1. El jugador francés selecciona un hex como objetivo y lanza en la tabla de dispersión y desviación para determinar el hex en que los proyectiles caen realmente.
2. Si hay unidades en el hex al que llegan los proyectiles, el dueño elige la unidad que va a recibir el posible daño.
3. El jugador francés lanza dados en la tabla de posibilidades de impacto para ver si los proyectiles efectivamente consiguen impactar.

4. Si se consigue impacto, el jugador francés lanza dados en la tabla de daño de artillería para hallar los efectos en la unidad seleccionada.

5. Si el resultado del fuego de mortero es "D" o "pérdida de un paso" el jugador francés comprueba si se han dañado los morteros en la tabla de inutilización de morteros.

4.13 Falta de cohesión aliada

La Legión de Pulaski/*Pulaski's Legion* es la única unidad de combate americana que puede cooperar en combate cercano con las unidades francesas.



Excepciones: Ver "restricciones al apilamiento" (reglas específicas, 4.1)

Si hay cambios en moral de ejércitos o puntos de victoria mientras que Pulaski está junto con los franceses, estos cambios o PVs se aplican a los franceses.

No sólo se prohíbe que unidades americanas y francesas se apilen y ataquen desde el mismo hex; también se les prohíbe atacar a un mismo hex enemigo en un ataque combinado desde varios hexes. Esto supone una excepción al ejemplo en la regla general 12.15

4.14 Defensas británicas incompletas

Los ataques aliados contra obstáculos, reductos o revestimiento controlados por los británicos reciben un modificador de +2 hasta el turno 7, y uno de +1 desde el 8 hasta el 11

Estos modificadores se suman a los normales debidos a fortificaciones de campaña.

Ejemplo: en el turno 10, un ataque aliado contra un lado de hex que contuviera obstáculos y un reducto se calcularía como -2 +1 para un total de -1 por terreno

Las fortificaciones de campaña británicas se consideran completas en el turno 12, en el que ya se usan los modificadores normales [ver el registro de turnos].

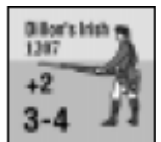
Nota: Las defensas pueden ser terminadas antes de tiempo, en los turnos 10 u 11, como resultado de sucesos aleatorios.

4.15 Doctrina táctica británica

El jugador británico no puede elegir la ficha de táctica "envolver flanco" en cualquier combate cercano en que sus unidades ocupen un hex del perímetro defensivo y todos los atacantes implicados estén fuera del perímetro.

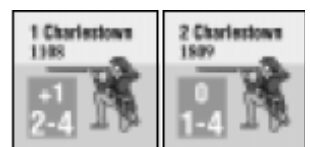
4.16 Ferocidad irlandesa

Cuando el regimiento irlandés de Dillon/*Dillon's Irish Regiment* sea la unidad de vanguardia en ataques contra al menos 1 unidad de regulares británicos, el atacante recibe un modificador de +1 para la tirada de combate cercano.



4.17 Excepción en modificadores de milicias

Las dos unidades de la milicia de Charlestown/*Charlestown Militia* no sufren la penalización de -1 en la tirada de combate cercano cuando se enfrenten a unidades regulares enemigas. Su presencia en una pila de unidades de



milicia elimina la penalización de las milicias para toda la pila. Estas unidades llevan un cuadrado verde rodeando sus valores para que se las identifique sin problemas.

4.18 Reglas de mandos

Antigüedad de los mandos:

Ejército francés: de Noailles tiene más antigüedad que Dillon
Ejército americano: McIntosh tiene más antigüedad que Huger
Ejército británico: Maitland tiene más antigüedad que von Porbeck

Apilamiento de mandos

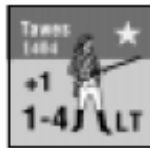
Cualquier mando francés puede apilarse con y mandar a cualesquiera unidades francesas, ya sean regulares, regulares coloniales, mercenarios o milicias. Cualquier mando británico, incluyendo al alemán von Porbeck, puede apilarse con y mandar a cualesquiera unidades británicas ya sean regulares, hessianos, provinciales o milicia. Lo último incluye a los indios Creek. Cualquier mando americano puede apilarse con y mandar a cualesquiera unidades americanas, ya sean del ejército continental o la milicia. **Excepción:** Huger sólo puede apilarse con y mandar a unidades americanas de milicia y/o artillería. Por esta razón lleva una banda azul claro igual que la de las milicias.

Semi-mandos

Conde Pulaski: Es semi-mando para el juego de fichas tácticas, para sí mismo y para cualquier caballería americana con la que esté apilado. Si se encuentra apilado con otro tipo de unidades, o ataca en un combate que implica a varios hexes, pierde sus capacidades (esta ficha lleva una estrella amarilla para identificarla mejor).



Capitán Tawes: Es semi-mando para el juego de fichas tácticas, si está en reducto de Spring Hill (hex 1404), para sí mismo y cualesquiera unidades británicas con las que esté apilado. Si ataca en un combate que implica a varios hexes pierde sus capacidades (esta ficha lleva una estrella amarilla para identificarla mejor).



Reemplazo de mandos

Ciertos sucesos aleatorios pueden implicar la eliminación de Dillon del juego o la pérdida del carácter de semi-mandos para Pulaski, Tawes o ambos. En este último caso se usan las fichas de reemplazo que no llevan la estrella amarilla de los semi-mandos.

Bajas de mandos

Ver la tabla de bajas de mandos

Si Prevost, D'Estaing o Lincoln son baja el jugador correspondiente tiene que ceder una ficha de momentum. Si no tiene ninguna, el oponente puede tomar una de las fichas sin usar, en caso de que haya.

4.19 Excepciones a las reglas generales

Orden de juego:

Turno 1, sólo británicos.
Turnos 2-15, británicos primero y aliados después.
Turno 16, aliados primero y británicos después.
Turnos 17-25, aleatorio.

Iniciativa:

En los turnos con orden de juego aleatorio, los aliados usan el nivel de iniciativa francés determinado por el registro de moral de ejércitos.

Zonas de control (ZOCs)

Además de la regla general 8.1, las ZOCs se pueden ejercer desde hexes de pantano y ciudad, pero no desde fuera hacia ellos.

Movimiento

La excepción de la regla general 9.1 no se aplica a las unidades que se muevan por el pantano Yamacraw, ni artillería naval, ni a morteros. Estas unidades siempre deben ser capaces de gastar los puntos de movimiento necesarios para entrar en los hexes de destino.

Prioridades de retirada:

Cada ejército debe retirarse, si es posible, hacia su Cuartel General (HQ)

Avance tras el combate:

Como excepción al paso 9 de la regla general 12.2, las unidades de vanguardia británicas no están obligadas a avanzar en los hexes desalojados por el defensor, si hacerlo implicase salir del perímetro defensivo de Savannah.

Reorganización:

Como excepción a la regla general 13.5, las unidades que se reorganicen detrás de fortificaciones de campaña no obtienen beneficios si algún lado de hex tiene brecha, o si hay unidades enemigas adyacentes y dentro de la misma fortificación de campaña.

Las unidades que están en una fortificación de campaña al producir el enemigo una brecha deben llevar a cabo un test de moral.

Las unidades en hexes de ciudad destruidos deben realizar un test de moral con un modificador de -1 a la tirada.

ESCENARIO HISTÓRICO

Disposición

Situar todas las unidades de acuerdo con sus lugares de partida ya impresos. Excepción: la milicia leal de Savannah/*Loyal Savannah Militia* puede empezar en cualquier hex del perímetro defensivo de Savannah, siempre que obedezca los límites de apilamiento.

En este escenario no se usan la milicia tory del condado de Chatham/*Chatham County Tory Militia*, los indios Creek, y las fichas de reemplazo de Pulaski, Tawes y los voluntarios negros/*negro volunteers*.

Duración del juego

Turnos del 16 al 20 en el registro de turnos tácticos.

Moral inicial de los ejércitos

Británico = 14
Americano = 13
Francés = 12

Momentum

Los aliados empiezan con una ficha de momentum.

Orden de juego

Turno 16, aliados primero y británicos después.
Turnos 17-25, aleatorio.

Restricciones del turno 16

- Niebla (ver la tabla de meteorología)

Nota: en el resto de turnos del escenario el tiempo es despejado

-Las unidades americanas no pueden atacar en combate cercano

-D'Estaing debe participar en un ataque de combate cercano en este turno.

Condiciones de victoria

Victoria decisiva aliada: Se consigue de forma inmediata si una unidad de combate aliada "lista para desfilar" entra en un hex de la ciudad de Savannah.

Victoria importante aliada: Como en el juego de campaña

Victoria marginal aliada: Como en el juego de campaña

Victoria decisiva británica: Eliminar a D'Estaing y al menos 15 puntos de fuerza de unidades regulares francesas y/o del ejército continental.

Victoria importante británica: Como en el juego de campaña

Victoria marginal aliada: Como en el juego de campaña

Secuencia de juego

En el escenario histórico se usan sólo las siguientes fases:

- Iniciativa
- Movimiento
- Reorganización
- Fuego defensivo de artillería
- Combate cercano
- Determinación de victoria/Avanzar marcador de turno

Reglas especiales para el escenario histórico

1) Las unidades de artillería de ambos bandos no pueden moverse, salvo la reserva de artillería francesa, a no ser que se las ataque en combate cercano. Si son alcanzadas en la fase de fuego defensivo de artillería con resultados "D" o "R" deben volver a su hex de situación inicial tan rápido como puedan, siempre que sea posible.

2) Para los trabajos de sitio se usarán los lados de hex ya impresos en el mapa.

3) Todos los ataques franceses sufren un modificador de -1, aparte de otros modificadores aplicables.

4) Tienen efecto las siguientes reglas del juego de campaña:

- PVs y pérdida de mandos
- Hex de victoria
- Perímetro defensivo de Savannah
- Restricciones de apilamiento
- Zona de control
- Iniciativa
- Movimiento
- Camino cubierto
- Zona de bombardeo naval
- Reorganización
- Morteros franceses
- Falta de cohesión aliada
- Doctrina táctica británica
- Ferocidad irlandesa
- Excepción en modificadores de milicias
- Prioridades de retirada
- Avance tras el combate
- Reglas de mandos (menos reemplazo)

TABLA DE REFUERZOS DEL JUEGO DE CAMPAÑA

Turno 1

BRITÁNICOS: 1st Bn. DeLancy, 2nd Ga. Militia [en el hex 1723 "B-1"] y battery A [en el Cuartel General (HQ)]

Turno 2

FRANCESES: Champagne Chasseurs y Avant-Garde [en el hex 3123 "F"]

Turno 3

BRITÁNICOS: King's Fl. Rangers, 1st. Ga Militia [en el hex 1023 "B-2"] y Battery B [en el HQ]

AMERICANOS: McIntosh, 1st. S.C., 3rd S.C., Twigg, y Dooly y la GA "Combined" Militia [en el hex 1014 "A"]

FRANCESES: von Stegdink, Auxerrois, Foix, Guadeloupe Flank Companies, Guadeloupe Fusiliers [en el hex 3123 "F"]

Turno 4

BRITÁNICOS: Royal Marines, Royal Navy, Naval Battery y Fort Battery [en el HQ]

AMERICANOS: Pulaski [entra con los franceses]

FRANCESES: D'Estaing, Condé, Cambresis y Hainault [en el hex 3123 "F"]

Turno 5

BRITÁNICOS: Loyal Savannah Militia y Battery D [en el HQ]

AMERICANOS: 1st. Va Levies y 1st. Va Light Dragoons [en el hex 1014 "A"]

FRANCESES: Colonial Chasseurs, DuCap Fusiliers, Port-au-Prince y Martinique [en el hex 3123 "F"]

Turno 6

FRANCESES: Dillon, Dillon's Irish Regt., Armagnac, Grenadier Bn., Grenadier Volunteers, de Noailles, Reserve Bn., Reserve Artillery, Grenadiers de San Domingue y San Domingue Volunteers [en el hex 3123 "F"]

Turno 7

BRITÁNICOS: Maitland, y 1st.Bn. Fraser's Highlanders [en el HQ; sólo se puede mover un espacio en el turno de su llegada]

AMERICANOS: Lincoln, Beekman's S.C. Artillery, Horry's S.C. horse, Laurens, S.C./Ga Light Corps, 1st.Bn. Charlestown Militia, 2nd Bn. Charlestown Militia, Huger, 2nd S.C., 5th S.C., Harden, Garden, Skirving, Reed and S.C. "Combined" Militia [en el hex 1014 "A"]

Turno 8

BRITÁNICOS: von Trumbach, Royal N.C. [en el HQ: sólo se pueden mover 1 espacio en su turno de llegada].

FRANCESES: Marine Bn., Naval Bombardiers y Mortar Battery [Tirada de entrada variable: 0-4 = "V-1", 5-7 = "V-2", 8 = "V-3", 9 = "F"]

Turno 9

BRITÁNICOS: Invalid Battery [en el HQ]

FRANCESES: Marine Company, Battery A (rt.) y Battery B(rt.) [Tirada de entrada variable : 0-4 = "V-1", 5-7 = "V-2", 8 = "V-3", 9 = "F"]

Turno 10

BRITÁNICOS: Negro Volunteers, Augusta Rd. Battery [en el HQ]

FRANCESES: Battery A (lft.) [Tirada de entrada variable : 0-4 = "V-1", 5-7 = "V-2", 8 = "V-3", 9 = "F"]

Turno 11

BRITÁNICOS: Carolina Battery [en el HQ]

FRANCESES: San Domingue Volunteer Detachment y Battery B(lft.) [Tirada de entrada variable : 0-4 = "V-1", 5-7 = "V-2", 8 = "V-3", 9 = "F"]

Turno 12

BRITÁNICOS: Convalescents, Grand Battery [en el HQ]

NOTAS

- A- Las unidades americanas que llegan al hex 1014 "A" no tienen movimiento estratégico en su turno de llegada.
- B- Las unidades que lleguen al hex 3123 "F" no tienen movimiento estratégico en su turno de llegada.
- C- Los refuerzos franceses de los turnos 8,9,10 y 11 hacen tiradas de entrada variable.

<i>Resultado</i>	<i>Lugar de entrada</i>
0 - 4	En 3822 o en 3920 "V-1". En el turno de llegada todas las unidades tienen +2 PM y las unidades de artillería doblan además sus PM.
5 - 7	En 4214 "V-2". En el turno de llegada todas las unidades de artillería doblan sus PM.
8	En 4105 "V-3". En el turno de llegada todas las unidades de artillería doblan sus PM.
9	En 3123 "F". Se aplica la restricción del caso B) de arriba

SITUACIÓN INICIAL DEL JUEGO DE CAMPAÑA

- von Porbeck en el hex 1805
- Graham's Light Infantry en el hex 1803
- El resto de unidades británicas no previstas como refuerzos empiezan de acuerdo con su número de localización al inicio.

OTRAS UNIDADES

La Chatham County Militia, indios Creek, y las fichas de reemplazo para los Negro Volunteers, Pulaski's Legion y Tawes aparecen en el juego mediante sucesos aleatorios. Se sitúan como indiquen las cartas de los sucesos aleatorios correspondientes.

GMT GAMES, LLC. P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

CARTAS DE SUCESOS ALEATORIOS: GUÍA

En esta guía se traducen las cartas de sucesos aleatorios.

-SIGNOS CONVENCIONALES

En las cartas de sucesos aleatorios aparecen algunos símbolos. Su significado se explica detalladamente en el punto 4.3 de las reglas específicas.



Esta carta sólo puede ser utilizada por el jugador británico.



Esta carta sólo puede ser utilizada por el jugador aliado



Esta carta puede ser utilizada por cualquier jugador

STRATEGIC GAME TURNS ONLY

Esta carta sólo se puede jugar en turnos estratégicos.

TACTICAL GAME TURNS ONLY

Esta carta sólo se puede jugar en turnos tácticos.

Las cartas llevan en la parte superior un número, que es el que se utiliza para referirse a ellas a continuación.

CARTA Nº 1- Despachos británicos interceptados por guerrilleros.

La guarnición de Beaufort no llega. Eliminar a Maitland, 1st Highlanders, von Trumbach y Royal N.C.
Disminuir la moral británica en 2,
Si estas unidades ya han sido desplegadas, retirar la carta y sacar otra.

CARTA Nº 2- Los patrulleros franceses aislan el "Wall's Cut"

Algunos de los refuerzos de Maitland resultan aislados. Eliminar a von Trumbach y Royal N.C.
Disminuir la moral británica en 1.
Si estas unidades ya han sido desplegadas, retirar la carta y sacar otra.

CARTA Nº 3- Tropas francesas hambrientas devastan los campos.

Desplegar la Chatham County Militia en cualquier hex (o hexes) de edificio fuera del perímetro defensivo de Savannah y de modo que no esté adyacente a unidades enemigas de combate. Se puede usar normalmente en su turno de llegada.

CARTA Nº 4- Victoria naval.

La marina francesa derrota a los HMS Victory y HMS Experiment, y captura paga y suministros.

Disminuir la moral británica en 1. Aumentar la moral francesa en 1.

CARTA Nº 5- Bombardeo costero

La fragata francesa "La Truite" bombardea Savannah

Los daños son mínimos, pero la acción sirve para elevar la moral francesa en 1.

CARTA N° 6- ¡Indios!

Desplegar a los indios Creek en cualquier hex de bosque denso y sin unidades enemigas adyacentes. Se pueden usar normalmente en su turno de llegada.

Nota: los indios Creek nunca pueden entrar en el perímetro defensivo de Savannah.

CARTA N° 7- Superioridad local

Esta carta sirve para anular el efecto de cualquier carta de sucesos aleatorios jugada por el adversario. Los efectos de tal carta no se tienen en cuenta.

Excepción importante: *Las tres cartas impresas en rojo no pueden ser anuladas (golpe de mano de inteligencia, n°s 17 y 18, y espionaje, n°45)*

CARTA N° 8- Los aliados se echan la culpa mutuamente por la llegada de refuerzos británicos

Disminuir en 1 la moral tanto francesa como americana.

CARTA N° 9- Salida británica contra los zapadores franceses

En este turno no hay tirada francesa de sitio y bombardeo.

CARTA N° 10- Un desertor americano revela los planes de ataque aliados.

En este turno el fuego defensivo de artillería británico tiene un modificador de +1

CARTA N° 11- d'Estaing y Lincoln rechazan la petición británica de evacuar mujeres y niños

Disminuir en 1 la moral británica.

CARTA N° 12- Los guías americanos hacen perderse a las columnas francesas

Unidades clave no llegan a los puntos de inicio del asalto. En este turno todos los combates cercanos franceses tienen un modificador de -1.

CARTA N° 13- "Soldats en avant, suivez-moi!. Vive le Roi!"

Las unidades francesas que atacan este turno mandadas por d'Estaing ganan un modificador de +2

CARTA N° 14- El capitán Tawes muere al defender el reducto de Spring Hill

La unidad Tawes pierde su cualidad de semi-mando (usar la ficha de reemplazo).

CARTA N° 15- Los franceses bombardean Savannah durante 4 días

Disminuir la moral británica en 1. Destruir 1 hex de ciudad, a elección del jugador francés, de forma acorde con dispersión y desviación. Una unidad de las que estén en un hex destruido (a elección del jugador británico) pierde un paso. Todas las unidades hacen pruebas de moral con un modificador de -1. Ajustes de moral de ejército y puntos de victoria normales.

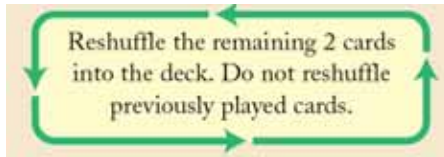
CARTA N° 16- Los dueños de esclavos lealistas, descontentos por armar a los esclavos.

Algunas compañías lealistas de Georgia(GA) y Carolina del Sur (SC) desertan. Si los voluntarios negros están en juego, dar la vuelta a la ficha de la 1st SC Royalist Infantry y eliminar los GA Volunteers. Disminuir la moral británica en 1.

Si ambas unidades ya han sido capturadas o eliminadas, retirar la carta y sacar otra.

CARTA N° 17- Golpe de mano de inteligencia

Mirar inmediatamente las tres primeras cartas del mazo de cartas de sucesos aleatorios y escoger una, que se puede jugar en este mismo turno.



= Volver a introducir, barajando, las dos cartas restantes en el mazo. No volver a introducir cartas ya jugadas.

CARTA N° 18- Es igual que la n° 17

CARTA N° 19- Tropas enemigas alcanzadas por fuego amigo

Disminuir la moral del ejército enemigo en 1. Si esta carta se juega por los británicos, lanzar un dado.

Even = French Army Morale. = Par, moral francesa. Impar, moral americana.
Odd = American Army Morale.

CARTA N° 20- El mal tiempo obliga a la flota francesa a salir a alta mar.

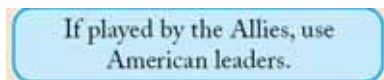
Retrasar un turno la llegada de los próximos refuerzos franceses.
Si todos los refuerzos están ya en juego, retirar la carta y sacar otra.

CARTA N° 21- Agotamiento de las municiones de la artillería británica.

Si es un turno estratégico, en él no hay tirada británica de sitio y bombardeo. Si es táctico, el fuego defensivo de artillería británico tiene un modificador de -1.

CARTA N° 22- Iniciativa del oficial al mando

Elegir este turno entre doblar los PMs u obtener un modificador de +1 en la tirada de reorganización para todas las unidades que empiecen el turno apiladas con un mando. Los mandos individuales pueden elegir por separado.



= Si esta carta la juegan los aliados, usar mandos americanos.

CARTA N° 23- Los voluntarios negros derrotan al Caballero de Romain en la Isla de Hutchinson

Aumentar en 2 la moral de la unidad de voluntarios negros, esté desplegada o no (usar la ficha de reemplazo).

CARTA N° 24- Desertores británicos informan de que el daño producido por el bombardeo aliado es mínimo

Disminuir la moral francesa en 1.

CARTA N° 25- El mayor L'Enfant limpia obstáculos

Abrir brecha en un lado de hex de obstáculos que esté en un radio de dos hexes del coronel Laurens.
Nota: Sólo se produce brecha en los obstáculos. Usar el marcador "Breach Abatis only".

CARTA N° 26- Vigorosa finta americana

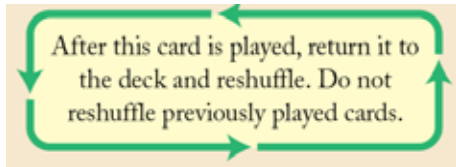
Modificador de +1 sólo para las unidades de milicia americana que ataquen este turno al mando de Huger.

CARTA N° 27- Furiosa mêlée francesa

Modificador de +1 para las unidades francesas que ataquen este turno al mando de Dillon.

CARTA N° 28- Ingenieros

Reparar un lado de hex de fortificaciones de campaña que tenga brecha.



= Devolver esta carta al mazo y barajar una vez utilizada. No barajar cartas ya jugadas.

CARTA N° 29- Caos en el campo de batalla

Todas las unidades atacantes enemigas realizan una prueba de moral antes del ataque. Las que no lo pasen deben ser retiradas un espacio por su dueño. ADEMÁS: Modificador de -1 a todas las tiradas enemigas de ataque en este turno.

CARTA N° 30- "Sigán a mis lanceros"

Pulaski es herido mortalmente. La unidad Pulaski pierde su capacidad de semi-mando. Disminuir la moral americana en 1 (usar ficha de reemplazo).

CARTA N° 31- El sargento Jasper muere al rescatar la bandera del 2° de Carolina del Sur

Disminuir la moral americana en 1

CARTA N° 32- Atrocidades españolas en Florida

Retirar del juego a los King's Florida Rangers tanto si están en el tablero como si no. No hay ajustes de moral ni de puntos de victoria.

CARTA N° 33- Disturbios en Haití

Retirar del juego a todas las unidades de milicia de Santo Domingo (San Domingue) tanto si están en el tablero como si no. No hay ajustes de moral ni de puntos de victoria.

CARTA N° 34- Las defensas se dañan por la fuerte lluvia.

Jugar en turnos en los que el tiempo sea cualquiera menos bueno. Brecha en un lado de hex enemigo.
Nota: los daños nunca afectan a los obstáculos. Usar el marcador "Breach Non-Abatis"

CARTA N° 35- Los reclutas de Virginia sufren un 60% de bajas

Eliminar la unidad 1st Virginia Levies. Ajustes de moral y puntos de victoria normales.
Si esta unidad ya ha sido eliminada, retirar la carta y sacar otra

CARTA N° 36- El ataque aliado consigue la sorpresa

Los ataques aliados de este turno mejoran la relación de fuerzas en 1 columna.

CARTA N° 37- La milicia americana deserta.

Eliminar todas las unidades de milicia americana con moral -2. Aumentar la moral británica en 1. Si a consecuencia de esto algún mando se queda solo en el hex, se puede retirar 1,2 o 3 hexes.
Si todas las unidades americanas de milicia con moral -2 ya han sido eliminadas o capturadas, retirar la carta y sacar otra.

CARTA N° 38- Dillon es despedido por criticar a d'Estaing

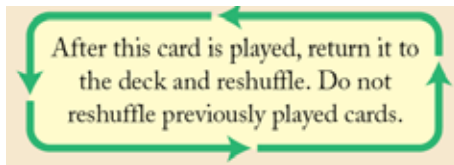
Eliminar la unidad Dillon y disminuir la moral francesa en 1.
Si Dillon ya ha sido baja, retirar la carta y sacar otra.

CARTA N° 39- Medidas desesperadas

Se juega en cualquier turno en que haya unidades aliadas dentro de la línea de revestimiento. Los británicos hacen reorganizaciones antes de la fase de movimiento. Las unidades reorganizadas pueden moverse y atacar normalmente. Las unidades apiladas con Prevost ganan un modificador de +1 al combate cercano en este turno.

CARTA N° 40- Comida desperdiciada

Disminuir la moral británica o francesa en 1.



= Devolver esta carta al mazo y barajar una vez utilizada. No barajar cartas ya jugadas.

CARTA N° 41- ¡Francotirador!

Elegir a cualquier mando enemigo que se encuentre adyacente a unidades de combate amigas. Lanzar un dado:

0-5 = No ocurre nada

6-8 = El mando se retira

9 = El mando muere

Ajustes de moral de ejército y puntos de victoria normales.

CARTA N° 42- El HMS Germaine embarranca

La zona de bombardeo naval británico este turno está inactiva.

CARTA N° 43- Explosión fortuita

Se juega inmediatamente después de que el enemigo anuncie una fase específica de fuego defensivo de artillería. Una de las unidades de artillería que disparan (de su elección) pierde un paso, pero puede seguir disparando con su fuerza reducida, si le queda. No hay ajustes de moral ni de puntos de victoria.

CARTA N° 44- C' est la guerre (la guerra es así)

Un mando es herido. Situarlo en su Cuartel General. En este turno no puede moverse, reorganizar unidades, influir en las fichas tácticas o añadir modificadores al combate.

El jugador aliado lanza un dado:

Par = Mando francés

Impar = Mando americano

CARTA N° 45- Espionaje

Coger al azar una carta de las que tiene el jugador enemigo y añadirla a las propias. La carta que se coge *no puede* ser utilizada este turno.

Si el enemigo no tiene cartas, sacar la primera carta del mazo

CARTA N° 46- Guías locales

Los próximos refuerzos pueden llegar un turno antes. El jugador aliado elige entre los refuerzos franceses o americanos.

Si todos los refuerzos han llegado ya, retirar la carta y sacar otra.

CARTA N° 47- Cambio de iniciativa

El poseedor de esta carta debe tomar la iniciativa en este turno.

CARTA N° 48- Ron y oro

D'Estaing ofrece a las dotaciones ron y oro para apresurar el movimiento de la artillería.

Si es un turno estratégico, multiplicar por tres los PM de la artillería francesa en este turno. Si es táctico, doblar los PM de la artillería francesa en este turno.

CARTAS N° 49 y N° 50- Iguales que la n° 48

CARTA N° 51- La infantería ligera intenta clavar las piezas de artillería enemigas

Elegir una unidad amiga de infantería ligera en un radio de 4 hexes de una unidad enemiga de artillería y lanzar un dado:

0-4 = No ocurre nada; 5-7 = La unidad queda desorganizada, pero permanece en su sitio; 8-9 = La unidad pierde un paso.

La unidad de infantería ahora comprueba sus pérdidas con la misma tirada:

0-5 = No ocurre nada; 6-7 = Unidad desorganizada, pero permanece en su sitio; 8 = La unidad pierde un paso, 9 = La unidad es capturada.

Ajustes de moral y de puntos de victoria normales

CARTA N° 52- Las rompientes zarandean las chalupas francesas

La capacidad de movimiento de los próximos refuerzos franceses se reduce 1 PM por unidad en el turno de entrada.

Si todos los refuerzos ya están en juego, retirar la carta y sacar otra.

CARTA N° 53- Disputa entre oficiales franceses

En todos los combates cercanos franceses de este turno se pueden usar sólo las tácticas números 1-4 (las que no requieren mandos).

CARTA N° 54- Igual que la n° 22, excepto en que

If played by the Allies,
use French leaders.

= Si la juegan los aliados, se usan mandos franceses.

CARTA N° 55- El capitán Moncrief termina las defensas antes de lo previsto.

Sólo se puede jugar en los turnos 10 y 11. Si es el turno 10, las defensas se completan si se saca en una tirada 7-9. De otro modo, se completan en el turno 11. Colocar en el registro de turnos el marcador "British defenses complete".

Si esta carta se saca después del turno 11, retirarla y sacar otra

SAVANNAH - TABLAS

AJUSTES DE MORAL DE EJÉRCITO	
<i>Suceso</i>	<i>Pérdida/Ganancia</i>
Reorganización	+1/-0
Sufre "D"	+0/-1
Sufre "AM"	+0/-1
Inflige/sufre "1"	+1/-1
Inflige/sufre "2"	+1/-2
Captura unidad/es capturada	+1/-1
Elimina Pin en fase de movimiento	+0/-1
Baja de mando (ver tabla de bajas de mandos)	+/-?
Pérdida de refuerzos (sólo británicos, ver 4.5)	0/-1
Salida fuera del perímetro defensivo de Savannah (4.10)	0/-1

TABLA DE BAJAS DE MANDOS		
<i>Mando</i>	<i>Ajuste de moral de ejército</i>	<i>Puntos de victoria</i>
Prevost	+2/-2	2
Maitland	+1/-2	0,5
von Porbeck	+1/-1	-
D' Estaing	+2/-2	2
de Noailles	+1/-1	1
Dillon	+1/-2	1
von Stedingk	+1/-1	-
Lincoln	+2/-2	2
Huger	+1/-1	1
McIntosh	+1/-1	1
Laurens	+1/-2	0,5

Si Prevost, D'Estaing o Lincoln son baja, el jugador dueño deberá devolver una ficha de momentum al montón. Si no tiene ninguna el jugador contrario gana una, si la hubiera.

TABLA DE PUNTOS DE VICTORIA	
<i>Puntos de Victoria</i>	<i>Descripción</i>
2	Por cada unidad enemiga de 2 pasos eliminada
1	Por cada unidad enemiga de 1 paso eliminada
0,5	Por cada unidad enemiga de 2 pasos reducida
1,5	Por cada unidad enemiga ya reducida eliminada
1	Por cada unidad enemiga capturada
0,5	Por cada unidad enemiga desmoralizada
?	Baja de mando (ver tabla)
0,5	(Sólo aliados): baja de la unidad de indios Creek
1	Reducto de Spring Hill (final del juego)
?	Cartas de sucesos aleatorios
?	Tabla de sitio y bombardeo

SECUENCIA DE JUEGO

PARTE DE JUEGO CONJUNTO

I. Fase de iniciativa

Se determina la iniciativa en los turnos 1-16. A partir del 16 es aleatoria.

II. Fase de meteorología (como se indica en el registro de turnos)

El jugador aliado lanza un dado. La meteorología y los modificadores, si hay, se aplican a ambos jugadores en todo el turno.

III. Fase de sucesos aleatorios. (como se indica en el registro de turnos)

Cada bando coge una carta de sucesos aleatorios. Los británicos cogen primero. Las cartas pueden guardarse o jugarse, como elija el jugador, en cualquier momento del juego incluso si el jugador no es el activo. Deben seguirse las indicaciones de las cartas.

IV. Fase de construcción de trabajos de sitio

(sólo jugador francés)

Se inicia en el turno 9.

V. Fase de sitio y bombardeo

(como se indica en el registro de turnos)

Cada jugador tira un dado en la tabla de sitio y bombardeo y aplica los resultados. El jugador francés lanza primero.

PARTE DE JUEGO DEL JUGADOR CON LA INICIATIVA

VI. Fase de refuerzos (como se indica en el registro de turnos)

Las unidades llegan de acuerdo con la tabla de refuerzos del juego de campaña.

VII. Fase de movimiento

VIII. Fase de reorganización

IX. Fase de fuego defensivo de artillería

Incluye fuego de mortero si el jugador aliado es activo. Los morteros no disparan al mismo tiempo que las otras unidades de artillería y siguen un procedimiento especial de fuego.

X. Fase de combate cercano

XI. Determinación de puntos de victoria/Avanzar marcador de turnos.

NOTA: En el juego de campaña se usan todas las fases. Las fases subrayadas no se usan en el escenario histórico.

MODIFICADORES DE COMBATE CERCANO (acumulativos)

Favorables al atacante

+2	Turnos 1-7: Defensas británicas incompletas
+1	Turnos 8-11: Defensas británicas incompletas
+1	(Sólo británicos) Al atacar una pila mixta franco-americana. <i>Excepción: Pulaski puede apilarse sin penalización</i>
+1	(Sólo aliados) Caballería que ataca sólo unidades desorganizadas y/o desmoralizadas
+1	Alguna unidad defensora está desorganizada y/o desmoralizada
+1	El defensor está en pantano y el atacante no
+1	El defensor está en carretera elevada
+1	Todos los defensores son milicia y el atacante es al menos una unidad de no-milicia. <i>Excepción: Charleston Militia no está penalizada</i>
+1	El defensor está rodeado
+?	Moral ajustada de la unidad de vanguardia atacante
+?	Modificador de combate cercano del mando atacante
+1	(Sólo aliados) Ferocidad irlandesa

Favorables al defensor

-2	El defensor ocupa un hex no destruido de la ciudad de Savannah
-2	(Sólo británico) Si una pila mixta franco-americana se ve obligada a atacar. <i>Excepción: Pulaski puede apilarse sin penalización</i>
-2	Hay tempestad
-1	Hay turbonada
-1	(Sólo británico) Si se ven obligadas a atacar unidades apiladas de regulares franceses y milicia colonial
-1	El defensor está en el "Camino Cubierto"
-1	El defensor está en el viejo fuerte de Savannah
-1	Todas las unidades que atacan lo hacen a través de lados de hex con diques, arroyos, cuevas arriba, cuevas arriba con arroyo, puentes o vados.
-1	El hex objetivo del atacante contiene fortificaciones de campaña
-1	Todos los atacantes son milicia y el defensor es al menos una unidad de no-milicia. <i>Excepción: Charleston Militia no está penalizada</i>
-1	Indios Creek al defender solos en un hex de bosque.
-1	El atacante está rodeado
-1	(Sólo escenario histórico) Los ataques franceses no tienen cohesión
-?	Moral ajustada de la unidad de vanguardia defensora
-?	Modificador de combate cercano del mando defensor

Favorecen de forma genérica

-/+ ?	Resultados de cartas de sucesos aleatorios
-/+ ?	Resultados del uso de fichas tácticas.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE MORAL (acumulativos)

Positivos	
+1	Detrás de fortificaciones de campaña sin brechas
+?	Modificador de liderazgo del jefe al mando.
Negativos	
-1	Si sucesos aleatorios o bombardeos destruyen un hex de ciudad
-1	(Sólo aliados) En la zona de bombardeo naval británico
-1/-2	Hay tempestad o huracán
General	
Moral individual de la unidad ajustada según la moral del ejército	

MATRIZ TÁCTICA

Atacante

Defensor	Guerrilla	Ataque Escalonado	Resistir	Retirada	Asalto Frontal	Impl. Reserv.	Rebasar Flanco	Flanco Retrasado
Guerrilla	0	-1	+1	NC	+2	-1	-1	0
Ataque Escalonado	+1	0	-1	-1	0	0	+1	-1
Resistir	-1	+1	0	NC	-1	-1	+2	0
Retirada	NC	+1	NC	NC	+2	0	0	NC
Asalto Frontal	-2	0	+1	-2	0	+1	+1	0
Implicación de Reservas	+1	0	+1	0	-1	0	-1	-1
Rebasar Flanco	+1	-1	-2	0	-1	+1	0	+2
Flanco Retrasado	0	+1	0	NC	0	+1	-2	0

- NC: No hay combate
- Zona gris claro: Estas tácticas necesitan un mando.
- Zona gris oscuro: Estas tácticas necesitan un mando y tener el flanco libre.

TABLA DE COMBATE CERCANO

Relación de fuerzas (Atacante/Defensor)

	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1
-2■	2/-	AC/-	AC/-	AC/-	AC/-	1*/-	D/-
-1■	AC/-	1*/-	1*/-	1*/-	1*/-	D/-	D/-
0	1*/-	1/-	1/-	1/-	1/-	D/-	R/-
1	1/-	D/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-
2	1/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-	PIN
3	D/-	R/-	R/-	R/-	PIN	PIN	R/R
4	D/-	R/-	R/-	PIN	R/R	R/R	-/R
5	R/-	PIN	PIN	R/R	-/R	-/R	-/D
6	PIN	R/R	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D
7	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1
8	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1	-/1*
9	-/R	-/D	-/D	-/1	-/1	-/1*	-/DC
10●	-/D	-/D	-/1	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC
11●	-/D	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC	-/AC	-/2

- Las relaciones de menos de 1-3 se tratan como 1-3 con un modificador de -1
- Las relaciones de más de 4-1 se tratan como 4-1
- Se mueve una columna a la izquierda en combates cercanos en los que hay unidades atacantes adyacentes a unidades defensoras que realizan una diversión (es decir, 2-1 se convierte en 3-2)
- Resultados menores que -2 se tratan como -2. Resultados mayores que 11 se tratan como 11.

RESULTADOS DEL COMBATE (para combates de fuego y cercanos)

- = No hay efecto
- AM = Pérdida de moral de ejército
- R = Retirada
- D = Desorganización
- 1 = Pérdida de un paso
- 2 = Pérdida de dos pasos
- DC = Capturado, a elección del defensor
- AC = Capturado, a elección del atacante.
- PIN = Inmovilizado
- * = Baja de mando
- = El defensor gana momentum
- = El atacante gana momentum.

TABLA DE FUEGO DE ARTILLERÍA ("PARA IMPACTAR")

Puntos de fuerza que disparan	Adyacente* (Prohibido para morteros)	2-3 Hexes	4 Hexes	5 Hexes*(Sólo morteros)
1	7	9	-	-
2	6	8 (Artillería) / 6 (Morteros)	9 (Artillería) / 7 (Morteros)	8
3-5	4	7 (Artillería) / 5 (Morteros)	8 (Artillería) / 6 (Morteros)	7
6-9	2	6	7	-
10 o más	1	5	6	-

Notas:

- 1) La artillería naval tiene un alcance de 4 hexes
- 2) Los morteros tienen un alcance de 5, pero no pueden disparar a blancos adyacentes
- 3) Los morteros no necesitan línea de visión

Modificadores de combate de fuego (acumulativos)

- 1 El blanco es infantería ligera
- 1 El blanco ocupa hexes de bosque, bosque disperso, ciudad o "camino cubierto"
- 1 Al blanco se le dispara totalmente a través de lados de hex de reducto, revestimiento, trabajos de sitio o dique.
- 1 Turbonada, Tormentas o Lluvia fuerte

- 1 Niebla (sólo en el turno 16 del escenario histórico)
- +1 El blanco es una unidad de artillería o de dragones montados
- +1 El blanco está en arrozales o en carretera elevada
- +1 Morteros que disparan por primera vez en el juego

RESUMEN DE LÍNEA DE VISIÓN: Las unidades de artillería de campaña y naval deben tener una línea de vista al blanco de acuerdo con las reglas generales. Además del terreno bloqueante que sale en dichas reglas, los hexes de camino cubierto y de ciudad de Savannah también bloquean la LdV.

TABLA DE INUTILIZACIÓN DE MORTEROS

Tirada	Resultado	Comentario
0	Pérdida de 1 paso	El mortero explota
1-3	Desorganizada (en su sitio)	El retroceso destruye la cureña
4-9	Sin consecuencias	

Son válidos los ajustes de moral de ejército y puntos de victoria

TABLA DE ENTRADA VARIABLE FRANCESA

Tirar en los turnos 8,9,10 y 11.

Tirada	Hex de entrada	En el turno de llegada
0-4	V-1	Todas las unidades reciben +2 PM y todas las artillerías doblan PM
5-7	V-2	Todas las artillerías doblan sus PM impresos
8	V-3	Todas las artillerías doblan sus PM impresos
9	F	Movimiento normal

TABLA DE EFECTOS DEL FUEGO DE ARTILLERÍA

Tirada contra no-Artillería		Tirada contra Artillería	
0-3	R	0-4	R
4-6	D	5-7	D
7-8	1	8	-1 AM
9	1*	9	1

TABLA DE RENDICIÓN BRITÁNICA

Si al menos un (1) espacio de la ciudad de Savannah es ocupado por una unidad de combate aliada "lista para desfilar" al final de cualquier turno británico, el jugador br. debe realizar una "tirada de rendición"

Tirada	Efecto
-1 o menos	Rendición británica
0-9	Ninguno

Modificadores:

- 2 Si el ejército británico está vacilante
- 1 Si el ejército británico está fatigado
- 1 Si Prevost ha sido baja
- 1 Por cada hex de ciudad ocupado por los aliados como se indica arriba, en el momento de la tirada.

TABLA DE PÉRDIDAS DEL CAMINO CUBIERTO

Para cada hex del camino cubierto en que se entre, se lanza un dado por pila de unidades en movimiento para ver si las unidades se pierden.

Tirada	Efecto
0-7	Ninguno
8-9	Perdidos (marcar a las unidades con el marcador "Lost")

Modificadores:

- +1 por cada 2 hexes de camino cubierto en los que se haya entrado antes (redondear a la baja)
- +1 si ya se han perdido antes.

TABLA DE EFECTOS DE TERRENO

HEXES	Infantería	Inf. ligera	Dragones/ Caballería	Artillería	Mando	Fuego	Combate
Claro/ Cultivos/ Rastrojos	1	1	1	1	1	N/E	N/E
Bosque disperso	1	1	1,5	2	1	-1	N/E
Bosque	1,5	1	2	2	1	-1	N/E ⁽¹¹⁾
Marisma	P	P	P	P	P	P	P
Pantano	3	2 ⁽¹²⁾	4	P	2	N/E	+1 ⁽⁹⁾
Camino cubierto ⁽³⁾	1	1	2	P	1	-1	-1
Arrozales	3	2	4	P	2	+1	N/E
Laguna	P	P	P	P	P	P	P
Savannah ⁽¹⁾	1	1	1	1	1	-1	-2
Río/Riachuelo S. Augustine ⁽¹⁰⁾	P	P	P	P	P	P	P
Casas/Campo de refugiados	OTIH	OTIH	OTIH	OTIH	OTIH	N/E	N/E
Antiguo fuerte de Savannah (ruinas)	1	1	1	1	1	N/E	-1
Carretera elevada ⁽²⁾	1	1	1	1	1	+1	+1
LADOS DE HEX							
Carretera ⁽²⁾	1	1	1	1	1	N/E	N/E
Dique	+1	+1	+1	P	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Arroyo ⁽⁴⁾	+1	+1	+1	+1	+1	N/E	-1 ⁽⁵⁾
Cuesta arriba ⁽⁴⁾	+1	+1	+1	+1	+1	N/E	-1 ⁽⁵⁾
Cuesta abajo ⁽⁴⁾	+1	+1	+1	+1	+1	N/E	N/E
Puente/Vado	0	0	0	0	0	N/E	-1 ⁽⁵⁾
Valla	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E
LADOS DE HEX CON FORTIFICACIONES DE CAMPAÑA							
Revestimiento	+1	+1	+2	P ⁽⁶⁾	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Reducto	+1	+1	+2	P ⁽⁶⁾	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Trabajos de sitio	+1	+1	+2	P ⁽⁶⁾	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Obstáculos	+1	+1	P ⁽⁶⁾	P ⁽⁶⁾	+1	N/E	-1 ⁽⁵⁾

P = Prohibido; N/E = Sin efecto; OTIH = Aplicar efecto del otro terreno presente en el hex.

Notas:

- (1) Los hexes de la ciudad de Savannah se consideran unidos por carretera a efectos de movimiento
- (2) Las carreteras anulan cualquier otro terreno del hex. Movimiento estratégico (doble) a lo largo de carreteras o carreteras elevadas
- (3) Ver en las reglas específicas los detalles del movimiento por el camino cubierto
- (4) Moverse por un lado de hex con arroyo y cuesta arriba sólo cuesta +1 PM. Las unidades que atacan a través de un arroyo y cuesta arriba sólo sufren un -1. Estos dos terrenos no son acumulativos.
- (5) Todas las unidades atacantes deben atacar a través de estos lados de hex.
- (6) Sólo se pueden cruzar con brecha. Si tiene brecha, se tratan como terreno claro.
- (7) Las unidades montadas no pueden realizar combate cercano a través de lados de hex de obstáculos sin brecha.
- (8) Las penalizaciones por cruzar fortificaciones de campaña sólo son válidas al moverse dentro de las fortificaciones enemigas, no fuera de ellas
- (9) El +1 sólo se aplica si el atacante no está en un hex de pantano. Si ambos lo están, se trata como N/E
- (10) Los hexes en los que el río sólo ocupa una parte son ocupables. El río se trata como OTIH.
- (11) -1 contra indios Creek defendiéndose solos
- (12) PM es 1 para indios Creek

Todos los modificadores son acumulativos.

TABLA DE METEOROLOGÍA

	0 = Volver a tirar; 0=Huracán; 1-2=Tempestad; 3-5=Turbonada; 6-9=Tormentas			1	2-3	4-9
	Huracán	Tempestad	Turbonada	Tormentas	Lluvia fuerte	Buen tiempo
Mov.estratégico	P	P	P	P	+0,5 PM*	Normal
Mov. Normal	P	1/2 PM*	1/2 PM*	1/2 PM*	Normal	Normal
Combate de fuego	P	P	Mod -1 "para impactar"	Mod -1 "para impactar"	Mod -1 "para impactar"	Normal
Combate cercano	P	Mod. -2	Mod. -1	Normal	Normal	Normal
Otros efectos	1)Las unidades Am, Br. Y Fr. más al este pierden 1 paso. Dueño decide, prioridad: Caballería,infantería, artillería. No hay PVs.Ajustes negativos estándar de moral 2)El próximo turno hay lluvia fuerte 3)Se pueden sacar,pero no jugar, cartas de sucesos aleatorios 4)No hay sitio ni bombardeo 5)No hay refuerzos 6)-2 a la tirada de reorganización 7)Los aliados no construyen ni completan trabajos de sitio	1)El próximo turno hay lluvia fuerte 2) Se pueden sacar,pero no jugar, cartas de sucesos aleatorios 3) No hay sitio ni bombardeo 4) No hay refuerzos 5) -1 a la tirada de reorganización 6) Los aliados no construyen ni completan trabajos de sitio <i>P = Prohibido</i> <i>* = Redondear al alza</i>	1)El próximo turno hay lluvia fuerte 2)-2 a la tirada de sitio y bombardeo 3) Los aliados no construyen ni completan trabajos de sitio	1)-1 a la tirada de sitio y bombardeo 2) Los aliados no construyen ni completan trabajos de sitio <i>Modificadores</i> 1)Turno 2, -1 a tirada meteo salvo que turno 1 fuera hur., temp. o turb. 2)Turno 4, -2 a tirada meteo 3)Todos los modificadores meteo son acumulativos 4)En turnos sin tirada meteo:sigue el mismo tiempo de turno anterior salvo si fue hur., temp. o turb. En ese caso el turno siguiente es lluvia fuerte. 5)En turnos del juego de campaña 16-25 habrá lluvia fuerte o el último tiempo habido.	Los aliados pueden completar trabajos de sitio pero no empezarlos. 6)En el escenario histórico no hay tirada meteo A)Turno 16 hay Niebla . No mov. estratégico. Mov. normal en carreteras como siempre. Mov.normal fuera de carreteras tiene 1/2 PM (al alza). Mod. -1 a combate de fuego. Combate cercano normal. B)Turnos 17 a 25 hay buen tiempo.	+1 en la próxima tirada de meteorología

Tabla de sitio y bombardeo I	
Resultado tirada	Efecto
0	Pólvora mojada, este turno no hay bombardeo
1	FR: Zapadores reparan brecha en 1 lado de hex de fort.de camp. BR: Esclavos reparan brecha en 1 lado de hex de fort.de camp.
2	FR: Agotamiento municiones br. Fuego br. se debilita. -1 este turno al fuego defensivo de art. br. BR: Artilleros reutilizan balas fr. +1 este turno al fuego defensivo de art. br.
3	FR: Morteros lanzan bombas incendiarias en la ciudad. -1 moral br. Tirar otra vez en tabla II BR: Servidores de morteros fr. borrachos. Bombas caen en unidades fr. -1 moral fr.
4	FR: Bombas caen en campamento refugiados. -1 moral br. BR: Bombas caen en depósito de suministros. -1 a moral fr. o americana, a elegir. Tirar otra vez en tabla II
5	FR: Fragatas fr. bombardean Savannah. +1 a moral fr. Tirar otra vez en tabla II BR: Baterías costeras alejan a las fragatas. +1 moral br. Tirar otra vez en tabla II
6	FR: Accidente artillería br.. Eliminar 1 unidad de Art. br., a elegir BR: Accidente artillería fr. Eliminar 1 unidad de Art. fr., a elegir
7	Construcción defectuosa. Brecha en 1 lado de hex de fort.de camp. enemigas (si no hay, retirar del juego 1 de las fichas)
8	FR: Servidores de piezas concentrados. Brecha en 1 lado de hex. de fort. De camp. enemigas. Tirar otra vez en tabla II BR: Servidores de piezas concentrados. Brecha en 1 lado de hex. de trabajos de sitio enemigos.Si no hay -1 moral fr. Tirar otra vez en tabla II
9	FR: Bombardeo masivo.Destruir 1 hex ciudad a elegir sujeto a dispersión. Tirar otra vez en tabla II BR: Bombardeo masivo.Brecha 2 hexes fort.de camp. enemigas(si no hay,-1 moral fr.). Tirar otra vez en tabla II

Tabla de sitio y bombardeo II	
Resultado tirada	Efecto
0-1	Pólvora mojada, este turno no hay bombardeo
2-3	FR: Zapadores reparan brecha en 1 lado de hex de fort.de camp. BR: Esclavos reparan brecha en 1 lado de hex de fort.de camp.
4	FR: Exploradores franceses se apoderan de bueyes vivos. Doblar los PM de la artillería francesa este turno BR: Se llevan reservas al frente. Se doblan los PM de Graham's Light Infantry este turno.
5	FR: Artillería americana efectiva. Beekman puede inmediatamente en este turno realizar fuego de artillería además del defensivo normal. BR: Armada británica ofrece almacén de pólvora. +1 a fuego defensivo art. británico este turno.
6	FR: Brulotes fr. Dado: 0-7=viento contrario, sin efecto. 8-9=se daña el puerto. -1 moral br.. BR: Bomberos eficaces. +1 moral br.
7	FR: Refugiados br. Consumen suministros. -1 moral br. BR: Simpatizantes realistas pasan comida a través de las líneas aliadas. +1 moral br.
8	FR: Simpatizantes independentistas siembran rumores falsos en la guarnición. -1 moral británica BR: Rumores de levantamiento indio. -1 moral americana.
9	FR: Fervor patriótico. +2 moral americana. BR: Falta de cohesión aliada. -1 a las morales francesa y americana.

Lados de hex y hexes de ciudad destruidos se tratan como claros. En hexes de ciudad destruidos desaparecen las carreteras. Unidades adyacentes a brecha pasan prueba de moral. Se aplican los resultados normales. Una unidad en hexes de ciudad destruidos pierde un paso (elige dueño). Entonces todas las unidades pasan prueba de moral con mod. de -1. Los daños consecuencia de la tabla de sitio y bombardeo influyen normalmente en ajustes de PVs y de moral. En sitio y bombardeo lanza primero dados el jugador francés después de haber completado al menos 1 lado de hex de trabajos de sitio. Las cartas de sucesos aleatorios pueden modificar a su vez el resultado de las tiradas.