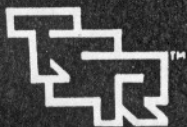


## Cuatro Juegos de la Campaña de Waterloo



# LAS ULTIMAS BATALLAS DE NAPOLEON

## Juego de la campaña de Waterloo REGLAMENTO de los juegos de las batallas de LIGNY, QUATRE BRAS, WAVRE Y LA BELLE ALLIANCE

### 1.0. INTRODUCCION

- 1.1. Objeto del juego.
- 1.2. Organización del juego.

### 2.0. CURSO GENERAL DEL JUEGO

### 3.0. MATERIAL DEL JUEGO

- 3.1. Mapa del juego.
- 3.2. Tablas y cuadros del juego.
- 3.3. Piezas del juego.
- 3.4. Forma de interpretar las unidades
- 3.5. Escala del juego.
- 3.6. Inventario de piezas.
- 3.7. Preparativos para jugar.

### 4.0. SECUENCIA DE JUGADAS

### 5.0. MOVIMIENTOS

- 5.1. Limitaciones de movimiento.
- 5.2. Efectos que ejerce el terreno sobre el movimiento.
- 5.3. Concentración de unidades del mismo bando.
- 5.4. Zonas de Control.
- 5.5. Turnos de juego nocturnos y con lluvia.
- 5.6. Tabla de efectos que ejerce el terreno.

### 6.0. SALIDA DEL MAPA

- 6.1. Limitaciones.

### 7.0. COMBATE

- 7.1. Unidades que atacan.
- 7.2. Combate con varias unidades y en varios hexágonos.

- 7.3. Efectos que ejerce el terreno.

- 7.4. Retirada como resultado de un combate.

- 7.5. Avance como resultado de un combate.

- 7.6. Desalojo.

- 7.7. Tabla de resultados de los combates.

- 7.8. Explicación de los resultados de los combates.

- 7.9. Turnos de juego nocturnos y con lluvia.

### 8.0. ARTILLERIA

- 8.1. Bombardeo.

- 8.2. Ataque combinado.

- 8.3. Línea de mira.

- 8.4. Ataques adyacentes.

- 8.5. Defensa.

### 9.0. REFUERZOS

- 9.1. Entrada en el mapa.

### 10.0. CASTILLOS

- 10.1. Ataque a los castillos y desde ellos.

- 10.2. Efectos sobre el apilamiento.

- 10.3. Efectos sobre el combate.

- 10.4. Efectos sobre el bombardeo artillero.

- 10.5. Efectos sobre el avance y la retirada tras un combate.

### 11.0. DESMORALIZACION

- 11.1. Grados de desmoralización.

- 11.2. Forma de producirse la desmoralización.

### 12.0. REGLAS OPTATIVAS

- 12.1. Ataque con varias armas de ejército.

- 12.2. Guardia imperial.

### 13.0. CONDICIONES DE VICTORIA

- 13.1. Ocupación.

- 13.2. Victoria automática.

### 14.0. LIGNY

- 14.1. Introducción histórica.

- 14.2. Reglas de desmoralización y desintegración.

- 14.3. Condiciones de victoria.

### 15.0. QUATRE BRAS

- 15.1. Introducción histórica.

- 15.2. Grados de desmoralización y desintegración.

- 15.3. Esquema de puntos de victoria.

- 15.4. Fuerzas.

### 16.0. WAVRE

- 16.1. Introducción histórica.

- 16.2. Grados de desmoralización y desintegración.

- 16.3. Esquema de puntos de victoria.

### 17.0. LA BELLE ALLIANCE

- 17.1. Introducción histórica.

- 17.2. Reglas de desmoralización y desintegración.

- 17.3. Condiciones de victoria.

- 17.4. Fuerzas.



## 1.0. INTRODUCCION

### 1.1. OBJETO DEL JUEGO

**LAS ULTIMAS BATALLAS DE NAPOLEON** es una simulación operativa de las batallas que constituyeron la campaña de 1815 en Bélgica, culminación del breve reinado de cien días de Napoleón tras su vuelta del exilio en la isla de Elba. Las cuatro batallas se conocen como Ligny, Quatre Bras, Wavre y la Belle Alliance; los poseedores del juego cuádruple pueden reunir los componentes de los cuatro juegos para crear el juego de la campaña.

### 1.2. ORGANIZACION DEL JUEGO

El reglamento contenido en este libro de instrucciones abarca cinco juegos diferentes: los correspondientes a las cuatro batallas (**Quatre Bras**, **Ligny**, **Wavre** y **la Belle Alliance**) y el correspondiente a la campaña completa. Cada uno de los juegos dispone de un mapa de 43 x 56 cm. y de 100 fichas. Quienes jueguen una cualquiera de las batallas, no necesitan preocuparse por el reglamento ni por las piezas que pertenecen únicamente al juego de la campaña. Al final de estas instrucciones se encuentra el reglamento que combina todos los juegos de las batallas en el juego de la campaña.

**1.2.1.** El reglamento se divide en secciones principales, dispuestas en el orden en que se utilizan en un turno de juego completo. Cada una de dichas secciones se identifica mediante un número entero (1.0, 2.0, 3.0, etc.). Las secciones principales se abren con una regla general, que no es sino un resumen de las reglas en ella contenidas.

**1.2.2.** Los jugadores que nunca hayan participado en simulaciones de conflictos deben examinar los principales componentes del juego antes de seguir leyendo: las tablas, los cuadros, las piezas y el mapa. A continuación se separan las fichas y se colocan en el mapa con arreglo a las instrucciones (sus posiciones aparecen indicadas en el mapa y en el marcador de turnos).

**1.2.3.** El reglamento completo del juego está formado por el conjunto de reglas generales, métodos y casos particulares (5.1, 5.2, 5.3, etc.). Los jugadores han de leer primero dicho texto y saltar los artículos secundarios (como 5.1.1., 5.1.2., 5.1.3., etc.). Si se

produce alguna confusión respecto a la finalidad o la interpretación de alguna regla, los jugadores se dirigirán al artículo secundario pertinente contenido bajo la sección que corresponda (el índice facilita la localización de ésta).

**1.2.4.** Los jugadores han de tener la seguridad de estar plenamente familiarizados con al menos uno de los cuatro juegos de batallas antes de pasar al de la campaña, que es más complicada.

## 2.0. CURSO GENERAL DEL JUEGO

### REGLA GENERAL:

Los juegos están pensados para dos jugadores, aunque pueden también practicarse en solitario; el juego de la campaña se adapta bien a la participación de varios contrincantes. Uno de los jugadores asumirá el mando de las fuerzas francesas y el otro el de las de Prusia o de Inglaterra y sus aliados (o de ambas naciones).

Durante su turno, cada uno de los jugadores puede mover sus unidades, consumiendo para ello puntos de movimiento de su factor de movimiento por cada uno de los hexágonos del mapa en que penetre; tras eso, puede llevar a cabo ataques, comparando la suma de factores de combate de todas las unidades que participan en el ataque con la correspondiente de las unidades atacadas, lanzando el dado para determinar el resultado.

## 3.0. MATERIAL DEL JUEGO

### 3.1. MAPA DEL JUEGO

Cada una de las secciones de 43 x 56 cm. en que se divide el mapa, reproduce el terreno en que se dirimió la batalla correspondiente. Incluye todos los elementos significativos del paisaje, una clave de terrenos y un marcador de turnos. Los números de los hexágonos van precedidos por una letra que indica la batalla con arreglo al siguiente código: Q = Quatre Bras; L = Ligny; W = Wavre; B = La Belle Alliance.

**3.1.1.** Con el fin de regularizar el movimiento y la ubicación de las piezas del juego sobre el terreno, se superpone al mapa que lo representa una retícula hexagonal. Para que el mapa se mantenga plano, dóblense los pliegues en sentido contrario. Puede mantenerse tenso sujetándolo por las esquinas con unos trozos de cinta adhesiva.

## 3.2. TABLAS Y CUADROS DEL JUEGO

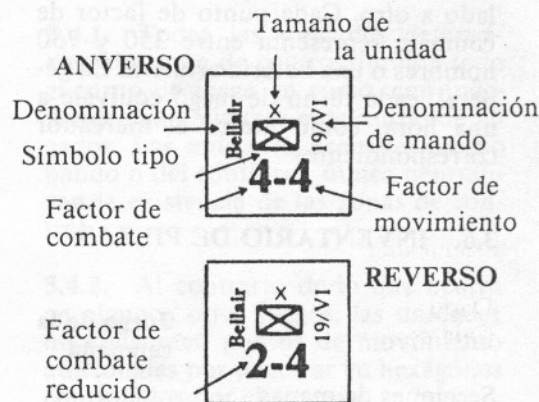
Se han incorporado algunas ayudas visuales que simplifican e ilustran algunas operaciones del juego: la tabla de efectos que ejerce el terreno, la tabla de resultados de los combates y el marcador de turnos.

## 3.3. PIEZAS DEL JUEGO

Las fichas de cartón representan las unidades militares que tomaron parte en la batalla real. Los números y los símbolos de las piezas indican el factor de combate, el factor de movimiento y el tipo de unidad. A partir de aquí nos referiremos a esas piezas como "unidades".

## 3.4. FORMA DE INTERPRETAR LAS UNIDADES

### 3.4.1. Unidad de ejemplo



### 3.4.2. Definición de los términos

**Factor de combate:** Se llama así a la potencia relativa de una unidad cuando ataca y cuando se defiende, expresada en términos de puntos de factor de combate.

**Factor de combate reducido (reverso de la ficha):** Algunas unidades disponen en el momento inicial del despliegue en el mapa de un factor de combate reducido; en el juego de la campaña, las unidades eliminadas y posteriormente reorganizadas presentan, asimismo, un factor de combate reducido.

**Factor de movimiento:** Se llama así a la distancia máxima que puede recorrer la unidad en terreno despejado en una sola fase de movimiento; se expresa en puntos de movimiento. Para penetrar en algunos hexágonos es preciso consumir más de un punto de movimiento.

ALCAUZE ARTILLERIA = 960 m





INFANTERIA 1h/1420m

CABALLERIA 1h/2880 m

### Tamaño de las unidades:

X = Brigada; III = Regimiento;  
XX = División.

### Tipos de unidades:

 = infantería     = caballería  
 = artillería montada     = artillería

**Denominación:** es el nombre de la brigada o del regimiento; **denominación de mando:** se encuentra a la derecha de la ficha y consta de dos partes; la izquierda identifica la división.

### 3.5. ESCALA DEL JUEGO

Cada hexágono corresponde a 480 metros de terreno real medido de un lado a otro. Cada punto de factor de combate representa entre 350 y 750 hombres o una batería artillera. En general, cada turno de juego equivale a una hora, como indica el marcador correspondiente.

### 3.6. INVENTARIO DE PIEZAS

	Juego de la campaña
Secciones de mapas	4
Plantillas de fichas troqueladas	4
Libro de instrucciones	1
Dado	1
Caja con el juego	1

### 3.7. PREPARATIVOS PARA JUGAR

Separar las fichas de las unidades de las plantillas troqueladas que las contienen. Los colores representan fuerzas de diversos contingentes. El jugador francés controla siempre todas las unidades francesas, y sólo ellas. Su contrincante dirige siempre las unidades de todos los demás contingentes y nacionalidades. Los participantes determinarán de qué lado juega cada uno. A continuación colocarán una unidad del tipo y la nacionalidad indicados en cada uno de los hexágonos del mapa en el que haya impresa una indicación de unidad.

Algunas unidades empiezan el juego con el factor de combate reducido (reverso). Sólo ellas se colocan del revés (el revés es el lado cruzado por una banda blanca). Sólo se puede dar la vuelta a las unidades en el juego de la campaña. Las unidades previstas sólo

para el juego de la campaña (sólo en **La Belle Alliance**, aparecen identificadas como tales directamente en el mapa) no deben utilizarse en los juegos de las batallas (y viceversa). El hexágono de colocación inicial de los líderes contiene sólo el nombre del líder. Estos se usan sólo en el juego de la campaña (en el que cada uno ha de situarse en el hexágono que le corresponde).

Las unidades de combate no incluidas en la colocación inicial se incorporarán al juego en forma de refuerzos. Estos aparecen junto al turno de entrada en el marcador de turnos. Bajo cada uno de los grupos de refuerzo aparecen el hexágono o los hexágonos precisos en los que deben colocarse. Los líderes que aparecen en el curso del juego de la campaña aparecen en los espacios del marcador de turnos que contienen sólo el nombre del líder; estas indicaciones se ignoran en los juegos de las batallas. Además, los refuerzos que, según lo indicado en el marcador, han de incorporarse al curso de la batalla antes o después del juego de la batalla de que se trate, se ignorarán también al jugar a éste.

El marcador de turnos recoge el principio y el final de los juegos de las batallas y de la campaña. Al prepararlo, hay que asegurarse de que el indicador de turno de juego ocupa el espacio correspondiente al primer turno del juego de que se trate, que no será necesariamente el primer espacio del marcador. Los turnos de juego no están numerados, sino identificados por el inicio del período de una a tres horas que representan (se utiliza un reloj de 24 horas).

### 4.0. SECUENCIA DE JUGADAS

#### REGLA GENERAL:

El juego se desarrolla en turnos sucesivos compuestos por turnos de jugadores alternados. Durante cada uno de los turnos de jugador, éste manobra con sus unidades y resuelve los combates en secuencia, con arreglo a la descripción que sigue y dentro de los límites establecidos por el reglamento. Al término del último turno de juego, se consultan las condiciones de victoria y se determina el ganador.

#### CASOS PARTICULARES:

##### 4.1. DESCRIPCION DE LA SECUENCIA

El turno de juego se divide en turno del jugador francés y turno del jugador prusiano o anglo-aliado, o las dos cosas. El jugador al que corresponde jugar en un momento dado, se llama el jugador en fase. A continuación se describen las actividades que pueden tener lugar durante cada una de las fases.

#### 1. TURNO DEL JUGADOR FRANCES

**A. Fase de movimiento.** El jugador en esta fase puede mover todas sus unidades, algunas de ellas o ninguna, siempre dentro de los límites impuestos por las normas de movimiento. El jugador en esta fase puede incorporar refuerzos al mapa con arreglo a lo indicado en el marcador de turnos y de acuerdo con el reglamento de refuerzos. El jugador que no está en esta fase no puede mover.

**B. Fase de combate.** El jugador que está en esta fase ataca con sus unidades a las del contrario, siempre de acuerdo con lo estipulado en las reglas de combate y artillería. Durante esta fase ninguno de los jugadores puede mover sus unidades, salvo cuando obligue a ello el reglamento de resolución de los combates.

#### 2. TURNO DEL JUGADOR PRUSIANO O ANGLO-ALIADO O LAS DOS COSAS

El jugador prusiano o anglo-aliado entra ahora en fase y lleva a cabo los movimientos y combates tal como acaba de describirse para el jugador francés.

#### 3. FASE INTERMEDIA DE INDICACION DE TURNO DE JUEGO

El indicador de turno de juego debe colocarse al comienzo del juego en el espacio del marcador de turnos de juego, identificado como "inicio de la batalla", en el caso de que se esté jugando uno de estos juegos, o en el identificado como "inicio de campaña" (en los dos marcadores) en caso contrario. Al final de cada turno de juego, el indicador se adelanta un espacio para señalar el término de un turno y el inicio del siguiente.

#### 5.0. MOVIMIENTOS

##### REGLA GENERAL:

Durante la fase de movimiento, el jugador puede mover tantas unidades



como desee. El movimiento puede producirse en cualquier dirección o combinación de direcciones.

## PROCEDIMIENTO:

Las unidades se mueven de una en una, describiendo un camino de hexágonos contiguos a través de la retícula. Cada vez que una unidad penetra en un hexágono, consume uno o más puntos de movimiento de los que le otorga su factor de movimiento total.

## CASOS PARTICULARES:

### 5.1. LIMITACIONES DE MOVIMIENTO

El número de puntos de movimiento que puede consumir una unidad durante una sola fase de movimiento no puede exceder de su factor de movimiento.

**5.1.1.** El movimiento no puede producirse nunca fuera de secuencia. Un jugador puede mover sus unidades durante su propia fase de movimiento. Durante la fase de combate, una unidad que haya atacado o se haya defendido puede verse obligada a avanzar o a retroceder tras la resolución del combate. Durante la fase de movimiento del jugador enemigo y durante las dos fases de combate, las unidades propias deben permanecer inmóviles, salvo que se vean obligadas a avanzar o a retroceder como consecuencia del resultado del combate.

**5.1.2.** Durante la fase de movimiento no tiene lugar combate alguno. En cuanto un jugador ha comenzado a resolver un combate y ha lanzado el dado, comienza irreversiblemente la fase de combate.

**5.1.3.** Una unidad puede consumir cualquier parte de su factor de movimiento, pero no puede acumular los puntos no consumidos en otra fase de movimiento ni transferirlos a otra unidad.

**5.1.4.** El movimiento de un hexágono a otro ha de ser continuo; es decir: las unidades no pueden saltar hexágonos.

**5.1.5.** En cuanto una unidad se ha movido y el jugador ha separado la mano de la ficha que la representa, queda aquélla inmovilizada durante el resto de la fase de movimiento en curso, y no podrá modificar el desplaza-

miento realizado sin el consentimiento del jugador contrario.

### 5.2. EFECTOS QUE EJERCE EL TERRENO SOBRE EL MOVIMIENTO

El coste de movimiento básico es un punto de movimiento por cada hexágono. No obstante, como indica la tabla de efectos que ejerce el terreno, penetrar en algunos hexágonos o cruzar determinados lados de hexágonos cuesta más —o menos— de un punto. Esta tabla figura al final de estas instrucciones.

**5.2.1.** Una unidad que se mueve desde un hexágono de carretera directamente al hexágono de carretera contiguo a través de un lado de un hexágono del mismo tipo consume sólo medio punto de movimiento, con independencia de la naturaleza del resto del terreno abarcado por el hexágono.

**5.2.2.** Una unidad que se mueve desde un hexágono de camino directamente al hexágono de camino contiguo a través de un lado de un hexágono del mismo tipo consume sólo un punto de movimiento, con independencia de la naturaleza del resto del terreno abarcado por el hexágono.

**5.2.3.** Las unidades pueden atravesar los lados de hexágonos recorridos por un río, sólo a través de los lados de hexágonos que contengan puentes. Al atravesar un puente no se consumen puntos de movimiento adicionales.

**5.2.4.** Las unidades pueden cruzar los lados de hexágonos recorridos por arroyos. El movimiento a través de un lado de hexágono recorrido por un arroyo cuesta dos puntos de movimiento adicionales. Ejemplo: si una unidad de infantería atraviesa un arroyo y penetra en un hexágono de bosque, consume cuatro puntos de movimiento.

### 5.3. CONCENTRACION DE UNIDADES DEL MISMO BANDO

No puede haber más de dos unidades del mismo bando apiladas en un mismo hexágono al final de ninguna de las fases.

**5.3.1.** Una unidad puede atravesar hexágonos ocupados por otras del mismo bando. La entrada en un hexágono ocupado por unidades del mismo ban-

do no supone ningún coste de movimiento adicional.

**5.3.2.** No hay ningún límite al número de unidades del propio bando, que pueden pasar por un mismo hexágono en una fase de movimiento.

**5.3.3.** Los hexágonos controlados por fuerzas propias nunca inhiben el movimiento de las unidades del mismo bando.

### 5.4. ZONAS DE CONTROL

La zona de control de la unidad o las unidades desplegadas en un hexágono está formada por los seis hexágonos que lo rodean. Durante la fase de movimiento, ninguna unidad puede salir de un hexágono controlado por las tropas enemigas. Las zonas de control no se extienden nunca a través de los lados de hexágonos recorridos por ríos sin puente, ni al interior de los hexágonos de castillos.

**5.4.1.** Todas las unidades determinan una zona de control durante todo el turno de juego en curso, con independencia de la fase o del turno de jugador. Las unidades, sean del propio bando o del contrario, nunca neutralizan la existencia de las zonas de control.

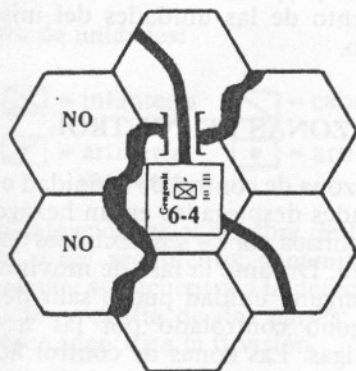
**5.4.2.** Al contrario de lo que ocurre en algunos otros juegos, las unidades no consumen puntos de movimiento adicionales por penetrar en hexágonos controlados por el enemigo.

**5.4.3.** Sólo hay dos formas de salir de un hexágono perteneciente a una zona de control enemiga: por retirada o avance como resultado de un combate; o por retirada de la unidad enemiga que determina la zona de control como resultado de un combate.

**5.4.4.** Obviamente, cuando una unidad se encuentra en un hexágono controlado por el enemigo, la unidad enemiga se encuentra también en uno controlado por las propias fuerzas. La situación afecta por igual a los dos bandos.

**5.4.5.** Si sobre un mismo hexágono actúa una zona de control enemiga y otra propia, las dos coexisten, y el hexágono está simultáneamente controlado por los dos jugadores. La presencia en un mismo hexágono de más de una unidad no supone ningún efecto adicional para la zona de control que define.

Ejemplo:



## 5.5. TURNOS DE JUEGO NOCTURNOS Y CON LLUVIA

Las unidades no pueden penetrar en los hexágonos controlados por el enemigo durante los turnos de juego nocturnos o con lluvia; tampoco pueden abandonar durante esos turnos los hexágonos controlados por el enemigo las unidades que se encuentren en ellos.

## 5.6. TABLA DE EFECTOS QUE EJERCE EL TERRENO

5.6.1. Los efectos que ejerce el terreno son acumulativos a efectos del movimiento, pero no del combate. Por tanto, para penetrar en un hexágono de bosque a través de un lateral de hexágono recorrido por un arroyo, hay que emplear cuatro puntos de movimiento. Una unidad situada en un hexágono de castillo atacada a través de un lateral de hexágono recorrido por un arroyo, triplica su factor de combate.

5.6.2. Los hexágonos de bosque, ciudad y castillo, y los laterales de hexágonos de colina son los únicos tipos de terreno que bloquean la línea de mira del bombardeo artillero (véase 8.3.)

## 6.0. SALIDA DEL MAPA

### REGLA GENERAL:

Los jugadores pueden sacar sus unidades del mapa sólo a través de determinados hexágonos. Para salir, las unidades han de gastar un número de puntos de movimiento equivalente al necesario para penetrar en un hexágono imaginario situado fuera del mapa e idéntico a aquél del que se sale.

## CASOS PARTICULARES:

### 6.1. LIMITACIONES

6.1.1. La unidad que es sacada de juego no podrá volver de nuevo a éste.

6.1.2. Las unidades sacadas del mapa pueden contarse a favor del total de puntos de victoria del propio jugador, porque no se consideran unidades eliminadas a efectos de puntos de victoria.

6.1.3. Ninguna unidad puede salir del mapa efectuando un movimiento de retirada como resultado de un combate. Si una unidad se ve obligada a salir del mapa a consecuencia de un combate, se considera eliminada.

6.1.4. Cualquier unidad puede salir por un hexágono con independencia del número de unidades del propio bando o del contrario que hayan salido previamente por ese mismo hexágono.

## 7.0. COMBATE

### REGLA GENERAL:

Durante la fase de combate, el jugador en fase debe atacar con sus propias unidades a todas las enemigas que se encuentran en las zonas de control de sus fichas. Las unidades de artillería (8.0.) son las únicas que pueden atacar a otras no adyacentes a ellas. El jugador en fase se llama el atacante y el otro el defensor, con independencia de la situación general.

### PROCEDIMIENTO:

El atacante calcula la suma de factores de combate de todas las unidades que atacan un hexágono dado, y la compara con la suma de factores de combate de las unidades defensoras situadas en dicho hexágono. El resultado se expresa como la relación entre la suma de los factores de combate de los atacantes y los defensores, siempre en relación al atacante y se simplifica redondeándolo a uno de los valores que aparecen en la tabla de resultados de los combates. Ejemplo: si el atacante tiene 13 factores de combate y el defensor 4, la relación es 3,25 a 1, que se redondea a tres a uno (siempre a favor del defensor).

Una vez determinada la relación de factores de combate, el atacante tira el dado. El resultado indica una línea de la tabla de resultados de los combates

(7.7) que corta a la columna de relaciones de factores de combate: el punto de intersección entre la fila y la columna da el resultado del enfrentamiento. Este se aplica inmediatamente a las unidades afectadas, antes de resolver ningún otro combate. Los distintos combates se resuelven en el orden en que quiera el atacante, pero todos ellos deben resolverse durante la fase de combate en curso.

## CASOS PARTICULARES:

### 7.1. UNIDADES QUE ATACAN

Ninguna unidad puede atacar más de una vez en una misma fase de combate. Ninguna unidad enemiga puede ser atacada más de una vez en una misma fase de combate.

7.1.1. Todas las unidades del jugador en fase que terminen la fase de movimiento en un hexágono controlado por el enemigo deben atacar alguna unidad enemiga durante la fase de combate subsiguiente. El jugador en fase puede elegir las unidades que atacarán a cada una de las unidades defensoras, siempre que todas las unidades del propio bando adyacentes participen en el ataque.

7.1.2. Un hexágono controlado por el enemigo puede ser atacado por tantas unidades como haya en los seis hexágonos que lo rodean, y por todas las unidades de artillería que lo tengan a tiro.

7.1.3. Las unidades sólo pueden atacar a otras defensoras situadas en hexágonos adyacentes (salvo la artillería, que puede bombardear; véase 8.1).

### 7.2. COMBATE CON VARIAS UNIDADES Y EN VARIOS HEXAGONOS

Todas las unidades de un hexágono dado, atacan o se defienden como una sólo unidad, para lo que se suman los factores de combate de todas las unidades situadas en el hexágono. En un mismo ataque pueden intervenir cualquier número de unidades de ataque o de defensa situadas en diferentes hexágonos. Para resolver la situación como un solo combate, es preciso que todas las unidades atacantes estén adyacentes a todas las unidades que se defienden, con excepción de las unidades de bombardeo de artillería, que pueden no estar adyacentes.



**7.2.1.** El defensor no puede rehusar la entrada en combate de ninguna unidad situada en un hexágono atacado. El atacante debe atacar a todas las unidades concentradas a la vez. No puede atacarse por separado a las diferentes unidades situadas en un mismo hexágono.

**7.2.2.** Si en un mismo hexágono hay más de una unidad atacante, todas ellas deben utilizarse como una sola unidad. No pueden utilizarse en ataques separados.

**7.2.3.** Unión del factor de combate. El factor de combate de una unidad no puede dividirse entre diferentes combates ni en el ataque ni en la defensa.

**7.2.4.** Si una unidad del jugador en fase se encuentra en la zona de control de más de una unidad enemiga, debe atacar a todas las que le rodean, siempre que éstas no hayan sido o vayan a ser atacadas por otras unidades propias, en esa fase de combate.

**7.2.5.** Las unidades situadas en dos o más hexágonos diferentes pueden combinar sus fuerzas de combate y atacar simultáneamente un mismo hexágono.

#### **7.2.6. Ataques de diversión**

Una unidad puede atacar a otra aunque las probabilidades de éxito sean pocas, con el fin de mejorar las de otras unidades atacantes contiguas; así se concentra casi toda la fuerza atacante en el objetivo principal. Estos ataques se llaman de diversión.

#### **7.3. EFECTOS QUE EJERCE EL TERRENO**

En determinados terrenos, las unidades que se defienden ven su fuerza de combate multiplicada por un factor. Cuando las fuerzas se reducen a la mitad, las fracciones se redondean hacia arriba.

**7.3.1. Ejemplo:** una unidad con un factor de combate de 5, se defiende en un hexágono de ciudad con un factor de combate de 10.

#### **7.4. RETIRADA COMO RESULTADO DE UN COMBATE**

Cuando el resultado de un combate exige la retirada de las unidades del jugador, éste debe inmediatamente des-

plazarlas un hexágono, de modo que dejen de estar en hexágonos ocupados o controlados por el enemigo. Si no hay ningún hexágono abierto a la retirada, la unidad resulta eliminada (véase, no obstante, 7.6). Si en un mismo hexágono hay dos unidades, deben retirarse a dos hexágonos diferentes.

**7.4.1.** El jugador afectado es quien decide la dirección de retirada de sus unidades.

**7.4.2.** Ninguna unidad en retirada puede penetrar en un hexágono prohibido, cruzar un lado de un hexágono prohibido o penetrar en un hexágono controlado por el enemigo.

**7.4.3.** Toda unidad en retirada puede penetrar en un hexágono libre (respetando las limitaciones del caso 7.4.2) o apilarse junto con alguna otra unidad de su bando (respetando las limitaciones de apilamiento), siempre que la unidad con la que se apila no esté en un hexágono controlado por el enemigo.

**7.4.4.** Si una unidad se retira a un hexágono de su propio bando, posteriormente atacado por un bombardeo artillero, dicha unidad no contribuye con su factor de combate a la defensa (véase caso 7.1), pero sí sufre las consecuencias del ataque.

#### **7.5. AVANCE COMO RESULTADO DE UN COMBATE**

Siempre que un hexágono quede vacío como resultado de un combate, una de las unidades victoriosas adyacentes a dicho hexágono y que haya participado en el combate en cuestión, puede avanzar y ocuparlo. Este avance puede efectuarse con independencia de las zonas de control enemigas. La opción de avanzar debe ejercerse inmediatamente antes de resolver ningún otro combate.

**7.5.1.** Ninguna unidad tiene obligación de avanzar. Como resultado de un combate, una unidad sólo puede avanzar un hexágono.

**7.5.2.** Tras el avance, las unidades no pueden ni atacar ni ser atacadas en la fase en curso (véase 7.1), ni siquiera cuando el avance las sitúa junto a unidades enemigas implicadas en combates todavía no resueltos o que no habían entrado en combate. Con todo, los avances tienen la utilidad de cortar la retirada a las unidades enemigas im-

plicadas en combates todavía no resueltos.

**7.5.3.** Sólo una unidad victoriosa puede avanzar para ocupar un hexágono vacante. Aunque como resultado del combate queden vacantes dos hexágonos, la limitación sigue en pie, y sólo puede avanzar una unidad.

#### **7.6. DESALOJO**

Si el único hexágono accesible a la unidad en retirada es impenetrable a consecuencia de las limitaciones impuestas al apilamiento de fuerzas, una de las unidades apiladas en él ha de desalojar la zona. El jugador del bando que se retira hace retroceder la unidad (como si se tratase de una retirada como resultado de un combate), y la unidad en retirada ocupa el lugar libre.

**7.6.1.** La unidad desalojada no puede verse obligada a penetrar en hexágonos prohibidos o controlados por el enemigo. Una unidad en retirada desplaza una de las unidades apiladas; si se retiran dos unidades, desplazan las dos.

**7.6.2.** Si el desalojo provoca, caso de llevarse a cabo, la eliminación de cualquiera de las unidades desalojadas, no se efectúa, y la unidad en retirada queda eliminada. Las unidades desalojadas pueden a su vez desalojar a otras de su propio bando en una suerte de reacción en cadena de desalojos, si es que ésta es la única ruta de desalojo posible.

**7.6.3.** Una unidad puede ser desalojada varias veces en una misma fase de combate, siempre que no haya otra alternativa. Las unidades en retirada no pueden desplazar a otras de su propio bando si disponen de otras rutas de retirada.

**7.6.4.** Las unidades de artillería desplazadas que no hayan entrado en combate no pueden disparar durante esa fase de combate.

#### **7.7. TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES**

(Véase el tablero del juego.)

#### **7.8. EXPLICACION DE LOS RESULTADOS DE LOS COMBATES**

Los combates entablados con una relación superior a "6-1" se tratan como si dicha relación fuese "6-1"; los entablados con una relación inferior a "1-5" se tratan como si dicha relación fuese "1-5". Antes de la resolución de cualquier ataque, el jugador atacante puede anunciar que desea reducir la relación de combate de aquél.

**7.8.1.** Al hacerlo no incurre en ninguna responsabilidad ni sufre ninguna penalización, pero no puede cambiar de opinión una vez lanzado el dado.

**7.8.2. Ejemplo:** al resolver un combate calcula que la relación de factores de combate es "5-1". El jugador anuncia en ese momento que desea atacar a "3-1", y determina el resultado, utilizando la columna correspondiente a este valor. El objetivo de esa maniobra puede ser evitar el exceso de pérdidas en los enfrentamientos o tratar de retirar de la zona las propias unidades.

#### **7.8.3. Explicación de los resultados de los combates**

**Ae = atacante eliminado.** Todas las unidades atacantes quedan eliminadas (se retiran del mapa).

**De = defensor eliminado.** Todas las unidades defensoras quedan eliminadas.

**Ex = intercambio.** Todas las unidades defensoras quedan eliminadas. El jugador atacante debe eliminar las unidades atacantes cuyo factor de combate total (impreso en la ficha) sea, al menos, igual a la suma de los factores de combate de las unidades defensoras eliminadas. Solamente se eliminan las unidades que han participado en el combate de que se trate.

**Ar = retirada del atacante.** Todas las unidades atacantes deben retirarse un hexágono (véase 7.4).

**Dr = retirada del defensor.** Todas las unidades defensoras deben retirarse un hexágono.

### **7.9. TURNOS DE JUEGO NOCTURNOS Y CON LLUVIA**

Durante los turnos de juego nocturnos o con lluvia no hay fase de combate; durante ellos no puede producirse ningún tipo de combate.

**7.9.1.** Los turnos de juego nocturnos y con lluvia carecen de fase de combate. Las unidades enemigas contiguas no entablan combate, sino que se limitan a permanecer en sus terrenos. Tampoco las unidades de artillería pueden bombardear durante los turnos de juego nocturnos o con lluvia.

## **8.0. ARTILLERIA**

### **REGLA GENERAL:**

A diferencia de las unidades de infantería y caballería, las de artillería pueden participar en ataques, bombardeando la unidad que se defiende. La artillería bombardea a otras unidades desde una distancia de dos hexágonos (incluyendo el paso de lados de hexágonos con ríos, arroyos, puentes y lagos). Las unidades de artillería tienen que participar en el combate normal cuando se encuentran en la zona de control de unidades enemigas.

### **PROCEDIMIENTO:**

Las probabilidades del ataque se determinan exactamente igual que en cualquier otro caso de combate. Todos los resultados se aplican de la misma forma, con la diferencia de que las unidades de artillería que bombardean (es decir, las que disparan desde un hexágono no adyacente) no se ven afectadas por el resultado del combate.

### **CASOS PARTICULARES:**

#### **8.1. BOMBARDEO**

Un bombardeo es un ataque efectuado por una unidad de artillería contra una unidad enemiga que no se encuentra en su zona de control. Las unidades de artillería sólo pueden atacar cuando bombardean un solo hexágono ocupado por el enemigo, salvo que efectúen un ataque combinado con la infantería o la caballería.

**8.1.1.** Las unidades de artillería pueden atacar a unidades enemigas no adyacentes, situadas a una distancia de hasta dos hexágonos, pero nunca están obligadas a hacerlo, aunque tengan unidades enemigas dentro de su radio de acción.

**8.1.2.** La distancia que va desde la unidad de artillería que bombardea hasta el blanco se cuenta incluyendo el hexágono ocupado por éste, pero no el ocupado por la unidad de artillería.

**8.1.3.** Si dos unidades de artillería situadas en el mismo hexágono deciden bombardear, deben hacerlo contra el mismo hexágono enemigo.

**8.1.4.** Las unidades de artillería que atacan desde un hexágono no adyacente (es decir, que bombardean) no sufren los resultados de los combates; jamás se ven forzadas a retirarse ni quedan destruidas como consecuencia de sus propios ataques.

**8.1.5.** Por tanto, si se produce un "Intercambio" tras un ataque exclusivamente artillero, la unidad que se defiende queda eliminada, pero la que bombardea no se ve afectada. Naturalmente, las unidades que pudieran colaborar con la artillería desde posiciones adyacentes (incluyendo unidades de artillería adyacentes), sí sufrirán los resultados del combate y, en este ejemplo, los efectos del "intercambio".

**8.1.6.** La unidad de artillería que bombardea puede sufrir voluntariamente una "retirada del atacante" si ése es el resultado del combate.

#### **8.2. ATAQUE COMBINADO**

Las unidades de artillería pueden atacar solas o en combinación con otras unidades amigas, a las que aportan durante el ataque su factor de combate de bombardeo. Si las unidades amigas atacan al enemigo en varios hexágonos, las de artillería que bombardean, sólo deben tener dentro de su radio de acción uno de tales hexágonos para poder sumar su factor de combate al ataque.

**8.2.1.** Tras un ataque combinado, las unidades adyacentes de infantería, caballería y artillería siempre sufren los resultados del combate, aunque no afecten a la unidad de artillería que bombardea.

#### **8.3. LINEA DE MIRA**

Si alguno de los hexágonos o lados de hexágonos, situados entre el ocupado por la unidad que bombardea y el ocupado por el blanco, contiene un obstáculo, se dice que la línea de mira queda bloqueada o interrumpida, y la unidad de artillería no puede bombardear el blanco elegido. El terreno de los hexágonos ocupados por la unidad artillera o por el blanco no bloquea la línea de mira. El único terreno bloqueante es el que corresponde a los



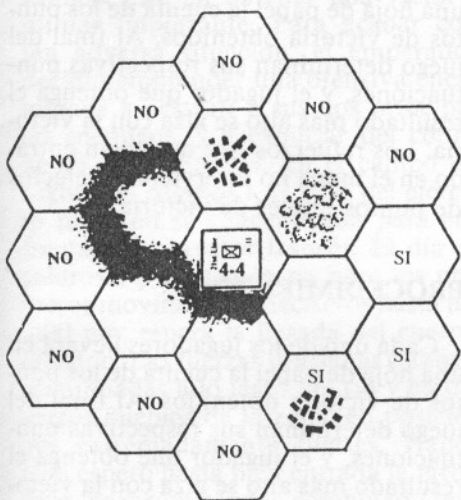
hexágonos de bosque, castillo, ciudad y colina.

**8.3.1.** Si la recta trazada entre los centros de los hexágonos de la artillería y el blanco sigue un lado de hexágono, el blanco no puede ser bombardeado en los casos siguientes: 1) si el lado de hexágono es una colina; y/o 2) si los dos hexágonos adyacentes a ese lado constituyen terreno bloqueante.

**8.3.2.** Si la línea de mira pasa por la unión de dos o más hexágonos bloqueantes o por la unión de un lado de hexágono con terreno bloqueante y un hexágono con terreno bloqueante, la línea de mira está bloqueada.

**8.3.3.** Los lados de hexágonos bloqueantes bloquean todos los bombardeos, incluso si esos lados forman parte del hexágono en que se encuentran la unidad artillera o el blanco.

**8.3.4. Ejemplo:** en la figura se han marcado los hexágonos expuestos a un ataque artillero y los que se encuentran a salvo.



#### 8.4. ATAQUES ADYACENTES

Cuando se encuentran en la zona de control de una unidad enemiga, las unidades de artillería tienen que participar en el ataque contra esa unidad.

**8.4.1.** Cuando una unidad de artillería ocupa un hexágono controlado por el enemigo, está tan amenazada como otra de caballería o de infantería, y no puede bombardear.

**8.4.2.** Cuando atacan desde un hexágono controlado, las unidades de artillería pueden actuar contra todas las unidades contiguas a ellas, pero no a las que no lo estén.

**8.4.3.** Las unidades de artillería, que atacan desde un hexágono controlado por el enemigo, deben sufrir todos los resultados de los combates debidos a sus ataques.

**8.4.4.** La presencia de terreno bloqueante (véase caso 8.3) no exime a las unidades de artillería de la obligación de atacar a las unidades adyacentes.

**8.4.5.** Aunque no puede entablarse combate normal a través de un lado de hexágono recorrido por un río sin puente, las unidades artilleras pueden atacar a las enemigas situadas dentro de su radio de acción a través de esos lados, de acuerdo con las reglas de bombardeo (8.1).

#### 8.5. DEFENSA

Las unidades de artillería nunca pueden añadir, mediante el bombardeo, su factor de combate al valor defensivo de otras unidades.

**8.5.1.** Cuando son atacadas las propias unidades de artillería, sufren todos los resultados de los combates exactamente igual que otras unidades, incluso cuando son bombardeadas por unidades artilleras enemigas.

#### 9.0. REFUERZOS

##### REGLA GENERAL:

Los dos jugadores reciben refuerzos con arreglo a lo indicado en el marcador de refuerzos. Estos entran (es decir, se colocan físicamente) en el mapa por los hexágonos apropiados. Las unidades de refuerzo llegan gastando el coste normal del terreno del hexágono por el que entran (incluyendo la bonificación por carretera y camino) durante la fase de movimiento del jugador en el turno de juego indicado. Cuando lleva los refuerzos al mapa, es el propio jugador de ese bando el que determina el orden de entrada; asimismo, puede retrasar hasta los turnos de juego siguientes.

##### PROCEDIMIENTO:

El jugador debe considerar los refuerzos como una columna de unidades

des que entran al mapa desde una cadena de hexágonos situada fuera de él, de modo que la primera unidad consume un punto de movimiento para entrar; la segunda, dos; la tercer, tres, etc.

#### CASOS PARTICULARES:

##### 9.1. ENTRADA EN EL MAPA

**9.1.1.** El jugador puede introducir sus refuerzos en el mapa en cualquier momento de su fase de movimiento.

**9.1.2.** En cuanto una unidad entra en el mapa, puede moverse y atacar libremente, exactamente igual que cualquiera de las que ya se encuentran en el campo de batalla.

**9.1.3.** Las unidades de refuerzo pueden entrar apiladas.

**9.1.4.** Los refuerzos que encuentran su paso bloqueado por unidades o zonas de control enemigas, pueden penetrar por el hexágono no bloqueado más próximo.

#### 10.0. CASTILLOS

##### OBSERVACION:

Los castillos (en realidad, granjas amuralladas), que salpican el paisaje belga son, en la práctica, pequeñas fortalezas. Ocupadas por destacamentos de infantería, esas posiciones son extremadamente fuertes.

#### CASOS PARTICULARES:

##### 10.1. EFECTOS SOBRE LAS ZONAS DE CONTROL

Las unidades acantonadas en los castillos no están obligadas a atacar a las unidades enemigas contiguas, pero si deciden hacerlo, deben atacar a todas.

**10.1.1.** En todo caso, los castillos están rodeados de su correspondiente zona de control. Las unidades contiguas a los castillos deben siempre atacar a las unidades enemigas del interior.

##### 10.2. EFECTOS SOBRE EL APILAMIENTO

En los hexágonos de castillos no puede haber tropas apiladas; al final de cualquier fase sólo puede haber una unidad por castillo.

### 10.3. EFECTOS SOBRE EL COMBATE

Los ataques contra unidades de infantería acantonadas en castillos: a) se resuelven en la columna "4-1" si se hacen a una relación "4-1" o mayor, b) los resultados Dr se tratan como "sin efecto". Las unidades de infantería no gozan de estas ventajas si están desmoralizadas.

**10.3.1.** Las unidades de infantería acantonadas en castillos se ven afectadas sólo por los resultados "Intercambio" y "Eliminación" (Ae y De). Las unidades de artillería y caballería no gozan de esta ventaja.

### 10.4. EFECTOS SOBRE EL BOMBARDEO

Las unidades de artillería nunca pueden bombardear el interior de un hexágono de castillo.

### 10.5. EFECTOS SOBRE EL AVANCE Y LA RETIRADA

Tras un combate, las unidades nunca pueden avanzar al interior de un castillo, ni retirarse a un castillo ocupado.

**10.5.1.** Las unidades no pueden salir de los hexágonos de castillo para facilitar la retirada a unidades de su propio bando.

### 11.0. DESMORALIZACION

#### REGLA GENERAL:

La desmoralización representa el efecto acumulado que las pérdidas en el combate ejercen sobre la moral de un ejército. Las unidades de un ejército desmoralizado pierden la capacidad de avanzar tras el combate durante el resto del juego de la batalla que se esté jugando (o, en el juego de campaña, hasta que su Cuerpo o Nacionalidad recuperen la moral).

#### CASOS PARTICULARES:

#### 11.1. GRADOS DE DESMORALIZACION

Las reglas de los juegos individuales indican los grados de desmoralización de cada una de las fuerzas.

### 11.2. FORMAS DE PRODUCIRSE LA DESMORALIZACION

Un ejército se desmoraliza cuando el total, en términos de puntos de factores de combate, de todas sus unidades destruidas (bajas) iguala o supera su grado de desmoralización.

**11.2.1.** Los dos ejércitos, que participan en un juego, o todos ellos, pueden desmoralizarse. Un ejército no queda a salvo de la desmoralización por el simple hecho de que otro esté ya desmoralizado. No obstante, puede ocurrir que el grado de desmoralización de uno aumente a consecuencia de la desmoralización del enemigo.

**11.2.2.** Si los ejércitos de los dos jugadores alcanzan o exceden sus respectivos grados de desmoralización en el mismo instante (lo que puede ocurrir en un resultado de "Intercambio"), se considera que se ha desmoralizado primero el del jugador que no está en fase (el defensor).

### 12.0. REGLAS OPTATIVAS

#### OBSERVACION:

Los jugadores pueden añadir una de las siguientes reglas, o las dos, a cualquiera de los juegos de batalla individuales o al de la campaña. Estas reglas aumentan notablemente el realismo de los juegos, aunque sacrifican un poco la agilidad de la partida.

#### CASOS PARTICULARES:

#### 12.1. ATAQUE CON VARIAS ARMAS DE EJERCITO

Se llama así un ataque contra un solo hexágono en el que participan al menos una unidad de infantería, una de caballería y una de artillería (en bombardeo o adyacente). En un ataque así, la columna final de posibilidades se incrementa en una columna completa por la derecha; es decir, un ataque "1-1" será "2-1" y uno "6-1" conserva esa relación.

#### 12.2. GUARDIA IMPERIAL

La infantería de la Guardia Imperial estaba formada por tropas de élite, que entraban en combate sólo en momentos críticos para quebrar la resistencia enemiga. Gran parte de la moral del ejército francés descansaba en la convicción de que la Guardia Imperial era imparable. Si una unidad cualquiera

de infantería de la Guardia Imperial se ve implicada en un ataque durante la fase de combate del jugador francés, y el resultado de ese ataque es Ae, Ar o Ex, el grado de desmoralización del ejército francés se reduce inmediatamente en 20 puntos.

**12.2.1.** Si el ataque emprendido por la infantería de la Guardia Imperial logra desmoralizar o desintegrar a las tropas angloaliadas o prusianas, el grado de desmoralización del ejército francés no disminuye, sea cual sea el resultado del combate.

**12.2.2.** Las unidades de la Guardia Imperial se identifican por la denominación de mando "Gd".

### 13.0. CONDICIONES DE VICTORIA

#### REGLA GENERAL:

Cada uno de los jugadores llevará en una hoja de papel la cuenta de los puntos de victoria obtenidos. Al final del juego determinan sus respectivas puntuaciones, y el jugador que obtenga el resultado más alto se alza con la victoria. Los refuerzos que no hayan entrado en el mapa no intervienen a efectos de puntos totales de victoria.

#### PROCEDIMIENTO:

Cada uno de los jugadores llevará en una hoja de papel la cuenta de los puntos de victoria obtenidos. Al final del juego determinan sus respectivas puntuaciones, y el jugador que obtenga el resultado más alto se alza con la victoria.

#### CASOS PARTICULARES:

#### 13.1. OCUPACION

Ocupar un hexágono es tener una unidad colocada físicamente en él o haber sido el último en mover a él una unidad propia.

**13.1.1.** Las condiciones de ocupación se satisfacen también cuando una unidad propia pasa por el hexágono en cuestión. Si es preciso, los jugadores usarán fichas vacías del color adecuado para llevar la cuenta de los hexágonos ocupados por cada uno.

#### 13.2. VICTORIA AUTOMATICA

Si en uno de los juegos individuales



el ejército francés queda desmoralizado, o las fuerzas angloaliadas o prusianas resultan desintegradas, el jugador contrario logra automáticamente la victoria.

## LOS JUEGOS INDIVIDUALES

Dentro de las secciones siguientes, los jugadores deben buscar la correspondiente al juego en el que desean participar. Así, los que deseen jugar a La Belle Alliance deben saltar directamente a la sección 17.0; las otras no tienen nada que ver con dicho juego. Los que quieren jugar a la campaña completa, deben saltar directamente a la parte que contiene esas reglas, que describen todos los detalles adicionales necesarios.

### 14.0. LIGNY

#### 14.1. INTRODUCCION HISTORICA

En junio de 1815, Napoleón, una vez más, ocupa el trono, pero está acorralado. Su única posibilidad de mantener el poder y la posición de Francia está en obtener una victoria militar importante. Para acabar con tan adversa situación, el emperador decidió emprender una ofensiva encaminada a destruir a sus dos principales enemigos, y a expulsar del continente a los ingleses. En el campo de Ligny, los cuerpos I, II y III del ejército prusiano se concentraron para enfrentarse al invasor francés. El día es caluroso, y Napoleón no hace los primeros movimientos decisivos hasta las 2:00 pm; espera la llegada del cuerpo D'Erlon. Las fuerzas prusianas estaban acantonadas a lo largo del río y en diversos pueblos de la zona, en posiciones extremadamente fuertes. Napoleón esperó hasta bien entrada la tarde para lanzar un ataque combinado con la Guardia Imperial y el IV cuerpo, que obligó a los prusianos a retirarse en desbandada. Estos sufrieron un duro golpe, y el emperador pensó que no podrían volver a incorporarse a la lucha; con todo, la victoria no fue tan decisiva como él había esperado.

#### 14.2. GRADOS DE DESMORALIZACION Y DESINTEGRACION

Desmoralización francesa: véase 14.3.  
Desmoralización prusiana: 55.  
Desintegración prusiana: 74.

Los dos grados prusianos se reducen en tres puntos cada uno, por cada uno de los hexágonos que se enumeran a continuación, mientras estén ocupados por unidades francesas: Ligny (0922, 1021, 1022, 1122), St. Amand (0423, 0524; 0624).

#### 14.3. CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador francés gana si los prusianos alcanzan su grado de desmoralización y las pérdidas francesas son inferiores a 35 factores de combate. El jugador prusiano se proclama vencedor en cuanto las pérdidas francesas alcancen el valor de 35 factores de combate, o si el jugador francés no reúne las condiciones de victoria.

### 15.0. QUATRE BRAS

#### 15.1. INTRODUCCION HISTORICA

Esta batalla fue muy reñida. Inicialmente, el II cuerpo y el cuerpo de caballería del ejército francés se enfrentaron a una división aislada de la infantería belga-holandesa. Pero el tímido avance francés fue contrarrestado, y los refuerzos británicos lograron llegar a su destino. A lo largo de todo el día, Ney, que dirigía las fuerzas francesas a la batalla, esperó la llegada del I cuerpo y lanzó ataques sueltos contra unas posiciones británicas, que se fortalecían por momentos. El primer cuerpo no llegó nunca y, aunque la caballería francesa logró tomar durante un momento el vital cruce de caminos de Quatre Bras, eran los británicos los dueños del campo al final de la jornada. Pese a la victoria, la retirada prusiana hacía la posición británica insostenible. Wellington decidió retirarse hacia Bruselas, a posiciones defensivas escogidas de antemano.

#### 15.2. GRADOS DE DESMORALIZACION Y DESINTEGRACION

Desmoralización francesa, 14.00-15.00 horas: 10.  
Desmoralización francesa, 16.00 horas y siguientes: 25.  
Desmoralización británica: 25.  
Desintegración británica: 40.

#### 15.3. ESQUEMA DE PUNTOS DE VICTORIA

1. Cada jugador obtiene un punto de

victoria por cada factor de combate perdido por el enemigo.

2. Al final de cada uno de los turnos de juego, el jugador cuyas unidades ocupen Quatre Bras obtiene un punto de victoria.
3. El jugador que ocupe Quatre Bras al final del juego recibe cinco puntos de victoria adicionales.

### 15.4. FUERZAS

El jugador angloaliado controla todas las unidades de Holanda, Brunswick, Hannover, Nassau y Gran Bretaña. Las unidades de dichas nacionalidades se consideran en todo momento aliadas y enemigas de las francesas. Las unidades líder no intervienen en el juego de la batalla de Quatre Bras (sólo actúan en el juego completo de la campaña, que únicamente puede jugarse con el material completo del juego cuádruple). Las unidades francesas, señaladas como opcionales en el despliegue inicial del mapa y en el marcador de turnos, nunca llegaron a sus posiciones en la batalla real (se les llamó desde fuera del mapa); su empleo inclinará fuertemente el juego del lado francés. Si los jugadores están interesados en simular la batalla real, no deben utilizarlas.

### 16.0. WAVRE

#### 16.1. INTRODUCCION HISTORICA

Las fuerzas prusianas, dispersas, a duras penas consiguieron reagruparse, pero con todo lograron situarse tras las inglesas y paralelas a ellas, en lugar de todo lo lejos que Napoleón esperara. Blucher aseguró a Wellington que deseaba estar en situación de ayudarlo si llegaba la ocasión. Wavre, un pueblo de Bélgica situado junto al río Dyle, se eligió como centro de la retirada prusiana y como punto de reorganización de sus maltrechas tropas. Grouchy, en parte porque salió con retraso el día 17, y en parte, por la mala dirección de la persecución, se encontraba en la madrugada del 18 a varios kilómetros de las fuerzas prusianas. A las 12 pm aún no había empezado a movilizar a sus tropas y, pese al fuerte cañoneo procedente del oeste, de las proximidades de Waterloo, no avanzó hacia allá.

#### 16.2. GRADOS DE DESMORALIZACION Y DESINTEGRACION

Desmoralización francesa: 30.

Desmoralización prusiana: 40.  
Desintegración prusiana: 50.

Modificaciones: los puntos de victoria, acumulados en un momento dado por el jugador francés, elevan el grado de desmoralización de sus fuerzas. Por ejemplo: si el jugador francés acumula 15 puntos de victoria en el tercer turno de juego, el grado de desmoralización francesa asciende a 45.

### 16.3. ESQUEMA DE PUNTOS DE VICTORIA

1. El jugador francés recibe cinco puntos de victoria por cada punto de factor de combate de su bando que salga del mapa por el borde situado al este del hexágono 0117 (inclusive), en cualquier momento del juego.
2. El jugador prusiano recibe un punto de victoria por cada punto de factor de combate de su bando que salga del mapa por el borde oriental, situado al norte del hexágono 0117 (inclusive), durante el cuarto turno de juego o antes.
3. Cada jugador recibe un punto de victoria por cada punto de factor de combate perdido por el enemigo.
4. El jugador francés recibe un punto de victoria por cada punto de factor de combate prusiano presente en el mapa al final del juego.

### 17.0. LA BELLE ALLIANCE

#### 17.1. INTRODUCCION HISTORICA

Tras perseguir a las tropas angloaliadas de Wellington, y seguro de que se habían detenido para tomar posiciones, Napoleón acampó frente al cerro bajo que corta la carretera de Bruselas, cerca de La Belle Alliance, donde estableció su cuartel general. Al amanecer, el terreno estaba demasiado mojado para las operaciones, y hasta mediodía Napoleón no lanzó su primer ataque, destinado a liberar el castillo de Hougoumont. No era un plan elegante. El emperador avanzó directamente por la carretera hacia Waterloo y Bruselas con el fin de romper el frente de las tropas de Wellington. Una y otra vez, la infantería y la caballería francesas lanzaron ataques combinados contra las extremadamente fuertes posiciones inglesas. La batalla alcanzó el clímax cuando la Vieja Guardia francesa asaltó el centro ondulante de las líneas británicas; el intento fracasó, y los asaltantes se vieron forzados a retroceder

entre un intensísimo fuego de mortertería y artillería. El ejército francés se rompió y comenzó su larga retirada hacia París. La campaña más decisiva de la historia de Europa había terminado.

#### 17.2. GRADOS DE DESMORALIZACION Y DESINTEGRACION

Desmoralización francesa: 60.  
Desmoralización angloaliada: 45.  
Desmoralización prusiana: 25.  
Desintegración angloaliada: 55.  
Desintegración prusiana: 35.

Modificaciones: si el jugador francés logra desmoralizar a las fuerzas angloaliadas o prusianas, el grado de desmoralización de las tropas francesas se eleva en 10 puntos. Si una unidad francesa logra penetrar en un hexágono de Waterloo, el grado de desmoralización de las tropas angloaliadas disminuye en 20 puntos. En el momento en que se traba el primer combate entre unidades prusianas y francesas, los grados de desintegración y desmoralización de las fuerzas angloaliadas se elevan en 10 puntos.

#### 17.3. CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador francés gana si desmoraliza a las tropas angloaliadas y prusianas, o si logra que las primeras alcancen su grado de desintegración.

El jugador aliado gana si desmoraliza a las tropas francesas o si al final del juego ha impedido al contrincante francés reunir las condiciones de victoria.

#### 17.4. FUERZAS

El jugador angloaliado controla todas las unidades de Prusia, Nassau, Gran Bretaña, Hannover, Holanda, Brunswick y K. G. L.

### AUTORES

Diseño del juego: Kevin Zucker.  
Sistemas físicos y gráficos: Redmond A. Simonsen.  
Desarrollo: J. A. Nelson.  
Producción: Manfred F. Milkuhn, Larry Catalano, Kevin Zucker, Linda Mosca, Daniel Jacobs.  
Pruebas: R. Umbaugh, B. Lazarnik, M. Burden.

## REGLAMENTO DE LA CAMPAÑA

### 18.0. INTRODUCCION

- 18.1. Montaje del mapa
- 18.2. Colocación de las unidades
- 18.3. Ampliación de la secuencia del juego

### 19.0. LIDERES (MANDOS Y OFICIALES)

- 19.1. Interpretación de las fichas de líderes
- 19.2. Operaciones de los líderes

### 20.0. MANDO

- 21.1. Integridad del mando
- 20.2. Línea de mando
- 20.3. Efectos del mando

### 21.0. REORGANIZACION

- 20.1. Proximidad de unidades enemigas
- 21.2. Mando
- 21.3. Concentración
- 21.4. Efectos de la desmoralización

### 22.0. DESMORALIZACION

- 22.1. Efectos de la desmoralización
- 22.2. Desmoralización de cuerpos y nacionalidades
- 22.3. Recuperación de la moral
- 22.4. Proximidad de cuerpos desmoralizados
- 22.5. Derrota de la Guardia Imperial



### 23.0. TURNOS DE JUEGO NOCTURNO

### 24.0. ABASTECIMIENTO

- 24.1. Fuentes de abastecimiento
- 24.2. Bloqueo del abastecimiento

### 25.0. REGLAS OPTATIVAS

- 25.1. Retirada de la caballería antes del combate
- 25.2. Retraso de los franceses
- 25.3. Impetu y control de la caballería
- 25.4. Ventaja de los líderes en el avance

### 26.0. CONDICIONES DE VICTORIA

### 18.0. INTRODUCCION

En el juego de la campaña de LAS ULTIMAS BATALLAS DE NAPOLEON, los jugadores siguen el curso

completo de la campaña de Bélgica de 1815. Un jugador manda las fuerzas francesas, y el otro, las prusianas y las angloaliadas. Para formar el mapa de la campaña se unen los cuatro contenidos en el juego cuádruple. Con el fin de simular determinados factores adicionales, importantes por su influencia en el curso de la campaña, se introducen dos grandes secciones de reglas adicionales. Salvo indicación en contrario, en esta parte del reglamento permanecen en vigor todas las cláusulas de las reglas normales ya vistas.

### 18.1. MONTAJE DEL MAPA

En cada una de las cuatro partes del mapa hay una rosa de los vientos, que debe orientarse de modo que el norte apunte en la misma dirección en todas ellas. Las cuatro se colocan tal como indica el esquema adjunto. Hay que cortar cuidadosamente los bordes occidentales de las secciones de Ligny y Wavre, y los meridionales de las de La Belle Alliance y Wavre. Todos estos bordes están identificados por unas guías azules impresas en las esquinas. Se coloca una regla bien alineada con las guías y se da un corte recto y limpio con una cuchilla. A continuación, los bordes cortados se montan sobre

los mapas adyacentes, de los que deben cubrir una franja. Una vez correctamente montados, el hexágono W0134 ha de montar sobre los B2934, Q2901 y L0101, que corresponden todos ellos al mismo hexágono del terreno.

La Belle Alliance	Wavre
Quatre Bras	Ligny

### 18.2. COLOCACION DE LAS UNIDADES

El juego de la campaña empieza a las 14:00 horas del 16 de junio de 1815.

# LA BELLE ALLIANCE [Front]

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.

Front 6-4 Green Gd	Michael 6-4 Chas Gd	Soy 6-4 9/11	Gerard 6-4 9/11	Regent 7-4 Green Gd	Morand 7-4 Chas Gd	Budin 7-4 9/11	Charnaud 5-4 9/11	Goy 5-4 Yng Gd	Schmitt 5-4 9/11
Nelson 5-4 5/11	Camp 5-4 5/11	Jacob 5-4 9/11	Yost 4-4 1/1	Bourgeois 4-4 1/1	Valard 4-4 2/1	Vogues 4-4 5/1	Greiner 4-4 5/1	Frey 4-4 4/1	Broe 4-4 4/1
Julie 4-4 10/11	Amia 4-4 10/11	Bony 3-4 20/11	Lovett 3-4 20/11	Lilland 6-4 Gd	Ny 6-4 10/11	Devon 6-4 1/1	Pelister 6-4 1/1	Nory 4-4 1/1	L. Doss 4-7 Gd
Pie 4-7 1/1	d'Huchal 4-6 11C	Geyt 6-6 Gd	Ullrich 5-6 11C	Hepburn 3-7	3-6	2-7	Salvete 2-7	Duchet 3-6	Duchet 4-6 1C

## French

12th Line 5-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	1st Line 4-4 14/11	2nd Line 4-4 14/11	3rd Line 4-4 14/11	4th Line 4-4 14/11	5th Line 4-4 14/11	6th Line 4-4 14/11	7th Line 4-4 14/11	8th Line 4-4 14/11
9th Line 4-4 14/11	10th Line 4-4 14/11	11th Line 4-4 14/11	12th Line 4-4 14/11	13th Line 4-4 14/11	14th Line 4-4 14/11	15th Line 4-4 14/11	16th Line 4-4 14/11	17th Line 4-4 14/11	18th Line 4-4 14/11
19th Line 4-4 14/11	20th Line 4-4 14/11	21st Line 4-4 14/11	22nd Line 4-4 14/11	23rd Line 4-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	25th Line 4-4 14/11	26th Line 4-4 14/11	27th Line 4-4 14/11	28th Line 4-4 14/11
29th Line 4-4 14/11	30th Line 4-4 14/11	31st Line 4-4 14/11	32nd Line 4-4 14/11	33rd Line 4-4 14/11	34th Line 4-4 14/11	35th Line 4-4 14/11	36th Line 4-4 14/11	37th Line 4-4 14/11	38th Line 4-4 14/11

# WAVRE [Front]

[Front]

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.

Front 5-4 8/11	Corin 5-4 8/11	Dreyer 5-4 10/11	Delmar 5-4 10/11	Rome 5-4 12/11	Helen 5-4 14/11	Grange 6-4 10/11	Lagade 4-4 11/11	Schmitt 4-4 12/11	Constant 4-4 13/11
Dreyer 4-4 13/11	Toussaint 4-4 14/11	Luffine 3-4 21/11	Prout 2-4 21/11	Dreyer 5-4 21/11	Bains 5-4 21/11	Martin 3-7 21/11	Suit 3-7 21/11	Stela 4-6 21/11	Quart 4-6 21/11
Colbert 2-6 1C	Colbert 2-6 1C								
Game-Turn									

## French

12th Line 5-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	1st Line 4-4 1/1	2nd Line 4-4 1/1	3rd Line 4-4 1/1	4th Line 4-4 1/1	5th Line 4-4 1/1	6th Line 4-4 1/1	7th Line 4-4 1/1	8th Line 4-4 1/1
9th Line 4-4 1/1	10th Line 4-4 1/1	11th Line 4-4 1/1	12th Line 4-4 1/1	13th Line 4-4 1/1	14th Line 4-4 1/1	15th Line 4-4 1/1	16th Line 4-4 1/1	17th Line 4-4 1/1	18th Line 4-4 1/1
19th Line 4-4 1/1	20th Line 4-4 1/1	21st Line 4-4 1/1	22nd Line 4-4 1/1	23rd Line 4-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	25th Line 4-4 1/1	26th Line 4-4 1/1	27th Line 4-4 1/1	28th Line 4-4 1/1
29th Line 4-4 1/1	30th Line 4-4 1/1	31st Line 4-4 1/1	32nd Line 4-4 1/1	33rd Line 4-4 1/1	34th Line 4-4 1/1	35th Line 4-4 1/1	36th Line 4-4 1/1	37th Line 4-4 1/1	38th Line 4-4 1/1

12th Line 5-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	1st Line 4-4 14/11	2nd Line 4-4 14/11	3rd Line 4-4 14/11	4th Line 4-4 14/11	5th Line 4-4 14/11	6th Line 4-4 14/11	7th Line 4-4 14/11	8th Line 4-4 14/11
9th Line 4-4 14/11	10th Line 4-4 14/11	11th Line 4-4 14/11	12th Line 4-4 14/11	13th Line 4-4 14/11	14th Line 4-4 14/11	15th Line 4-4 14/11	16th Line 4-4 14/11	17th Line 4-4 14/11	18th Line 4-4 14/11
19th Line 4-4 14/11	20th Line 4-4 14/11	21st Line 4-4 14/11	22nd Line 4-4 14/11	23rd Line 4-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	25th Line 4-4 14/11	26th Line 4-4 14/11	27th Line 4-4 14/11	28th Line 4-4 14/11
29th Line 4-4 14/11	30th Line 4-4 14/11	31st Line 4-4 14/11	32nd Line 4-4 14/11	33rd Line 4-4 14/11	34th Line 4-4 14/11	35th Line 4-4 14/11	36th Line 4-4 14/11	37th Line 4-4 14/11	38th Line 4-4 14/11

12th Line 5-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	1st Line 4-4 1/1	2nd Line 4-4 1/1	3rd Line 4-4 1/1	4th Line 4-4 1/1	5th Line 4-4 1/1	6th Line 4-4 1/1	7th Line 4-4 1/1	8th Line 4-4 1/1
9th Line 4-4 1/1	10th Line 4-4 1/1	11th Line 4-4 1/1	12th Line 4-4 1/1	13th Line 4-4 1/1	14th Line 4-4 1/1	15th Line 4-4 1/1	16th Line 4-4 1/1	17th Line 4-4 1/1	18th Line 4-4 1/1
19th Line 4-4 1/1	20th Line 4-4 1/1	21st Line 4-4 1/1	22nd Line 4-4 1/1	23rd Line 4-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	25th Line 4-4 1/1	26th Line 4-4 1/1	27th Line 4-4 1/1	28th Line 4-4 1/1
29th Line 4-4 1/1	30th Line 4-4 1/1	31st Line 4-4 1/1	32nd Line 4-4 1/1	33rd Line 4-4 1/1	34th Line 4-4 1/1	35th Line 4-4 1/1	36th Line 4-4 1/1	37th Line 4-4 1/1	38th Line 4-4 1/1

3016XXX1201

# QUATRE BRAS [Front]

[Front]

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.

Front 5-4 5/11	Temp 5-4 5/11	Schmitt 5-4 5/11	Tan 5-4 5/11	Soy 6-4 6/11	Gerard 6-4 6/11	Budin 7-4 6/11	Yost 4-4 1/1	Bourgeois 4-4 1/1	Valard 4-4 1/1
Nelson 4-4 3/1	Greiner 4-4 3/1	Regent 4-4 3/1	Broe 4-4 3/1	Pelister 6-4 1/1	Duchet 6-4 1/1	Pie 4-7 1/1	L. Doss 4-7 1/1	Hierrier 5-6 11C	d'Huchal 4-6 11C
Julie 3-7 11C	Amia 2-6 11C	Game-Turn							

## French

12th Line 5-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	1st Line 4-4 14/11	2nd Line 4-4 14/11	3rd Line 4-4 14/11	4th Line 4-4 14/11	5th Line 4-4 14/11	6th Line 4-4 14/11	7th Line 4-4 14/11	8th Line 4-4 14/11
9th Line 4-4 14/11	10th Line 4-4 14/11	11th Line 4-4 14/11	12th Line 4-4 14/11	13th Line 4-4 14/11	14th Line 4-4 14/11	15th Line 4-4 14/11	16th Line 4-4 14/11	17th Line 4-4 14/11	18th Line 4-4 14/11
19th Line 4-4 14/11	20th Line 4-4 14/11	21st Line 4-4 14/11	22nd Line 4-4 14/11	23rd Line 4-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	25th Line 4-4 14/11	26th Line 4-4 14/11	27th Line 4-4 14/11	28th Line 4-4 14/11
29th Line 4-4 14/11	30th Line 4-4 14/11	31st Line 4-4 14/11	32nd Line 4-4 14/11	33rd Line 4-4 14/11	34th Line 4-4 14/11	35th Line 4-4 14/11	36th Line 4-4 14/11	37th Line 4-4 14/11	38th Line 4-4 14/11

# LIGNY [Front]

[Front]

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.

Front 6-4 Green Gd	Michael 6-4 Chas Gd	Gerard 6-4 10/11	Regent 7-4 Green Gd	Morand 7-4 Chas Gd	Charnaud 5-4 9/11	Goy 5-4 Yng Gd	de Villiers 5-4 7/11	Billard 5-4 8/11
Corin 5-4 8/11	Dreyer 5-4 10/11	Delmar 5-4 10/11	Rome 5-4 12/11	Helen 5-4 14/11	Lagade 4-4 11/11	Schmitt 4-4 12/11	Constant 4-4 13/11	Toussaint 4-4 14/11
Bellet 4-4 18/11	Jamin 4-4 19/11	Bony 3-4 20/11	Tremblis 3-4 20/11	Laffite 3-4 21/11	Prout 2-4 21/11	Lafond 6-4 Gd	Yng 6-4 Gd	Dreyer 5-4 10/11
Nory 4-4 1/1	Goyt 6-6 Gd	Stela 4-6 11C	Chanel 4-6 11C	Delmar 4-6 11C	Suit 3-7 21/11	Starrin 3-7 21/11	Damon 2-7 21/11	Schmitt 2-7 21/11

## French

12th Line 5-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	1st Line 4-4 1/1	2nd Line 4-4 1/1	3rd Line 4-4 1/1	4th Line 4-4 1/1	5th Line 4-4 1/1	6th Line 4-4 1/1	7th Line 4-4 1/1	8th Line 4-4 1/1
9th Line 4-4 1/1	10th Line 4-4 1/1	11th Line 4-4 1/1	12th Line 4-4 1/1	13th Line 4-4 1/1	14th Line 4-4 1/1	15th Line 4-4 1/1	16th Line 4-4 1/1	17th Line 4-4 1/1	18th Line 4-4 1/1
19th Line 4-4 1/1	20th Line 4-4 1/1	21st Line 4-4 1/1	22nd Line 4-4 1/1	23rd Line 4-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	25th Line 4-4 1/1	26th Line 4-4 1/1	27th Line 4-4 1/1	28th Line 4-4 1/1
29th Line 4-4 1/1	30th Line 4-4 1/1	31st Line 4-4 1/1	32nd Line 4-4 1/1	33rd Line 4-4 1/1	34th Line 4-4 1/1	35th Line 4-4 1/1	36th Line 4-4 1/1	37th Line 4-4 1/1	38th Line 4-4 1/1





















12th Line 5-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	1st Line 4-4 14/11	2nd Line 4-4 14/11	3rd Line 4-4 14/11	4th Line 4-4 14/11	5th Line 4-4 14/11	6th Line 4-4 14/11	7th Line 4-4 14/11	8th Line 4-4 14/11
9th Line 4-4 14/11	10th Line 4-4 14/11	11th Line 4-4 14/11	12th Line 4-4 14/11	13th Line 4-4 14/11	14th Line 4-4 14/11	15th Line 4-4 14/11	16th Line 4-4 14/11	17th Line 4-4 14/11	18th Line 4-4 14/11
19th Line 4-4 14/11	20th Line 4-4 14/11	21st Line 4-4 14/11	22nd Line 4-4 14/11	23rd Line 4-4 14/11	24th Line 4-4 14/11	25th Line 4-4 14/11	26th Line 4-4 14/11	27th Line 4-4 14/11	28th Line 4-4 14/11
29th Line 4-4 14/11	30th Line 4-4 14/11	31st Line 4-4 14/11	32nd Line 4-4 14/11	33rd Line 4-4 14/11	34th Line 4-4 14/11	35th Line 4-4 14/11	36th Line 4-4 14/11	37th Line 4-4 14/11	38th Line 4-4 14/11














































12th Line 5-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	1st Line 4-4 1/1	2nd Line 4-4 1/1	3rd Line 4-4 1/1	4th Line 4-4 1/1	5th Line 4-4 1/1	6th Line 4-4 1/1	7th Line 4-4 1/1	8th Line 4-4 1/1
9th Line 4-4 1/1	10th Line 4-4 1/1	11th Line 4-4 1/1	12th Line 4-4 1/1	13th Line 4-4 1/1	14th Line 4-4 1/1	15th Line 4-4 1/1	16th Line 4-4 1/1	17th Line 4-4 1/1	18th Line 4-4 1/1
19th Line 4-4 1/1	20th Line 4-4 1/1	21st Line 4-4 1/1	22nd Line 4-4 1/1	23rd Line 4-4 1/1	24th Line 4-4 1/1	25th Line 4-4 1/1	26th Line 4-4 1/1	27th Line 4-4 1/1	28th Line 4-4 1/1
29th Line 4-4 1/1	30th Line 4-4 1/1	31st Line 4-4 1/1	32nd Line 4-4 1/1	33rd Line 4-4 1/1	34th Line 4-4 1/1	35th Line 4-4 1/1	36th Line 4-4 1/1	37th Line 4-4 1/1	38th Line 4-4 1/1

HOLLANDESES = NEGRO  
BRUNSWICKERS = GRIS  
HANOVER = AMARILLO  
NASSAU = BLANCO  
K.G.L = GRIS Y ROJO



[Back]

Caudex  2-4 13, 14	Schaffer  2-4 12, 14	Legende  2-4 11, 13	Gerschl  4-4 10, 11	Haid  3-4 14, 15	Rone  3-4 12, 14	Defour  3-4 13, 14	Depress  3-4 10, 11	Circle  3-4 8, 11	Billard  3-4 8, 11
Ousel  3-6 11C	Sorbi  3-6 11C	South  2-7 1C	Marlin  2-7 1V	Haid  3-4 1V	Depress  3-4 11	Preme  1-4 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	Lafrine  2-4 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	Tossaint  2-4 14, 15	Doreau  2-4 13, 14
Gaudet  1-6 11C	Calhoun  1-6 1C								









































 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 3-4	 3-4
 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4	 2-4
 2-6	 2-6	 1-4	 1-4	 1-4	 1-4	 1-4	 1-4	 1-4	 2-4	 2-4
 2-6	 2-6	 2-4	 4-4	 6-4	 1-6	 1-6	 1-6	 1-6	 2-6	 2-6
 2-6										

[Back]

<p>Billard 3-4 8 III</p>	<p>Pat 3-4 7 II</p>	<p>de Villiers 3-4 7 II</p>	<p>Gorge 3-4 Yng. 1st</p>	<p>Charwood 3-4 Yng. 2nd</p>	<p>Masand 4-4 Chas. 1st</p>	<p>Requet 4-4 Gers. 1st</p>	<p>Greensh 4-4 1st III</p>	<p>Nichol 4-4 Chas. 1st</p>	<p>Vonant 4-4 Gers. 1st</p>
<p>Tweezel 2-4 14 IV</p>	<p>Doyen 2-4 13 IV</p>	<p>Capitaine 2-4 13 IV</p>	<p>Schöffer 2-4 12 IV</p>	<p>Lagarde 2-4 11 III</p>	<p>Nicot 3-4 12 IV</p>	<p>Ymer 3-4 12 IV</p>	<p>Dufour 3-4 11 III</p>	<p>Dugroux 3-4 11 III</p>	<p>Crozier 3-4 8 III</p>
<p>Babus 3-4 IV</p>	<p>Barreau 3-4 III</p>	<p>Yng. 4-4 1st</p>	<p>Lailmaud 4-4 1st</p>	<p>Proust 1-4 21 VI</p>	<p>Laffitte 2-4 21 VI</p>	<p>Tremblin 2-4 20 VI</p>	<p>Bony 2-4 20 VI</p>	<p>Jamès 2-4 1st VI</p>	<p>Bellafé 2-4 1st VI</p>
<p>Duché 2-6 1st</p>	<p>Schäfer 1-7 1C</p>	<p>Dumont 1-7 III</p>	<p>Maurie 2-7 1C</p>	<p>Snail 2-7 1C</p>	<p>Déant 3-6 13C</p>	<p>Chaze 3-6 1C</p>	<p>Storde 3-6 1C</p>	<p>Corvet 4-6 1st</p>	<p>Neuwy 2-4 VI</p>

[illegible]























**[Back]**

Schmitt  3-4 2-1	Gove  3-4 Yrs Gd	Chard  3-4 Yrs Gd	Eakin  4-4 = II	Steward  4-4 Chas Gd	Raguet  4-4 Gm Gd	Gumbler  4-4 = II	Sage  4-4 = II	Michal  4-4 Chas Gd	Faint  4-4 Gm Gd
New  2-4 4-1	Faget  2-4 4-1	Gumbler  2-4 3-1	Neven  2-4 3-1	A'ward  2-4 2-1	Bawgreen  2-4 1-1	Gidner  2-4 1-1	Jamies  3-4 = II	Campbell  3-4 = II	Bussan  3-4 = II
Led Dean  3-7 Gd	Noser  2-4 VI	Pelciter  4-4 II	Dwyche  4-4 I	Yag.  4-4 Gd	Lahrman  4-4 Gd	T'annum  2-4 2-1 VI	Hany  2-4 2-1 VI	Jamies  2-4 1-1 VI	Ballier  2-4 1-1 VI
Devaland  2-6 Gd	Durbet  2-6 NC	Schreier  1-7 IC	Dimsan  1-7 III	St Alph  2-6 NC	Jaquinet  2-7 I	L'Heritier  4-6 IIIA	Green  4-6 Gd	d'Herbel  3-6 IIIC	Pae  3-7 II

Einzel 3-6 I-V	Meile 1-6 I-V	1st PL 2-4 I-IV	2nd SL 2-4 I-IV	3rd SL 2-4 I-IV	10th SL 2-4 I-IV	15th SL 2-4 I-IV	18th SL 2-4 I-IV	19th SL 3-4 I-IV
2nd SL 2-4 I-IV	3rd SL 3-4 I-IV	4th SL 7-4 I-IV	5th SL 1-6 I-IV	6th SL 1-6 I-IV	7th SL 1-4 I-IV	8th SL 1-4 I-IV	9th SL 1-4 I-IV	10th SL 2-4 I-IV

[illegible][illegible]

[\[Back\]](#)

Ashland  2-4	Beaverton  2-4	Canton  2-4	Bradenton  4-4	Clearwater  4-4	Smyrna  4-4	Joliet  3-4	Schmitt  3-4	Campbell  3-4	Houston  3-4
d'Harcourt  3-6	Harrier  4-6	Lafayette  3-7	Pine  3-7	Devon  4-4	Pelicier  4-4	Hays  2-4	Vogel  2-4	Gortner  2-4	Neuman  2-4
Marshall  1-6	Jaqueline  2-7								

**Mittele** **4-4**

**Leopold** **3-4**

**Park** **2-4**

**Balken** **2-4**

**Wiese** **3-4**

**Kreuzung** **2-4**

**Schrauba** **2-4**

**Griff** **2-4**

**Haus** **1-4**

**Auge** **1-4**

**Garten** **1-4**

**Blume** **4-4**

**Vin** **2-4**

**Mohr** **1-4**

**Haus** **21-7**

IC D	VI D	IV D	III D	II D	I D	Gd D			
							IVC D	IIIC D	IIIC D

II D	I D	B D	N2 D	N2 D	1st D	C D		
	IV D	III D	NC D	6th D	5th D	4th D	2nd D	3rd D

Los jugadores elaboran una "combinación de unidades en campaña" a partir de la relación de unidades que figura al final de estas instrucciones. Tal combinación puede crearse rápidamente sacando las unidades francesas sólo de las plantillas de Quatre Bras y Ligny; las prusianas sólo de Ligny y La Belle Alliance; las angloaliadas, sólo de La Belle Alliance y todos los mandos (líderes), y la unidad de artillería van Opstal, de Quatre Bras; también se colocan dos marcadores de turno de juego. De esta forma se obtiene una combinación completa sin duplicación.

Hay que prestar mucha atención a la denominación de las unidades. Las unidades de las distintas nacionalidades se eligen y conservan por su denominación de mando; todas las unidades de una denominación de cuerpo (o de una división angloaliada), dada de un mismo ejército, se conservan juntas, junto con el oficial que lleva la misma denominación de mando. Las fichas se han seleccionado a partir de las combinaciones de los cuatro juegos de batallas. Obsérvese que, una vez reunida la combinación de la campaña y separados todos los líderes, hay unidades duplicadas. Esas unidades sobrantes no son necesarias para participar en ninguno de los juegos de batalla ni en el de la campaña completa; la razón de su existencia está en que cada uno de los juegos de batalla precisa de un conjunto completo de unidades, por lo que las que intervienen en más de una batalla aparecen duplicadas. Estas han de guardarse en un lugar separado. Los jugadores despliegan sus fuerzas, tal como se indica en el mapa para el inicio del juego de la campaña. Además, despliegan los mandos de cada ejército en el hexágono que contiene el nombre del oficial de que se trate. Todas las demás unidades entran en el mapa como refuerzos. Todas las unidades y mandos, indicados en los mapas de Ligny y Quatre Bras, se colocan con arreglo a tales indicaciones. En el mapa de La Belle Alliance sólo se sitúan las unidades que figuran bajo "Despliegue únicamente de la campaña". Todos los demás mandos y unidades de los mapas de La Belle Alliance y Wavre deben ignorarse, porque pertenecen exclusivamente a los juegos de esas batallas.

### 18.3. AMPLIACION DE LA SECUENCIA DEL JUEGO

La secuencia de juego de la campaña se modifica mediante la incorpora-

ción de una fase a cada turno de jugador. Dicha fase ocurre inmediatamente antes de la de movimiento en todos los turnos de cada jugador, y se llama fase de mando y reorganización. Durante ella se llevan a cabo las operaciones descritas en las secciones de mando y reorganización (20.0 y 21.0); el orden es el siguiente:

## FASE DE MANDO Y REORGANIZACION

### 1. Segmento de mando

El jugador en fase determina qué unidades de combate están bajo mando indirecto por medio de los oficiales correspondientes, y cuáles se encuentran bajo mando directo.

### 2. Segmento de reorganización

El jugador en fase reorganiza las unidades de combate previamente destruidas en combate, y determina el estado de desmoralización de los componentes de su ejército a consecuencia de las pérdidas o de la proximidad de cuerpos desmoralizados.

## 19.0. LIDERES

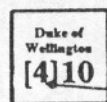
### REGLA GENERAL:

Los líderes son unas fichas especiales introducidas en el juego de la campaña, y representan a los diversos oficiales de alta graduación de los ejércitos. Los líderes no tienen valor ni factor de combate, en el sentido en que lo tienen las unidades de combate, pero son necesarios para el empleo eficaz de éstas. Hay dos tipos de líderes: de mandos y de oficiales. Los mandos representan el nivel superior en todos los ejércitos. En el francés, los mandos son Napoleón, Ney y Grouchy. En el angloaliado son Wellington y el príncipe de Orange. En el prusiano, el único es Blucher. Todos los mandos llevan una puntuación numérica llamada puntuación de capacidad de mando, que hace referencia al número de oficiales y unidades de combate que ese mando puede controlar. Por ejemplo: Wellington, el mando británico, con una capacidad de mando de cuatro puntos, puede controlar cuatro oficiales y cuatro unidades de combate angloaliadas. Los oficiales representan el nivel inferior de los líderes, y son directamente responsables del despliegue de las tropas bajo su mando. Todos los oficiales de los ejércitos llevan una denominación de mando igual a la denominación de mando de las unidades de combate,

que corresponden a su formación. En los ejércitos francés y prusiano son los que controlan los cuerpos; en el angloaliado mandan divisiones. Los oficiales sólo pueden mandar las unidades de su propio ejército, que llevan su misma denominación de oficial de mando. En las reglas de mando y reorganización se habla de las unidades como encuadradas en formaciones particulares; a este respecto, todas las unidades que comparten la misma denominación de mando dentro de un ejército se dice que pertenecen a la misma formación, y las manda un único oficial.

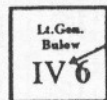
## 19.1. INTERPRETACION DE LAS FICHAS DE LIDERES

### MANDOS



Puntuación de la capacidad de mando

### Anverso

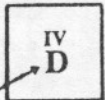


### OFICIALES

Denominación de mando

Indicador de desmoralización

### Reverso



## 19.2. OPERACIONES DE LOS LIDERES

Las reglas que vienen a continuación describen el funcionamiento de las fichas de mandos y oficiales, diferente al de las unidades de combate (descrito en el reglamento general). Por lo demás, y salvo indicación en contrario, los mandos y oficiales se atienen al reglamento general.

### 19.2.1. Movimiento de los líderes

Los líderes se mueven durante la fase de movimiento del jugador en fase, y consumen en toda clase de terrenos los mismos puntos de movimiento que consumiría una unidad de caballería. Las fichas de líder pueden entrar y salir libremente, en y de los hexágonos controlados por el enemigo y ocupados por unidades de su propio bando. Nunca pueden penetrar voluntariamente en hexágonos controlados por el enemigo y no ocupados por unidades de combate del propio bando, ni tampoco penetrar en hexágonos ocupados por un líder o una unidad de combate enemigos.

### 19.2.2. Los líderes y el combate

Los líderes no tienen factor de combate por sí mismos, ni definen zona de



control de ningún tipo. Por tanto, ellos solos no pueden atacar, ni defenderse, ni estorbar de ninguna otra forma el movimiento de las unidades de combate enemigas.

### 19.2.3. Apilamiento de líderes

Los líderes no se consideran unidades de combate, por lo que en un mismo hexágono pueden apilarse tantos de un mismo ejército como se quiera. Por tanto, en un hexágono puede haber hasta dos unidades de combate y un número indeterminado de líderes del mismo bando.

### 19.2.4. Efectos que las unidades enemigas ejercen sobre los líderes

Las unidades de combate en fase pueden penetrar y atravesar libremente los hexágonos ocupados sólo por líderes que no están en fase; si tal cosa ocurre, dichos líderes han de retirarse inmediatamente del hexágono ocupado, y colocarse en el más próximo ocupado por unidades de combate que no estén en fase. Obsérvese que los líderes no se mueven a través de la retícula de hexágonos, ni consumen puntos de movimiento, ni observan las reglas y limitaciones del movimiento; simplemente, se colocan en el más próximo de los hexágonos ocupados por unidades de combate que no están en fase.

### 19.2.5. Forma de eliminar a los líderes

Cuando, durante una fase de combate, todas las unidades de combate de un hexágono, en el que hay líderes de ese bando, resultan eliminadas o se ven obligadas a retirarse (dejando a los líderes como únicos ocupantes del hexágono), se lanza un dado por cada uno de dichos líderes. Si el resultado de la tirada es "1" ó "2", el líder en cuestión se considera eliminado y se retira del juego. Los líderes eliminados no pueden incorporarse nunca más a la partida.

### 19.2.6. Entrada de los líderes en el juego

Casi todos los líderes (todos los mandos) empiezan la partida en el mapa. Los oficiales de los cuerpos VI franceses, IV prusiano y muchos de los angloaliados entran como refuerzos. Esos oficiales pueden entrar tal como se indica en el marcador de refuerzos. Los oficiales que no empiezan en el mapa deben desplegarse con arreglo a lo indicado en el marcador de refuerzos.

### 19.2.7. Limitación de mando y movimiento

Durante todo turno de juego en el que una unidad líder proporcione o transmita su capacidad de mando para un ataque lanzado por unidades de su bando, o en el que participe en la reorganización de las unidades que lleven su denominación de mando, dicha unidad líder dispone sólo de la mitad de su capacidad de movimiento impresa.

## 20.0. MANDO

### REGLA GENERAL:

La capacidad de mando es exclusiva de los mandos, y viene expresada por su puntuación de capacidad de mando. La función de los oficiales es "amplificar" la capacidad de mando de los mandos y transmitir las órdenes a sus formaciones. Los oficiales no tienen capacidad intrínseca de mando. La puntuación de la "capacidad de mando" de un mando representa el número de formaciones completas que puede mandar por medio de los oficiales de dichas formaciones, y el número de unidades individuales que puede mandar directamente. Se dice que pertenecen a una misma formación, las unidades que comparten la misma denominación de mando.

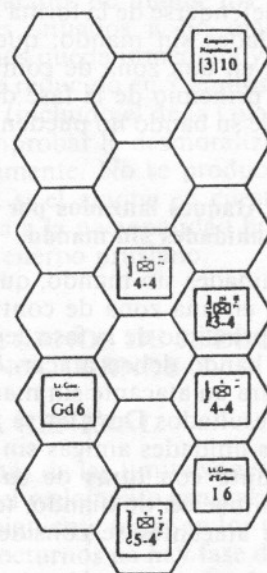
### PROCEDIMIENTO:

Durante el segmento de mando, el jugador en fase debe determinar la situación de mando de todas sus unidades de combate, y colocar un marcador en blanco sobre todas las que carecen de mando. La situación de mando determinada se mantiene durante todo el turno de jugador. Una unidad se dice que está bajo mando, si se encuentra a una distancia de cinco hexágonos o menos de un mando, cuya capacidad de mando no esté excedida, o si se encuentra a tres hexágonos o menos del oficial de su formación, que a su vez, ha de encontrarse bajo mando. Un oficial está bajo mando cuando se encuentra a no más de cinco hexágonos de un mando de su propio bando, cuya capacidad de mando no esté excedida.

### Ejemplo:

Drouot (Gd) está bajo mando; d'Erlon (I) carece de mando, porque la ZDC de la unidad prusiana 3-4 bloquea la línea de mando. El oficial de guardia transmite el mando al Bde.

Chartrand. El Bde. Aulard está bajo mando directo de Napoleón. El Bde. Nogues está fuera de mando.



### 20.1. INTEGRIDAD DEL MANDO

En el juego intervienen tres ejércitos: el prusiano, el francés y el angloaliado. Los mandos de cada uno de ellos sólo pueden controlar unidades del ejército correspondiente. Un oficial sólo puede transmitir órdenes a unidades con su misma denominación de mando. Las unidades prusianas y angloaliadas son aliadas a todos los efectos, pero los líderes de unas no tienen mando sobre las otras.

### 20.2. LINEA DE MANDO

La distancia en hexágonos prescrita para el mando se traza a través de la retícula, desde el hexágono del mando (exclusive) hasta el ocupado por el oficial o por la unidad de combate bajo mando (inclusive). El mando nunca puede llegar hasta, ni atravesar: 1) terreno prohibido; 2) hexágonos ocupados por el enemigo, o 3) hexágonos controlados por el enemigo no ocupados por unidades de combate del propio bando.

### 20.3. EFECTOS DEL MANDO

Las unidades y oficiales, declarados bajo mando en el segmento de mando de un turno de juego dado, se comportan normalmente a todos los efectos durante ese turno de juego completo. Asimismo, las consecuencias de estar fuera de mando duran todo el turno de

juego; estas consecuencias son las siguientes:

### 20.3.1. Limitaciones para las unidades sin mando

Las unidades sin mando no pueden penetrar en hexágonos controlados por el enemigo. Pueden, en cambio, moverse y defenderse de la forma normal. Las unidades sin mando, que se encuentren en una zona de control enemiga, al principio de la fase de movimiento de su bando no pueden moverse.

### 20.3.2. Ataques lanzados por unidades sin mando

Las unidades sin mando, que se encuentren en una zona de control enemiga, al principio de la fase de combate de su bando deben atacar. Sin embargo, para un atacante sin mando, todos los resultados De y Dr se vuelven Ar. Si las unidades amigas sin mando atacan junto con otras de su propio lado en situación de mando, todas las unidades atacantes se consideran sin mando.

### 20.3.3. Defensa de unidades sin mando

Cuando todas las unidades que se defienden están sin mando, los resultados de los combates Ae se convierten en Ar. Los defensores sin mando no pueden avanzar tras el combate.

## 21.0. REORGANIZACION

### REGLA GENERAL:

Todas las unidades de combate tienen dos caras; las dos contienen exactamente los mismos datos, a excepción del factor de combate. Por el anverso, el factor de combate es mayor (se trata de toda la fuerza de combate de la unidad) que por el reverso (se trata del factor de combate reducido de la unidad). En el juego de la campaña, las unidades en posesión de todo su factor de combate destruidas en el combate pueden volver al juego más tarde con su factor de combate reducido. Esta operación se llama reorganización, y la llevan a cabo los oficiales de la denominación de mando adecuada y en circunstancias bien definidas. La reorganización refleja la capacidad de recuperación de las pérdidas del combate y de reorganización de las unidades "destruidas" que tiene un ejército.

## PROCEDIMIENTO:

Los jugadores han de definir un total de seis compartimientos en la caja del juego (o en otro recipiente parecido) como compartimientos de unidades destruidas: dos para cada uno de los ejércitos del juego. Uno de esos compartimientos alberga las unidades disponibles para reorganización; el otro contiene las unidades destruidas definitivamente. Cuando una unidad en posesión de todo su factor de combate resulta destruida en combate, se coloca en el compartimiento de reorganización que le corresponda. Si una unidad de factor de combate reducido o de factor de combate igual a uno resulta eliminada en combate, se coloca en el compartimiento de unidades destruidas definitivamente. Las unidades colocadas en el compartimiento de unidades disponibles para reorganización han de permanecer en él durante un turno de juego completo; a partir de ese momento se encuentran disponibles para reorganización en cualquiera de las ulteriores fases de reorganización de su propio bando. Para reorganizar una unidad, basta colocarla en el hexágono ocupado por el oficial que lleva la denominación de mando de dicha unidad (el oficial ha de satisfacer determinadas condiciones, que se exponen en los siguientes casos).

### 21.1. PROXIMIDAD DE UNIDADES ENEMIGAS

Ningún jugador puede, en ningún caso, reorganizar una unidad si el oficial que lleva su misma denominación de mando se encuentra a no más de diez hexágonos de una unidad de combate enemiga. Los oficiales situados a no más de diez hexágonos de una unidad de combate enemiga no pueden reorganizar las unidades de su formación.

### 21.2. MANDO

Los oficiales no tienen que estar bajo mando para reorganizar sus tropas. Si el oficial interesado en reorganizar sus tropas no puede transmitir su capacidad de mando a las unidades que llevan su misma denominación de mando, pierde toda función de mando durante ese turno de jugador; las unidades de su formación pueden atacar sólo si se encuentran bajo el control directo de un mando.

### 21.3. CONCENTRACION

Durante la reorganización no pueden sobrepasarse, bajo ninguna cir-

cunstancia, los límites de apilamiento de fuerzas. Por tanto, en una misma fase de mando y reorganización no pueden reorganizarse más de dos unidades de un mando dado.

## 21.4. EFECTOS DE LA DESMORALIZACION

Si un jugador pretende reorganizar unidades pertenecientes a un cuerpo o a una nacionalidad desmoralizados, ha de lanzar el dado una vez por cada mando interesado en la reorganización. Si sale "5" ó "6", las unidades quedan definitivamente destruidas, y pasan al compartimiento que les corresponde. El oficial al mando de las unidades destruidas en virtud de esta regla, no puede reorganizar ninguna otra durante la fase de mando y reorganización en curso.

## 22.0. DESMORALIZACION

### REGLA GENERAL:

En el juego de la campaña, las normas de desmoralización difieren de las descritas en el reglamento normal, ya que puede afectar sólo a determinadas porciones de un ejército, en lugar de a todo éste completo. En los ejércitos francés y prusiano, todas las unidades de un cuerpo (identificado por la denominación de mando de un oficial) quedan desmoralizadas cuando las pérdidas de dicho cuerpo son iguales o mayores al grado de desmoralización que le corresponde.

## PROCEDIMIENTO:

Cuando la suma de los factores de combate de las unidades de un cuerpo de los ejércitos francés o prusiano, colocadas en los dos compartimientos de unidades destruidas, iguala o excede el grado de desmoralización de dicho cuerpo, éste queda desmoralizado. En el momento en que se produce la desmoralización, se señala dando la vuelta al líder correspondiente al oficial del cuerpo.

En el campo angloaliado, cuando la suma de los factores de combate de todas las unidades (con independencia de su nacionalidad), contenidas en los dos compartimientos de unidades destruidas, iguala o supera el grado de desmoralización de una nacionalidad cualquiera, todas las unidades de ésta quedan desmoralizadas, y para indicarlo se da la vuelta a los líderes de los oficiales de dicha nacionalidad (si los hay).



## 22.1. EFECTOS DE LA DESMORALIZACION

Los efectos de la desmoralización son exactamente los mismos ya descritos en el reglamento normal, con las siguientes adiciones:

### 22.1.1. Efectos sobre el movimiento

Las unidades y oficiales desmoralizados consumen dos puntos de movimiento en terreno despejado; en el resto de los terrenos consumen los puntos normales (caballería).

### 22.1.2. Efectos sobre la reorganización

El jugador propietario de unidades de un cuerpo o nacionalidad desmoralizados, debe lanzar un dado si pretende reorganizarlas para determinar si quedan o no definitivamente eliminadas (véase 21.4).

## 22.2. DESMORALIZACION DE CUERPOS Y NACIONALIDADES

En este apartado se dan los grados de desmoralización de los diversos cuerpos de los ejércitos francés y prusiano y de las nacionalidades que integran el ejército angloaliado. (Un cuerpo se desmoraliza cuando sus pérdidas en combate igualan o superan los valores que se dan a continuación.)

**CUERPOS FRANCESES:** Gd: 20; I: 15; II: 19; III: 13; IV: 12; VI: 8; IC: 3; IIC: 4; IIIC: 4; IVC: 4.

**CUERPOS PRUSIANOS:** I: 20; II: 20; III: 14; IV: 19.

## NACIONALIDADES ANGLOALIADAS

(Las nacionalidades se desmoralizan cuando las pérdidas acumuladas de todos los contingentes del ejército angloaliado alcanzan el nivel indicado.)

Gran Bretaña: 40; KGL: 33; Hannover: 12; Bruswichk: 10; Nassau: 8; Holanda: 7.

## 22.3. RECUPERACION DE LA MORAL

Todos los cuerpos y nacionalidades pueden recuperar la moral por medio de la reorganización de las unidades susceptibles de hacerlo. Cuando, gracias a la reorganización, la suma de los factores de combate de las unidades

que ocupan los compartimientos de unidades destruidas ya no iguala ni supera el grado de desmoralización correspondiente, las unidades del cuerpo o la nacionalidad desmoralizados recuperan la moral. Para indicarlo, los líderes de los oficiales afectados (si los hay) se vuelven a su posición normal, y las unidades de los cuerpos o nacionalidades que han recuperado la moral quedan libres de las restricciones impuestas por la desmoralización.

## 22.4. PROXIMIDAD DE CUERPOS DESMORALIZADOS

En los ejércitos francés y prusiano, el grado de desmoralización de los cuerpos cuyos oficiales se encuentran a no más de 5 hexágonos de uno o más oficiales desmoralizados de su propio bando, se reduce en 2 puntos su factor de combate. La determinación de la distancia se hace durante el segmento de reorganización del turno de jugador correspondiente. Si en ese momento hay algún oficial desmoralizado del propio bando a no más de 5 hexágonos de otro u otros no desmoralizados, se calculan las pérdidas de los correspondientes cuerpos no desmoralizados y además se restan 2 puntos al grado de desmoralización. Si las pérdidas exceden el nuevo grado reducido de desmoralización, las unidades del cuerpo o los cuerpos afectados se desmoralizan, y para indicarlo se da la vuelta al líder del oficial. El proceso se propaga en cadena, y afecta, por tanto, a cualesquiera otros oficiales no desmoralizados situados a no más de 5 hexágonos del que acaba de perder la moral.

**22.4.1.** Los cuerpos de caballería franceses desmoralizados no son causa nunca de la reducción del grado de desmoralización de otros cuerpos; tampoco sufren la influencia de la proximidad de otros cuerpos de su bando desmoralizados. Sólo se desmoralizan cuando las pérdidas en combate exceden su grado de desmoralización.

**22.4.2.** Las nacionalidades angloaliadas desmoralizadas nunca reducen el grado de desmoralización de otras.

## 22.5. DERROTA DE LA GUARDIA IMPERIAL

Si alguna de las unidades de la Guardia Imperial, identificadas por las denominaciones Gren/Gd o Chas/Gd sufre un resultado de combate adverso

(Ar, Ae o Ex) durante la fase de combate del jugador francés de cualquiera de los turnos de juego, el grado de desmoralización de todos los cuerpos franceses situados a no más de 10 hexágonos queda inmediata y definitivamente reducido en 7 puntos. Dichos cuerpos (incluido el de la Guardia) deben comprobar la desmoralización inmediatamente. No se produce esa reducción si el ataque en cuestión desmoraliza a la nacionalidad británica o a algún cuerpo prusiano.

## 23.0. TURNOS DE JUEGO NOCTURNOS

### REGLA GENERAL:

Además de las limitaciones impuestas por el reglamento general, se respetará la siguiente regla: en los turnos de juego nocturnos no hay fase de mando y reorganización; en ellos todas las unidades operan como si estuviesen sin mando. Durante esos turnos no puede hacerse ninguna reorganización.

## 24.0. ABASTECIMIENTO

### REGLA GENERAL:

El abastecimiento y las comunicaciones recibieron mucha atención durante la campaña. En los dos bandos, el abastecimiento se determina durante el primer turno de juego diurno de cada día en el segmento de mando. Las unidades no abastecidas se retiran del mapa y se colocan en la caja de unidades destruidas; éstas no pueden reorganizarse. La situación de abastecimiento no afecta a los mandos y oficiales (líderes).

### PROCEDIMIENTO:

Una línea de abastecimiento está formada por una serie de hexágonos contiguos de cualquier longitud. Los primeros 5 hexágonos pueden corresponder a cualquier clase de terreno, pero los demás han de ser hexágonos de carretera o camino que conduzcan hasta el extremo adecuado del mapa.

## 24.1. FUENTES DE ABASTECIMIENTO

Las unidades francesas reciben el abastecimiento de cualquier hexágono situado en el borde sur del mapa. Las unidades prusianas lo reciben de cualquier hexágono situado en el borde oriental del mapa. Las unidades an-

gloaliadas, de cualquier hexágono situado en el borde occidental del mapa.

## 24.2. BLOQUEO DEL ABASTECIMIENTO

El abastecimiento queda interrumpido para todas las unidades que no logran trazar una línea de suministro que no entre en hexágonos ocupados por el enemigo (véase 13.1). Las zonas de control enemigas no bloquean el abastecimiento.

## 25.0. REGLAS OPTATIVAS

### REGLA GENERAL:

Los jugadores pueden, si lo desean, adoptar alguna de las reglas siguientes o todas ellas.

### 25.1. RETIRADA DE LA CABALLERÍA ANTES DEL COMBATE

En la época en que tuvo lugar la campaña real, la caballería era una fuerza de distracción y obstaculización muy valiosa. Para reflejar más fielmente esa importante función, los jugadores pueden, si así lo acuerdan, adoptar la siguiente regla: toda unidad de caballería o artillería montada que empiece una fase de combate en zona de control enemiga **que no esté contigua a unidades de caballería enemigas** puede retirarse un hexágono antes de combatir, siguiendo para ello las reglas de retirada tras el combate (véase 7.4). La retirada es totalmente opcional, y cuando se utiliza esta regla, los jugadores no se ven **obligados** a retirarse antes del combate en situaciones como la descrita. Tampoco permite avanzar al enemigo (7.5).

### 25.2. RETRASO DE LOS FRANCESES

A todos los mandos franceses les costaba mucho levantarse por la mañana y emprender los trabajos necesarios, lo que justifica la siguiente regla optativa: todos los días, al comienzo del turno de juego de las 06.00 horas, se señalan todos los mandos franceses, que no pueden moverse ni desempeñar ninguna función de mando hasta que no se liberan, lo que consiguen si se produce una de las siguientes situaciones: 1) Se lanza un dado por cada uno de los mandos franceses durante la fase de mando y reorganización del turno del jugador francés; si el resulta-

do es "1" (y sólo si es "1"), el mando francés queda liberado y actúa normalmente hasta el siguiente turno de juego de las 06.00 horas. 2) Un mando francés ya liberado penetra o atraviesa un hexágono ocupado por otro sin liberar; en el turno de juego siguiente, este último queda automáticamente liberado. 3) Una unidad enemiga se **mueve** hasta un hexágono controlado por los franceses durante la fase de movimiento aliada; ésto libera automáticamente a todos los mandos franceses situados a no más de 10 hexágonos del punto de contacto.

### 25.3. IMPETU Y CONTROL DE LA CABALLERÍA

Durante la campaña real, los dos bandos tuvieron dificultades con la caballería, que perdía el control y acababa por resultar un gasto inútil de fuerzas. Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para utilizar la siguiente regla: en todas las situaciones de combate en que interviene la caballería y en las que ésta podría en condiciones normales avanzar tras el combate, se lanza el dado. Si el resultado es "1" ó "2", el jugador mantiene el control y puede avanzar con sus unidades o no avanzar, según quiera. Si es "3" ó "4", ninguna unidad puede avanzar. Si es "5" ó "6", una de las unidades de caballería **tiene que** avanzar tras el combate. El avance no puede en ningún caso violar ninguna de las restricciones consideradas en el caso (7.5).

### 25.4. VENTAJA DE LOS LÍDERES EN EL AVANCE

En el reglamento normal sólo puede avanzar tras el combate una unidad. Esta opción altera el reglamento como sigue: si un líder **ocupa** un hexágono en el que se encuentran dos unidades de combate del mismo bando, **las dos** pueden avanzar. Tanto una como la otra han de satisfacer todos los requisitos de avance tras el combate, y el líder ha de acompañarlas al hexágono vacío. La regla optativa 25.3, si se adopta, prima sobre ésta.

### 26.0. CONDICIONES DE VICTORIA

#### REGLA GENERAL:

En el juego de la campaña, la victoria se obtiene por acumulación de puntos de victoria, que se suman y se res-

tan a la puntuación de victoria total, obtenidos mediante la destrucción de unidades de combate y el logro de determinados objetivos. Básicamente se trata de que el jugador francés destruya los ejércitos aliados con un mínimo de pérdidas propias y se abra camino hacia Bruselas, que era el objetivo estratégico de la campaña real.

## PROCEDIMIENTO

Los jugadores llevan una cuenta del total de puntos de victoria, que se modifica como sigue:

### PUNTOS AÑADIDOS AL TOTAL DE PUNTOS DE VICTORIA:

Un punto de victoria por cada punto de factor de combate destruido a los ejércitos prusiano y angloaliado (para ello se cuentan todas las unidades contenidas en los dos compartimientos de unidades destruidas de los ejércitos en cuestión).

Dos puntos por cada punto de factor de combate de las unidades francesas situadas en el mapa camino de Bruselas (sólo a partir del hexágono B0605).

### PUNTOS RESTADOS AL TOTAL DE PUNTOS DE VICTORIA:

Un punto de victoria por cada punto de factor de combate de las unidades francesas eliminadas (contando las unidades contenidas en los dos compartimientos de unidades destruidas del ejército francés).

### PUNTOS ADICIONALES POR EL AVANCE FRANCÉS:

Si el jugador francés logra 40 puntos de victoria gracias al avance de sus unidades hacia Bruselas, recibe inmediatamente el doble del valor de los puntos de esas unidades; para hacer el cálculo, se cuentan tanto las que ya habían salido antes de alcanzar los 40 puntos como las que salen a partir de ese momento.

## GRADO DE VICTORIA

Si el total de puntos de victoria alcanza o supera el valor de 230 en cualquier momento, el jugador francés gana. En caso contrario, gana el jugador aliado.

## CONDICIONES

El jugador francés recibe puntos de



victoria por salir del mapa sólo si se satisfacen determinadas condiciones:

1) Debe haber una línea de abastecimiento desde el hexágono de salida hasta una fuente de abastecimiento francesa.

2) Las unidades que salgan deben estar bajo mando; es decir, ha de haber salido un número de líderes y oficiales suficiente para mandar las unidades situadas fuera del mapa. A efectos de determinación, se considera que dichas unidades se encuentran unas de otras a una distancia suficiente para la transmisión del mando. Si las unidades exceden las posibilidades de control del jugador francés, éste no recibe puntos por su salida.

## NOTAS SOBRE LA CAMPAÑA

Tomar decisiones no es más que dar respuesta a una serie de cuestiones

simples que, tomadas aisladamente, se contestan sólo afirmativa o negativamente, pero cuyas interrelaciones crecen en complejidad con el número de preguntas. En esencia, en esto consiste la simulación de un conflicto: en una serie de decisiones interrelacionadas que se apoyan unas a otras.

Al final de esta metodología se llega a la siguiente conclusión: la simulación de un acontecimiento debe partir de una interpretación de éste basada en un punto de vista relativamente limitado. Si un juego ofrece más de unos pocos puntos de vista interrelacionados, se convierte en algo muy complejo. Al elaborar el juego de la campaña, tratamos ante todo, mientras estudiábamos cada una de las batallas por separado, de adquirir todos los conocimientos posibles sobre el terreno. A continuación seleccionamos un aspecto: el mando y la estructura de mando y las competencias relativas de los in-

dividuos en esa estructura, algo que tuvo una importancia enorme en la dirección de la campaña real en 1815. Las reglas se han elaborado a partir del estudio de la forma de actuar (y de equivocarse) de los mandos y con el fin de reproducir el efecto que esa estructura de mando ejerció sobre la campaña.

## RELACION DE UNIDADES

### Ejército francés

#### IMPERIAL GUARD DROUOT

##### Grenadiers

Bde. Friant, Bde. Roguet.

##### Chasseurs

Bde. Morand, Bde. Michel.

##### 1st Young Guard Div. Barrois

Bde. Chartrand, Bde. Guyot.

##### Cav. Old Guard Mortier

Div Lefebvre-Desnoettes, Div Guyot.

##### Corps Assets

Old Guard Lallemand, Old Guard Duchand, Young Guard.

#### I CORPS D'ERLON

##### 1st Div. Allix

Bde. Quiot, Bde. Bourgeois.

##### 2nd Div. Donzelot

Bde. Schmitz, Bde. Aulard.

##### 3rd Div. Marcognet

Bde. Nogues, Bde. Grenier.

##### 4th Div. Durutte

Bde. Pegot, Bde. Brue.

##### Corps Assets

1st Cav. Div. Jacquinet, Desales.

#### II CORPS REILLE

##### 5th Div. Bachelu

Bde. Husson, Bde. Campi.

##### 6th Div. Jerome

Bde. Baudin, Bde. Soye.

##### 7th Div. Girard

Bde. De Villiers, Bde. Piat.

##### 9th Div. Foy

Bde. Gauthier, Bde. Jamin.

##### Corps Assets

2nd Cav. Div. Pire, Pelletier.

#### III CORPS VANDAMME

##### 8th Div. Lefol

Bde. Billiard, Bde. Corsin.

##### 10th Div. Habert

Bde. Gengoult, Bde. Dupeyroux.

##### 11th Div. Berthazene

Bde. Dufour, Bde. Lagarde.

##### Corps Assets

3rd Cav. Div. Domon, Dogueureau.

#### IV CORPS GERARD

##### 12th Div. Percheux

Bde. Rome, Bde. Schoeffer.

##### 13th Div. Vichery

Bde. Le Capitaine, Bde. Desprez.

##### 14th Div. Bourmont

Bde. Hulot, Bde. Toussaint.

##### Corps Assets

7th Cav. Div. Maurin, Baltus.

#### VI CORPS MOUTON

##### 19th Div. Slimmer

Bde. Bellair, Bde. Jamin.

##### 20th Div. Jeanlin

Bde. Bony, Bde. Tromelin.

##### 21st Div. Teste

Bde. Laffitte, Bde. Penne.

##### Corps Assets

Noury.

##### I Cavalry Corps Pajol

4th Div. Soult, 5th Div. Subervie, IC Cothéraux.

##### II Cavalry Corps Exelmans

9th Div. Strolz, 10th Div. Chastel, IIC Godet.

##### III Cavalry Corps Kellermann

11th Div. L'Hertier, 12th Div. d'Hurbal, IIIC Marcillac.

##### IV Cavalry Corps Milhaud

13th Div. de St. Alphonse, 14th Div. Delort, IVC Duchet.

### Ejército británico

#### I CORPS ORANGE

##### 3rd Br. Div. Alten

5th Br. Bde. Halkett, 2nd KGL Bde. Omptede, 1st Han. Bde. Kielmansegge, Williamson.

##### 1st Br. Div. Cooke

1st Guards Bde. Maitland, 2nd Bde. Byng, Adye.

##### 3rd Neth. Div. Chasse

1st Bde. Detmers, 2nd Bde. d'Aubreme, van der Smissen.

##### 2nd Neth. Div. Perponcher

1st Bde. Bijlandt, 2nd Nas. Bde. Saxe-Weimar, van Opstal.

##### Neth. Cav. Div. Collaert

Carab Bde. Trip, 1st Bde. Lt. Ghigny, 2nd Bde. Lt. Merlen.

#### II CORPS HILL

##### 2nd Br. Div. Clinton

3rd Br. Bde. Adam, 1st KGL Bde. du Plat, 3rd Han. Bde. Halkett (H), Gold.

##### 4th Br. Div. Colville (-)

4th Br. Bde. Mitchell.

#### RESERVE

##### 5th Br. Div. Picton

8th Br. Bde. Kempt, 5th Han. Bde. Pack, Heisse.

##### Brunswick Corps

Lt. Bde. Buttler, Line Bde. Specht, Mahn, 2nd Hussar.

##### 6th Br. Div. Cole

10th Br. Bde. Lambert, 4th Han. Bde. Best, 1st Nassau Rgt. Kruse, Bruckmann.

##### Cavalry Uxbridge

Household Bde. Somerset, 2nd Union Bde. Ponsonby, 4th Bde. Vandeleur, 3rd KGL Bde. Dornberg, 5th Bde. Grant, 6th Bde. Vivian, 7th KGL Bde. Arentschildt, 1st Hanoverian Bde., Fraser.

### Ejército prusiano

#### I CORPS ZIETHEN

##### 1st Bde. Stelmets

12th Line, 24th Line, 1st West Land.

##### 2nd Bde. Pirch II

6th Line, 28th Line, 2nd West Land.

##### 3rd Bde. Jagow

7th Line, 29th Line, 3rd West Land.

##### 4th Bde. Henkel

19th Line, 4th West Land.

##### Corps Assets

Bde. Treskow, Bde. Lutzow, I Lehmen, I.

#### II CORPS PIRCH I

##### 5th Bde. Tappelskirchen

2nd Line, 25th Line, 5th West Land.

##### 6th Bde. Kraft

9th Line, 26th Line, 1st Elbe Land.

##### 7th Bde. Brause

14th Line, 22nd Line, 2nd Elbe Land.

##### 8th Bde. Langen

21st Line, 23rd Line, 3rd Elbe Land.

##### Corps Assets

Bde. Thumen, Bde. Schulenberg, Bde. Sohr, II Rohl, II.

#### III CORPS THIELMAN

##### 9th Bde. Bocke

8th Line, 36th Line, 1st Kur Land.

##### 10th Bde. Kampfen

27th Line, 2nd Kur Land.

##### 11th Bde. Luck

3rd Kur Land, 4th Kur Land.

##### 12th Bde. Stulpnagel

31st Line, 5th Kur Land, 6th Kur Land.

##### Cavalry Hobe

Bde. der Marwitz, Bde. Lottum, III Mohnpt, III.

#### IV CORPS BULOW

##### 15th Bde. Loethlin

18th Line, 3rd Sil Land, 4th Sil Land.

##### 16th Bde. Hiller

15th Line, 1st Sil Land, 2nd Sil Land.

##### 13th Bde. Hacke

10th Line, 2nd Neu Land, 3rd Neu Land.

##### 14th Bde. Ryssel

11th Line, 1st Pom Land, 2nd Pom Land.

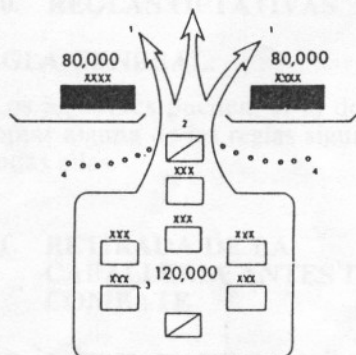
##### Cavalry Wilhelm

Bde. Sydow, Bde. Schwerin, Bde. Watzdorf, IV Bardleben.

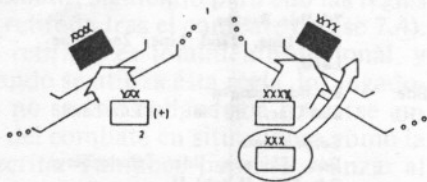
## ESTRATEGIA DE NAPOLEON

### Estrategia de la posición central

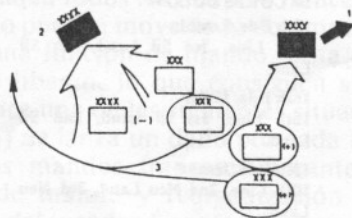
Esta era una de las maniobras estratégicas favoritas de Napoleón, utilizada para enfrentarse a dos fuerzas enemigas aproximadamente iguales pero con rutas de retirada diferentes. El emperador la utilizó con buenos resultados en Italia en la campaña de 1796-1797, y estuvo a punto de llevarle a la victoria en Waterloo.



**Fase I: Preparación.** Ante dos ejércitos enemigos poderosos (1), la caballería francesa, apoyada muy de cerca por la vanguardia (2), avanza a una posición situada entre las dos fuerzas, a la vez que el cuerpo principal del ejército evoluciona rápidamente para apoyar a la vanguardia (3), protegido por una fuerte pantalla de caballería (4).



**Fase II: Acción principal.** Mientras elementos de la caballería y la vanguardia impiden las comunicaciones entre los dos ejércitos enemigos (1), Napoleón destaca un fuerte cuerpo para ocupar y retener a uno de ellos (2), mientras que el grueso de su ejército se lanza contra el otro (3), utilizando probablemente una batalla de movimientos para vencerle.

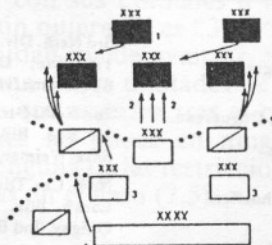


**Fase III: Desplazamiento.** Mientras uno de los dos ejércitos enemigos está derrotado y en fuga, perseguido por un cuerpo reforzado (1), Napoleón desplaza rápidamente el equilibrio de sus fuerzas para que apoyen a la caballería y a la vanguardia contra el otro ejército enemigo (2). Mientras tanto, la reserva reorganizada (3) se prepara para lanzar otra batalla. El enemigo se ve obligado a afrontar dos batallas de resultado dudoso, en lugar de la gran acción prevista inicialmente, en la que hubiera podido obtener la victoria. Ahora, las dos fuerzas enemigas serán de nuevo divididas y perseguidas hasta su aniquilación.

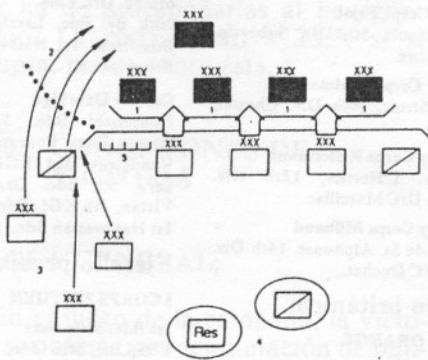
### Batalla de movimientos

#### (ataque por los flancos)

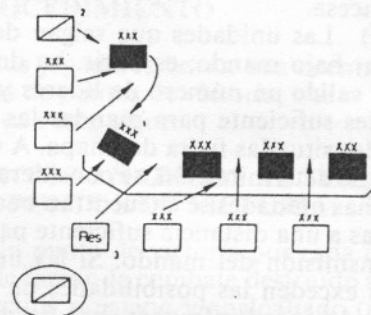
La operación básica de Napoleón en la batalla era el ataque por los flancos. Recurrió a esa maniobra en todas las ocasiones en que tuvo espacio y tiempo suficientes. Las batallas de Austerlitz y Jena son buenos ejemplos de ella.



**Fase I: Acercamiento.** Cuando la vanguardia del ejército francés entra en contacto con la enemiga (1), plantea inmediatamente batalla para impedir moverse al contrario (2). Mientras tanto, van llegando nuevos elementos del cuerpo principal en apoyo de la vanguardia (3). Las tropas que van llegando concentran su acción en uno de los flancos del enemigo (4).



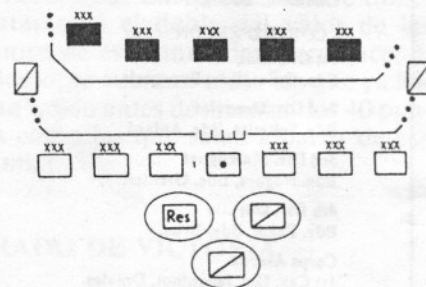
**Fase II: Evolución.** Mientras se desarrolla una fuerte actividad frontal (1), las fuerzas concentradas contra el flanco enemigo empiezan a moverse hacia éste (2), a la vez que tropas adicionales (3), la reserva y la caballería llegan al campo de batalla (4). Durante esta fase, la artillería, por lo general muy concentrada, bate intensamente el flanco enemigo (5).



**Fase III: Explotación.** Conforme el enemigo empieza a reorientar sus líneas y emplea sus últimas reservas para defender el flanco (1 y 2), la reserva, apoyada por la batería, cae sobre la parte debilitada del flanco e irrumpe a través de las líneas (3) seguida de la caballería (4), que arranca al enemigo de sus posiciones y le corta la retirada.

### Batalla frontal (batalla de desgaste)

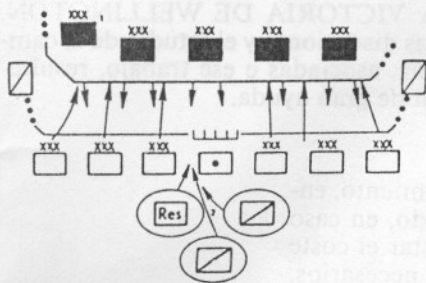
A Napoleón no le gustaba esta forma de dar batalla, pero se vio forzado a ella en ocasiones en que el mal tiempo o el espacio eran escasos y no permitían maniobrar, o cuando, como a veces ocurría, la batalla de movimientos fracasaba. La operación, tipificada por Borodino y Waterloo, conlleva siempre pérdidas cuantiosas.



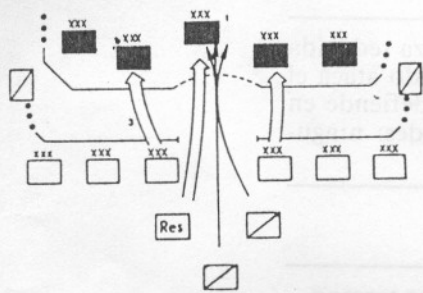
**Fase I: Preparación.** Una vez desplegados los dos ejércitos, se ataca con la batería un punto de las líneas enemigas, que parezca más débil que el resto (1). Mientras tanto, las reservas de infantería y caballería, y la Guardia Imperial se concentran listas para el ataque. La artillería trata la posición ene-



miga como si fuese una fortaleza, para lo que la bombardea hasta que se derrumba.



**Fase II: Evolución.** Una vez los dos ejércitos enzarzados en la lucha (1), las reservas de infantería y caballería empiezan a avanzar (2).



**Fase III: Rotura de las filas.** El constante bombardeo artillero acaba por debilitar la posición enemiga (1), y la caballería, la infantería o las dos (2) cargan y atacan con furia. Empiezan a avanzar también las tropas de apoyo (3). La caballería ligera atraviesa la brecha abierta en las filas enemigas por las fuerzas de asalto, y se lanza contra unas tropas ya desorganizadas.

## NOTAS DEL DISEÑADOR

Cuando nos propusimos por vez primera hacer la campaña de Waterloo, no teníamos gran cosa; tan sólo la idea de que los cuatro mapas podrían elaborarse de forma que encajasen unos con otros. De hecho, el juego sólo empezó a interesar al diseñador tras los primeros trabajos realizados con el plano real del terreno, bastante complejo. La fuente básica de la red de caminos y carreteras fue el atlas West Point de las Guerras Napoleónicas; los demás elementos del terreno se elaboraron a partir de un mapa de la época.

Ahí fue donde descubrimos los fallos de otros mapas de juego utilizados en simulaciones anteriores de la campaña. Hay una auténtica tradición de información falsa, sobre todo por lo que respecta a la supuesta colina de Quatre Bras.

La consulta de una tercera fuente, topográfica reveló la existencia de elevaciones muy ligeras al sur de la población, con un cerro de unos diez metros, situado entre las posiciones francesa y holandesa iniciales. El animoso diseñador del juego revisó una y otra vez los elementos del terreno para coordinarlos con los relatos de las batallas, y los confirmó con numerosos asaltos a la sección cartográfica de la biblioteca pública de Nueva York, armado tan sólo con una retícula hexagonal impresa en un plástico transparente y del último prototipo de mapa del juego.

Las órdenes de batalla de los cuatro juegos de la batalla empezaron a determinarse ya desde las primeras fases de evolución del mapa. Aunque a nivel de brigada se trata probablemente de las órdenes de batalla más accesibles de toda la historia, el orden exacto de aparición y la ubicación precisa de las unidades en cada momento es motivo de controversia. Las cosas se complicaron tanto que se elaboró una relación de unidades, en la que cada una aparecía una sola vez junto con su localización en cada uno de los días de la campaña y la hora de aparición en escena. Esto, a su vez, proporcionó la idea de imprimir en el reverso de las fichas una reducción de fuerza de combate uniforme; también se hizo evidente que las unidades no podrían soportar pérdidas del 50 por 100 en la batalla y permanecer organizadas; semejantes pérdidas obligarían a los supervivientes a dispersarse, y buen número de hombres se integrarían en brigadas menos maltrechas.

Esto explica asimismo el aspecto un tanto sangriento de la TRC usada, con pocas modificaciones, desde el inicio del sistema Napoleón en Waterloo. La pérdida de eficacia táctica de las unidades, expresada en términos de eliminación temporal, no es una medida del número de bajas, sino de la cohesión de la unidad. Las unidades que ya han soportado bajas se vuelven más frágiles, y su capacidad de reorganización se convierte en un asunto más grave que su pérdida de fuerza. La dura prueba a que se vio sometida la vanguardia del primer cuerpo prusiano, cerca de Charleroi el 15 de junio, coloca a las unidades que la integran en una posición precaria ya desde el principio del juego. (Por cierto, cabe señalar que al jugador francés le será imposible reorganizar las unidades de la séptima división si las pierde el 16 de junio, por la proximidad de los oficiales del cuerpo; en la campaña real, los restos de esas unidades permanecieron, pese a todo, en el campo de bata-

lla de Ligny, pero no lograron proporcionar la retaguardia planeada para los acontecimientos del 18 de junio, en Quatre Bras.)

Napoleón se hubiera alzado con la victoria de haber infligido una derrota definitiva al ejército prusiano el día 16. Con Blucher obligado, incluso contra su voluntad, a retirarse a lo largo de sus líneas de comunicación hacia Lieja, la derrota de Wellington, a manos de la mayor parte del ejército francés, hubiera sido inevitable. Pero algo tan ignominioso para los prusianos no debería ocurrir nunca en un juego y, por otra parte, sería casi imposible para un jugador prusiano sólo alzarse alguna vez con la victoria, por encima de sus contrincantes francés e inglés, puesto que su ejército sería indefectiblemente destruido tras el de Wellington. Por tanto, descartada la idea de una partida para tres jugadores, había que buscar la forma de impedir que los ejércitos prusiano y angloaliado, en la realidad bastante separados, cuando no secretamente hostiles, colaborasen por voluntad del jugador. Para eso se idearon las reglas sobre comunicaciones. Wellington estaba más predispuesto que Blucher a recurrir a sus comunicaciones, y el día 15 concentró sus tropas hacia ellas, lejos del objetivo de Napoleón y del decisivo apoyo prusiano. Hay que estar siempre atento al mantenimiento de las comunicaciones con las bases apartadas, tanto en el lado de Wellington como en el de Blucher, hasta poder garantizar el apoyo firme de la otra parte. Las concentraciones hacia el flanco interior han de retrasarse hasta el momento de la batalla decisiva contra Napoleón. Por eso, en Waterloo, Blucher retuvo sus fuerzas hasta ver con claridad las intenciones de Wellington.

## NOTAS DEL REALIZADOR

Las situaciones tácticas, recogidas por las cuatro batallas de la campaña representan todos los tipos de operaciones de la época napoleónica, desde el enfrentamiento en posiciones fijas, de Ligny, hasta la continua movilidad de Quatre Bras, pasando por la acción monumental de La Belle Alliance y la maniobra de doble retraso de Wavre. Se recomienda a los jugadores que utilicen las reglas optativas del combate con fuerzas mixtas y la Guardia Imperial, para hacerse una idea de la importante e interesante interacción de las armas tácticas de esas fuerzas. En cuanto a los laterales de hexágonos con cerros, hay que decir que es posible (aunque discutible), el uso de la tácti-

ca de pendiente posterior de Wellington contra Napoleón y sus generales, lo mismo que la táctica ya desfasada de Napoleón, basaba en el uso de la artillería. En Ligny, por ejemplo, Blucher, contra el consejo de Wellington, desplegó su ejército en las pendientes delanteras de las colinas circundante, lo que le costó la casi aniquilación de tres cuerpos. Por el contrario, Wellington, que desplegó sus pequeñas pero bien disciplinadas fuerzas en la parte trasera de un cerro bajo, detuvo a Napoleón

durante casi seis horas, tiempo suficiente para que llegase Blucher, sellando así el destino de Napoleón.

Como el diseño del juego, la disputa de la partida propiamente dicha implica la adopción de una serie de decisiones. Desde el punto de vista táctico, las posibilidades parecen infinitas: avanzar o no avanzar, distribuir la fuerza de combate, etc. Pero en un sentido estratégico (cuando es posible), esas posibilidades disminuyen y se hacen más sutiles. Para elaborar una estrategia victoriosa hay que adoptar una o dos

decisiones básicas, contemplar el problema desde una perspectiva limitada, analizarlo correctamente y actuar inmediatamente, pero sin apresurarse y previendo mucho espacio para neutralizar los errores y la mala suerte. No hay que dejarse llevar por la fantasía, porque es fácil acabar cogido entre la espada y la pared.

La realización simultánea del juego LA VICTORIA DE WELLINGTON, y las discusiones y el estudio de la campaña, asociadas a ese trabajo, resultaron de gran ayuda.

## 5.6. TABLA DE EFECTOS QUE EJERCE EL TERRENO

Para determinar lo que cuesta, en términos de puntos de movimiento, entrar en un hexágono se determina el tipo de terreno (consultando, en caso necesario, la clave) y se busca ese tipo en la tabla. Hay que gastar el coste íntegro; si una unidad no dispone de los puntos de movimiento necesarios, no puede entrar en el hexágono durante esa fase del juego.

Terreno	Puntos de movimiento (PM) necesarios para entrar (o cruzar)	Efecto sobre el combate
Despejado	1 PM	Ninguno
Bosque o pantano	Cab. y art. montada: 4 PM Inf. y art.: 2 PM	Caballería: fuerza reducida a la mitad cuando ataca el hexágono o se defiende en él. Otras unidades: ninguno.
Cerro	No hacen falta PM adicionales	Ninguno
Carretera	0,5 PM si se entra a por un lado de hexágono de carretera.	Depende de otro terreno.
Camino	1 PM si se entra por un lado de hexágono de camino	Depende de otro terreno.
Castillo	2 PM	La fuerza del defensor del interior del hexágono se triplica.
Ciudad	1 PM	La fuerza del defensor del interior del hexágono se duplica.
Lado de río	Sólo puede cruzarse por los puentes.	Sólo se puede atacar a través de los puentes, o mediante el bombardeo artillero*.
Lado del arroyo	2 PM adicionales por cruzar.	La fuerza del defensor se duplica cuando se le ataca sólo a través de los lados de arroyo*.
Lado de puente	2 PM adicionales por cruzar.	La fuerza del defensor se duplica cuando se le ataca sólo a través de los lados de puente*.

\* Excepción: la fuerza del defensor no se duplica si se le ataca sólo mediante bombardeo de artillería.

AE = ATACANTE ELIMINADO  
DE = DEFENSOR ELIMINADO  
EX = INTERCAMBIO  
AR = RETIRADA ATACANTE  
DR = RETIRADA DEFENSOR