

# Age of Napoleon

1805 – 1815

Un Juego Estratégico de Tablero

Escenarios y Más

Cambios en Rojo de las reglas originales; cambios en Verde de la v1.22; cambios en Azul de la v1.23.

## Contenido.

- 16.0 Los Escenarios
- 17.0 Reglas Opcionales
- 18.0 Parte del Juego de Ejemplo – 1805 & 1806
- 19.0 Manifiesto de Cartas
- 20.0 Notas de Diseño

## 16.0 LOS ESCENARIOS

- A. **Age of Napoleón 1805 – 1815** incluye tres escenarios. El principal comienza en 1805. En nuestra opinión es el más interesante de todos por que aquí el jugador tiene más opciones. Además, es el que menor número de cuerpos tiene al comenzar. Sin embargo, si tienes menos tiempo disponible para jugar, puedes comenzar en 1809 o 1813. Todos los escenarios finalizan al final de 1815.
- B. Un jugador dirige a las fuerzas Francesas y sus aliados, el otro a las fuerzas de la Coalición.
- C. En todos los escenarios todos los cuerpos no mencionados al comienzo del juego no están fuera del juegos, están al lado, en la *reserva* (la pila cerca del tablero del juego). Algunos de ellos pueden no estar disponibles de acuerdo con las reglas diplomáticas y/o especiales.
- D. Coloque todos los otros marcadores no usados al alcance de ambos jugadores.
- E. Aunque los escenarios no empiecen en la primera ronda de campaña, ambos jugadores no tendrán que descartar una carta para su primer movimiento.

## 16.1 Configuración 1805

- A. El juego empieza en la tercera ronda de la fase de campaña de 1805, correspondiente al comienzo de la campaña de Ulm & Austerlitz. Coloque el marcador de ronda del juego en la caja 1805 y el marcador de campaña la caja "3".

### 16.1.1 Situación Diplomática

- A. El jugador *Frances* controla:
  - Francia
  - Italia (FD)
  - Hannover (FA)
  - Holanda (FA)
  - Lo stato Della Chiesa (FA)
  - España (FA)

- Schweiz (FA)
- Westfalen (FA)
- Wiirttemberg (FA)

B. El jugador de la Coalición controla:

- Gran Bretaña (CM)
- Österreich / Austria (CM) (incluyendo Dalmatien y Tirol)
- Nápoles (CM)
- Pornmern (CM)
- Rusia (CM)
- Sverige (CM)

C. Dinamarca, Portugal and Preußen (incluyendo Polonia and Sachsen) son neutrales.

D. Sitúa los marcadores de diplomacia en consecuencia.

### 16.1.2 Cartas

A. Quita la carta de *Oro Ingles* y una de las dos cartas e *Insurrección* del mazo y sitúalas al lado (fuera de la pila de descartes). Podrán **añadirse a la pila de descartes solo si cuando *Sistema Continental* ha sido jugado por un jugador de la Coalición.** Entrarán en el juego más tarde. Baraja el mazo de cartas y da 8 cartas a cada jugador.

### 16.1.3 Situación Militar

A. El jugador *Francés* despliega 8 cuerpos en el tablero:

- Brune en Ile-de-France
- Napoleón, Murat, Davout and Soult en Flandres
- Bernadorre en Hannover
- Massena en Italia
- St. Cyr en Lo stato della Chiesa

B. El jugador de la *Coalición* despliega 8 cuerpos en el tablero:

- Karl, Johann y Kilter en Tirol
- Ferdinand y Mack en Bayern
- Bennigsen en Minsk
- Buxhowden en Volhynia
- Kutuzov en Westgaltzien

## 16.2 Configuración 1809

A. El juego empieza en la primera ronda de la fase de campaña de 1809, correspondiente al comienzo de la campaña de Wagram. Coloque el marcador de ronda del juego en la caja 1809 y el marcador de campaña la caja "1".

### 16.2.1 Situación Diplomática

A. El jugador *Frances* controla Francia:

- Palmatien (FD)
- Hannover (FD)
- Holanda (FD)

- Italia (FD)
- Nápoles (FD)
- Lo stato Della Chiesa (FD)
- Polonia (FD)
- Pommern (FD)
- Preußen (FD)
- Sacasen (FD)
- Schweiz (FA)
- Westfalen (FD)
- Bayern (FA)
- Dinamarca (FA)
- Wurttemberg (FA)

B. El jugador de la Coalición controla:

- Gran Bretaña (CM)
- Österreich/Austria (CM) (excluyendo Dalmatien, pero ve Tirol)
- Portugal (CM)
- España (IC)
- Tirol (IC).

C. Rusia y Sverige son neutrales.

D. Sitúa los marcadores de diplomacia en consecuencia.

### 16.2.2 Cartas

A. Quita *Metternich*, *Radetzky*, *Sistema Continental*, *Ruso-Otomano*, *Dinastía Napoleónica*, e *Insurrección* (1 carta) del mazo. El mazo es barajado y aleatoriamente quita otras 24 cartas.

B. Todas las cartas se sitúan en la pila de descartes.

C. *Radetzky*, *Sistema Continental*, *Britannia*, *Concesión Territorial* (esta es la razón por la que Polonia, Dalmatien, y Sachsen son aliados/dominados por Francia al principio) están teniendo efecto.

D. 6 cartas son entregadas al jugador de la Coalición, y 10 al jugador de Francia.

### 16.2.3 Situación Militar

A. El jugador *Francés* despliega 16 cuerpos en el tablero:

- Joseph, Soult y Victor en Castilla
- St. Cyr en Cataluña
- Napoleon, Davout, Fannes, Massena, Murat y Lefebvre en Bayern
- Bernadotte en Sachsen
- Louis en Holanda
- Jerome en Westfalen
- Eugene and Macdonald en Italia
- Poniatowski en Polonia

B. El jugador de la *Coalición* despliega 12 cuerpos en el tablero:

- Wellington en Gran Bretaña
- Beresford en Portugal

- Cuesta en Andalucía
- Castanos en Murcia
- Johann en Tirol
- Ferdinand en Westgalizien
- Karl, Hiller, Bellegarde, Colloredo, Kollowrath y
- Klenau en Kern-Österreich

C. Los siguientes cuerpos están fuera del juego:

- **Austria:** Mack, Kienmayer
- **Gran Bretaña:** Moore
- **Francia:** Brune, Reille, Junot
- **Preußen:** Braunschweig, Hohenlohe, Lestocq, Rüchel
- **Rusia:** Buxhowden, Dokthurov

### 16.3 Configuración 1813

A. El juego empieza en la tercera ronda de la fase de campaña de 1813, correspondiente al comienzo de la campaña de Leipzig. Coloque el marcador de ronda del juego en la caja 1813 y el marcador de campaña la caja "3".

#### 16.3.1 Situación Diplomática

A. El jugador *Frances* controla:

- Dalmatien (FD)
- Hannover (FD)
- Holanda (FD)
- Italia (FD)
- Nápoles (FD)
- Lo stato della Chiesa (FD)
- Polonia (FD)
- Pommern (FD)
- Sachsen (FD)
- Westfalen (FD)
- Bayern (FA)
- Dinamarca (FA)
- Schweiz (FA)
- Wurttemberg (FA).

B. El jugador de la Coalición controla:

- Gran Bretaña (CM)
- Österreich / Austria (CM) (excluyendo Dalmatien e incluyendo Tirol)
- Portugal (CM)
- Rusia (CM)
- Sverige (CM)
- Preußen (CM)
- España (CM)

C. No hay países neutrales.

D. Sitúa los marcadores de diplomacia en consecuencia.

### 16.3.2 Cartas

- A. Baraja el mazo y quita 7 cartas aleatoriamente situándolas en la pila de descartes.
- B. *Radetzky*, *Sistema Continental*, *Britannia*, *Concesión Territorial* (esta es la razón por la que Polonia, Dalmatien, y Sachsen son aliados/dominados por Francia al principio), *Stein* están teniendo efectos.
- C. 7 cartas son entregadas al jugador de la Coalición y 5 al jugador de Francia.

### 16.3.3 Situación Militar

- A. El jugador *Francés* despliega 12 cuerpos en el tablero:
  - Napoleon, Murat, Macdonald, Ney, Oudinot, Reynier y Poniatowski en Sachsen
  - Davout en Hannover
  - Rapp en Ostpreußen
  - Soult en Navarra
  - Suchet en Cataluña
  - Eugene en Italia
- B. El jugador de la *Coalición* despliega 19 cuerpos en el tablero:
  - Charles-John, Bülow y Tauentzien en Brandenburg
  - Bennigsen en Westgalizien
  - Blücher, Langeron y Yorck en Schlesien
  - Schwarzenberg, Colloredo, Klenau, Wittgenstein, Constantine ynd Kleist en Böhmen
  - Hiller en Kern-Österreich
  - Bellegarde en Tirol
  - Wellington y Beresford en Castilla
  - Ballesteros y Mendizabal en Murcia
- C. Los siguientes cuerpos están fuera del juego:
  - **Austria:** Karl, Ferdinand, Johann, Kollowrath, Liechtenstein, Kienmayer, Mack, Rosenberg
  - **Gran Bretaña:** Moore
  - **Francia:** Augereau, Bernadotte, Bertrand, Brune, Jerome, Joseph, Junot, Lannes, Massena, Lefebvre, Louis Mannont, Morrier, Reille, St. Cyr, Vandamme, Victor
  - **Preußen:** Braunschweig, Hohenlolie, Lestocq, Ruchel
  - **Rusia:** Bagration, Buxhowden, Dokthurov, Gorchakov, Kutuzov, Miloradovich, St. Priest, Tchitchagov, Tormazov
  - **España:** Blake, Castanos, Cuesta, Palafox, Romana

## 17.0 REGLAS OPCIONALES

- A. Las siguientes dos reglas son opcionales. Si ambos jugadores están de acuerdo al principio del juego, una o ambas pueden incluirse en el juego.

### 17.1 ¡Napoleón Regresa!

- A. Si Francia se rinde antes de 1815, *pero el cuerpo de Napoleón no ha sido eliminado*, el juego *regresa* a la segunda ronda de la campaña del año en el que Napoleón se ha rendido.
- B. Todas las zonas separables regresan a los dueños originales, si es aplicable. Si Napoleón *regresa* después de 1810, todos los países que rondan Francia son miembros de la Coalición y todos los países

que rondan Italia son insensibles a la diplomacia Francesa. En otro caso, todos los países mayores y menores que fueron insurgentes ahora son miembros de la Coalición, y el resto de los países menores son neutrales.

- C. El jugador de la Coalición recibe 10 cartas mientras que el jugador Francés recibe 5 cartas.
- D. Todos los cuerpos presentes en el tablero de juego en el momento de la rendición de Francia primero deben regresar a la reserva, entonces cada país mayor puede desarrollar nuevos cuerpo, incluyendo a los aliados menores, de acuerdo a las reglas de refuerzo.
- E. **Nota:** ¡Napoleón solo puede regresar una vez!.

## 17.2 Rendirse o Pelear

- A. Antes del comienzo de cada batalla, ambos jugadores indican si quieren *rendirse* o *pelear*. Si un jugador se rinde, pierde la batalla; todos los cuerpos de la zona de batalla se quitan como bajas temporales y se sitúan en la caja de prisioneros. El defensor debe declarar sus intenciones el primero.

## 17.3 Reglas diseñadas para Reducir Suerte de las Cartas.

- A. Los jugadores preocupados sobre el impacto de la suerte de las cartas pueden usar **todas o cualquiera** de las siguientes reglas. El necesario un acuerdo entre ambos jugadores.
  - 1. Si aun no está en juego, las reformas de Radetzky y Stein, respectivamente, finalmente serán implementadas al comienzo del tercer turno que sigue a su rendición a Francia. Coloque el marcador de Radetzky y Stein en el adecuadamente en su marcador y muévelos a las cajas de Stein y Radetzky cuando venga.
  - 2. Si aun no está en juego, Britannia finalmente se implementará al comienzo del turno de 1810. Sitúe le marcador de Britannia en el marcador de cuando venga.
  - 3. Si aun no está en juego, Sistema Continental es implementado tan pronto como Austria, Prusia, Rusia y España sean tanto neutrales como Aliados de Francia (tanto Aliados Franceses como dominios).
  - 4. El jugador Francés puede mantener la carta de Concesiones Territoriales y Dinastía Napoleónica en vez de descartarla en la Fase de Estrategia. Debe situarlas boca arriba en frente a él, pero cuentan como parte de su límite de mano hasta que las use o las descarte.
  - 5. Cada jugador sólo podrá usar una carta diplomática contra uno cualquiera de los países mayores (no por cada país mayor) en la fase de Diplomacia.
  - 6. El jugador principal, es decir, el que puede robar las la mayoría de las tarjetas en la fase de la estrategia, debe jugar dos cartas de diplomáticas para lograr simultáneamente el mismo efecto que jugar tal sólo un tarjeta cuando él no está en el líder (incluyendo cuando es atado). Cuando se usa esta regla y la regla previa (5), modifican la regla anterior permitiendo al jugador jugar dos cartas diplomáticas contra cualquiera país mayor (o menor).

## 17.4 Perdidas.

- A. Siempre que se sufren bajar (por ejemplo, desgaste de marcha, batalla, desgaste de campaña), siempre se quitan las pérdidas de una en una de las que son del contingente nacional más grande en el ejército afectado antes de quitar cada baja. Para esta acción, considere a todo aliado menor formando como UN contingente nacional diferente del país mayor que los controla. A su elección en caso de empate. Esta

regla esta subordinada a la regla de desgaste de marcha que indica que el cuerpo gastado tiene que ser quitado primero.

### 17.5 Aliados Mayores.

- A. Siempre que el jugador francés recluta un cuerpo de Austria, Prusia o Rusia, debe escoger el cuerpo que tiene la calificación más baja de batalla, y en caso de un empate, el cuerpo que tiene la calificación más baja de antigüedad.

### 17.6 Cuerpos “Invasores” Rusos.

- A. Hasta que la invasión de Rusia ocurra realmente - si no jamás sucede - el cuerpo de “invasión” ruso llega a ser disponible de uno en uno (en la orden escogido por el jugador que controla Rusia) con la intención de mantener el número del cuerpo ruso disponible (en y fuera del mapa) en 8.

### 17.7 Insurrección y Rendición.

- A. Para forzar la rendición de un país que fue una vez rebelde, el jugador francés debe encontrar las condiciones necesarias para derrotar una insurrección (ve 7,1).

## 18.0 FRAGMENTO DE UN JUEGO DE EJEMPLO 1805 & 1806

- A. F es el jugador Francés y C es el jugador de la Coalición; las fichas de juego se colocan de acuerdo a la configuración 1805. Debes seguir las acciones configurando el juego, jugador las cartas y moviendo las fichas. El juego de ejemplo en la edición original de las reglas tuvo varios lamentables errores - con esperanza, en lo sucesivo han sido subsanados.
- F roba *Armamentos Combinados*, *Dinastía Napoleónica*, *Guerra con América*, *Alexander I*, *Carga de Caballería*, *Campaña Mayor*, *Guerra Austro-Otomana* y *Ninguna Rendición*.
  - C roba *La Muerte del Héroe*, *Reserva en declive*, *Llamada a las armas*, *Líneas Interiores*, *Tierra Anegada*, *Niebla de Guerra*, *La Grade Impériale* y *Gran Batería*.
  - Cada facción tiene 8 cuerpos en el tablero de juego.

### 1805 3<sup>era</sup> Ronda de Campaña

- A. F mueve a Napoleón con Murat, Soult & Davout a Bayern desde Württemberg. Este es el primer movimiento Francés, así que F no tiene que pagar (p.e., descartas una carta) por el movimiento. El movimiento usa 3 puntos de movimiento (MPs), 2 para alcanzar Bayern y 1 para atacar a Ferdinand y Mack, que es posible por la calificación de movimiento (MR) que es 4. No hay Desgaste por Marcha.
- B. Ferdinand y Mark no pueden huir por que la calificación de movimiento de Ferdinand es menor que la de Napoleón, así que hay batalla. Todos los cuerpos presentes en Bayern son situados en la caja de batalla del tablero de juego. La puntuación de batalla de F es 23. La de C es 4. No se juegan cartas de batalla. F saca con el dado 3 e inflige 1 la baja. C saca 1 y no inflige bajas. F gana e inflige 1 baja más, en total 2. C elige Marck como su 1 baja permanente y sitúa a Ferdinand en la caja de prisioneros del tablero de juego. El ejército de Napoleón está agotado, F descarta *Guerra con América* para “refrescarlos”.
- C. Ahora C mueve a Kutuzov a Volhynia, coje a Buxgowden, y mueve a Böhemen desde Westgalizien, usando 3 MPs. Este es el 1<sup>er</sup> movimiento de la Coalición, así que C no tiene que pagar por el.

### 1805 4<sup>a</sup> Ronda de Campaña

- A. F paga *Campaña Mayor*. Primero, F descarta *Guerra Austro-Otomana* para mover a Napoleón con Murat, Solut & Davout a Böhmen desde Kern-Österreich donde Murat se queda antes de atacar al ejército Ruso. Segundo, F descarta *Alexander I* para mover Massena a Lo stato de la Chiesa para recoger a St. Cyr, y después a Tirol para atacar a Kart, Hiller & Johann. Tirol es una región montañosa, F debe tirar un dado por Desgaste de Marcha. Saca un 3 y no sufre bajas, **pero sus cuerpos están gastados**. F desecha su 3<sup>er</sup> movimiento de campaña mayor. Note que todos los movimientos serán completados antes de resolver los resultados de batalla. F elige el orden en que la batalla se resuelve.
- B. En Tirol, la puntuación de batalla de F es 9, mientras que la de C es 12 incluyendo +3 porque los Austriacos luchan en casa. F juega *Armamentos Combinados* y *Carta de Caballería* e incrementa la puntuación de batalla a 11 (el valor es por el cambio en el Resultado de la Tabla de Batalla), pero C juega *Niebla de Guerra* y cancela *Armamentos Combinados* y *Carta de Caballería* de F, así que la puntuación de F regresa a 7. F saca 3 y no inflige bajas. C saca 5 e inflige 1 baja. C gana e inflige 1 baja más en total 2. F elige StCyr como su baja permanente y sitúa a Massena, **como baja temporal**, en la caja de prisioneros. El ejército de Kart está agotado, pero C descarta *La Grade Impériale* para “refrescarlos”.
- C. En Böhmen, la puntuación de batalla de F es 9 y C es 6. No tiene sentido para C jugar *Gran Batería* porque +2 no tiene efecto en la columna cambiada de Resultados de la Tabla de Batalla. F saca 2 e inflige 1 baja. C saca 3 y no inflige ninguna baja. F gana e inflige 1 baja más, en total 2. C elige Buxhowsen como 1 baja permanente y sitúa a Kutuzov en la caja de prisioneros. El ejército de Napoleón está agotado.
- D. C descarta *Reserva en declive* para mover a Kart & Cia. a Kern-Österreich y atacar a Murat. F puede interceptarlos con Napoleón y lo hace (debe descartarse de *Ninguna Rendición*). F será el defensor desde que Murat ocupaba ya Kern-Österreich.
- E. La puntuación de batalla de F es 19, mientras que la de C sigue siendo 12. Una vez más, C no tiene sentido que juegue *Gran Batería* porque no habrá ninguna diferencia. F saca 6 e inflige 2 bajas. C saca 4 e inflige 1 baja. ¡F gana e inflige 1 baja más en total 3!. Celige Hiller & Johann como sus 2 bajas permanentes y kart en la caja de prisioneros. F regresa Murat en la reserva.

## 1805 5ª Ronda de Campaña

- A. Ambos jugadores optan por no mover.

## 1805 6ª Ronda de Campaña

- A. Ambos jugadores optan por no mover.

## 1805 Rendición

- A. Los cuerpos Franceses ocupan Kern-Österreich, la capital de la región de Austria y no hay ningún cuerpo Austriaco, así que Austria se rinde y se convierte en neutral. Hasta que F quite sus todos cuerpos de Kern-Österreich es un país neutral ocupado y no la diplomacia de la Coalición no tendrá efecto. Sin embargo, será posible una insurrección.

## 1085 Desgastes por Invierno

- A. F debe tirar un dado por los desgastes por inviernos en Kern-Österreich por que tiene (al menos) 3 cuerpos allí. C no podrá jugar *Tierra Anegada* porque ya no controla Austria. F saca 1, +1 por convertirse en un área neutral y +1 por ser la capital, resultando un modificador de 3 y no hay pérdidas.



## 1806 Diplomacia

A. Europa parece hipnotizada por las rápidas acciones Francesas; no sucede nada.

## 1806 Insurrección

A. No sucede nada.

## 1806 Estrategia

- A. F debe descartarse de *Dinastía Napoleónica* y tiene derecho al menos a 10 (el número máximo de la mano) y el número de cartas provisto por los países que controla, p.e., 5 de Francia, 2 de España y 2 de los 8 menores (8/3 redondeado a 2). Por tanto F tiene derecho a 9 cartas.
- B. C tiene 5 cartas en la mano, pero debe descartarse de todas ellas. C tiene al menos derecho a 10 cartas provistas por el número de países que controla, p.e., 4 de Gran Bretaña, 3 de Rusia y 1 de los 3 países menores (3/3). Por tanto C tiene derecho a 8 cartas.
- C. Como Austria se ha rendido, el mazo entero debe ser barajado antes que se roben las cartas.
- F roba *Armamento Combinado, Negociaciones por la Paz, Ninguna Rendición, Veteranos, Republicanos & Monárquicos, Forzar la Marcha, Napoleónica (dos)* y *Gran Batería*.
  - C roba *Muerte del Héroe, Guerra con América, Alexander I, Líneas Interiores, Forzar la Marcha, Niebla de Guerra, El Arte de la Guerra* y *Britannia*.

## 1806 Refuerzos

- D. F tiene en casa 4 cuerpos Franceses en el tablero, así que tiene repleto su derecho al límite de 5 cuerpos adicionales (como resultado de que el ganó tiene más de 10 en el tablero). F tiene también completo el límite de despliegue de 2 cuerpos en España y 2 cuerpos en aliados menores (F controla 8 países menores, así que 8/3 redondeando hacia abajo es igual 2). F sitúa Lannes, Rapp, Suchet, Ney y Grouchy en Flandres (Lannes es el líder del ejército), Castaños y Blake en Extremadura, Eugene en Italia y Macdonald en Los Stallo de la Chiesa. Se descarta de *Negociaciones por la Paz* para “refrescar” al ejército de Napoleón. Finalmente, quita a Murat y *quitar Masséna* de la caja de prisioneros y los devuelve a la reserva.
- E. C en el tablero de juego tiene 1 cuerpo en Rusia, así que tiene derecho a su máximo de cuerpos adicionales 4. A C se le permite 1 cuerpo más en el hogar Británico (*Wellington*) y los aliados menores Británicos (Stuart) desde que controla Nápoles. C primero coge a Tolly, Bragation, Constatine y Langeron con Bennigsen en *Minsk* (Tolly es el líder del ejército) y Stuart en Nápoles. Entonces juega la carta *Britannia* (y sitúa el marcado de *Britannia* en la caja de Britannia), que le permite situar a Wellington con Stuart en Nápoles. Finalmente, C devuelve Kutuzov, Kart y Ferdinand a la reserva desde la caja de prisioneros.

## 1806 1ª Ronda de Campaña

- A. F mueve Lannes con Ney y Suchet a Italia via *Champagne* y *Bourgogne* (primer movimiento gratis de los franceses). C pasa de mover.

## 1806 2ª Ronda de Campaña

- A. F descarta *Republicanos & Monárquicos* para mover Lannes & Amigos a Nápoles y ataca a Wellington y Stuart, notar que no ha cogido a Macdonald en Lo Statu de la Chiesa porque Lannes ha sobrepasado el límite 4 del marcado de antigüedad.

- B. F combate con una puntuación de 9 y C con 11 (incluyendo +1 por los cuerpos napolitanos patrios de Stuart que combaten en casa). F juega *Carga de Caballería* para incrementar su fuerza de batalla de 2 a 21 (cambia una columna de la Tabla de Resultado de Combate). C juega *Arte de la Guerra* y usa el calificador 6 de Batalla de Wellington en vez de una tirada de dados. F saca 3 e inflige 1 baja. Con 6, C inflige 1 baja. Es un empate. Cada jugador tira un dado para desempatar; F se beneficia de un modificador +4 mientras que C se beneficia de TBM de +2. F saca  $4 + 4 = 8$  y C saca  $2 + 2 = 4$ , por tanto F gana el empate y la batalla, pero no inflige ninguna baja adicional. C elige a Stuart como su 1 baja permanente y gasta a Wellington retirándose por mar a Gran Bretaña. F elige a Ney como su baja permanente, pero C juega *Muerte del Héroe* y elige a Lannes en su lugar. F deja a Ney como comandante junto a Suchet y Eugene, todos ellos agotados en Nápoles.
- C. C mueve a Tolly & Cia. A Böhemen a través de la neutral Preußen (primer movimiento libre de la Coalición). No es una violación de la neutralidad de Prusia porque el ejército Ruso no ha entrado en la capital de la región o haya dejado cuerpos a lo largo del camino, pero desde que Austria es una región neutral ocupada por Francia, Austria se convierte en un aliado Francés e inmediatamente F desarrolla los cuerpos de Austria. Sitúa a Karl en Kern-Österreich (nota: si se usa la regla 17.5, F en cambio debe desarrollar el cuerpo más débil). F opta por no interceptarlo con Napoleón.

### 1806 3ª Ronda de Campaña

- A. F se descarta de *Ejércitos Combinados* para Mover a Rapp y Gruchy a Kern-Österreich. C pone pies en polvorosa y descarta Guerra con América para mover Tolly & Cia. de regreso a Volhynia.

### 1806 4ª Ronda de Campaña

- A. F descarta *Ninguna Rendición* para mover a Castanos y Blake a Portugal. En Portugal se viola la neutralidad y se convierte en miembro de la Coalición. C inmediatamente puede desplegar los cuerpos portugueses de Beresford en Portugal, y lo hace.
- B. La fuerza de batalla de F es 6 mientras que la de C es 4 (incluido +1 por los cuerpos portugueses de Beresford luchando en casa). F saca 1 y no causa baja. C saca 4 y no causa bajas. Es un empate. Para desempatar, F saca  $4 + 1 = 5$  mientras que C saca  $6 + 0 = 6$ . C gana el empate y el ejército Español es forzado a retirarse a Extremadura. Ambos ejércitos están agotados.
- C. C descarta *Líneas Interiores* para mover a Wellington a Portugal.

### 1806 5ª Ronda de Campaña (Invierno)

- A. F se descarta de *Veteranos* y mueve a Grouchy y Rapp a Böhemn. Al ser invierno, F debe tirar un dado por Desgaste de Marcha (solo un dado). C saca 4 y no tiene bajas.
- B. Sin perder la oportunidad, C se descarta de *Forzar la Marcha* para mover a Wellington y Beresford a Extremadura y atacar al ejército español. C tira un dado y no sufre bajas por marcha.
- C. La fuerza de combate de F es 6 (incluyendo +2 por los españoles luchando en casa), mientras que C es 7. F saca 3 y no inflige bajas. C saca 2 y no inflige bajas. Empate. En el desempate, F saca  $3 + 1 = 4$  mientras que C saca  $5 + 1 = 6$ . C gana el empate y el ejército Español es forzado a retirarse a Castilla. Ambos ejércitos están agotados.

### 1806 6ª Ronda de Campaña (Invierno)

- A. F se descarta de *Forzar la Marcha* para mover a Ney y Suchet a Italia (para extender el movimiento de Ney ya que MR es 3 y se reduce a 2 por el invierno) y recogen a Macdonald en el camino. F debe tirar dados por el Desgaste en Marcha por invierno. Saca 6 y no sufre bajas.

- B. C se descarta de *Niebla de Guerra* para mover a Wellington y Beresford a Castilla y atacar a Castanos y Blake. C tira dados para desgaste de marcha en invierno y no tiene bajas.
- C. La fuerza de combate de F es 6 (incluyendo +2 por que los 2 cuerpos españoles que luchan en casa), mientras que C es 7. F saca 6 e inflinge 1 baja. C saca 4 y no inflinge baja. F gana la batalla e inflinge 1 baja más, en total 2. Beresford es la baja permanente, y Wellington es el prisionero. ¡España está asegurada (viéndolo desde el punto de vista Francés...)!

## 1807 Diplomacia

- A. F no tiene cartas de diplomacia, así que no hace nada. C controla Rusia así que juega Alexander I para convertir a la neutral Preußen en miembro de la Coalición. C inmediatamente despliega 2 cuerpos Prusianos (elige a Braunschweig y Lestocq) en Branderburg.
- B. También será interesante ver si Francia es capaz de derribar Preußen rápidamente...

## 19.0 MANIFIESTO DE CARTAS

- A. Esta es la Lista de todas las cartas en **Age of Napoleón 1805-1815**. Entre paréntesis es la fase donde puede jugarse, entre corchetes es número de cartas disponibles de este tipo.

1. *Muerte del Héroe* (Batalla): determina una baja permanente en la batalla frente al otro jugador (excepto Napoleón. [1 Carta]

**Nota:** Tú determinas la baja del otro jugador. Los cuerpos de Napoleón *nunca* pondrán ser elegidos como baja permanente en la batalla cuando esta carta entra en juego. **Como se hace notar en el reglamento principal, Muerte del Héroe no es una “verdadera” carta de combate se juega después de que las bajas hayan sido determinadas, no antes.**

2. *Alexander I* (Diplomacia): Si Rusia está bajo el dominio Francés o es aliado, el jugador Francés puede convertir un miembro de la Coalición en neutral, o un neutral en aliado Francés. Si Rusia es miembro de la Coalición, el jugador de la Coalición puede convertir un aliado Francés en neutral, o un neutral en miembro de la Coalición. Si Rusia es neutral, el jugador de la Coalición puede convertirlo a miembro de la Coalición. [1 Carta]

3. *Arte de la Guerra* (Batalla): Usa el calificador de Batalla de tu ejército en vez del resultado de los dados. En caso de Napoleón, usa 6. [1 Carta].

**Nota:** Si el combate precisa de un desempate (porque las perdidas son iguales), *Arte de la Guerra* no cuenta – tienes que tirar un dado. En otras palabras, *Arte de la Guerra*, solo es buen sustituto de una tirada de dados.

4. *Guerra Austro-Otomana* (Refuerzos): los límites de las movilizaciones y despliegues de Austria se incrementan en dos durante solo este turno de juego. Devuelve los excesos a la reserva si es aplicable. [1 Carta].

**Ejemplo:** Austria tiene 6 cuerpos en juego (su máximo). Los Franceses juegan *Guerra Austro-Otomana*. La Coalición inmediatamente pone dos cuerpos de su elección en la reserva.

5. *El Más valiente entre los valientes* (Batalla): retírate si luchar pero a costa de sufrir una baja permanente en uno cuerpo de tu elección. [1 Carta]

**Nota:** Sin embargo, si otro jugador juega *Muerte del Héroe*, puede elegir tu baja permanente.

6. *Britannia* (Refuerzo o Campaña): Los miembros de la Coalición pueden moverse por mar como propósito de un refuerzo, movimiento o retirada. Esta carta solo puede jugarse por la Coalición. [1 Carta].
7. *Llamada a las Armas* (Refuerzo o Campaña): Durante la fase de refuerzo, ignora el límite de despliegue, pero no el de movilización, para cualquier país; o durante la fase de campaña, tanto Francia como Rusia inmediatamente pueden desplegar hasta dos cuerpos de la reserva en cualquier de las zonas de su patria ocupada por un ejército enemigo con 4 o más cuerpos. [1 Carta]

**Errata:** El límite de movilización no debe ser respetado cuando se usa *Llamada a las Armas* durante la fase de campaña, pero se debe respetar cuando se juega la carta en la fase de Refuerzos.

8. *Carga de Caballería* (Batalla): incrementa el calificador de batalla hasta en 4 cuerpos por cada uno que ataque; o incrementa el calificador de Batalla hasta en dos por cada uno que defienda. [1 Carta]
9. *Armamento Combinado* (Batalla): incrementa el calificador de batalla en 1 por cada cuerpo comprometido. [1 Carta]
10. *Sistema Continental* (Estrategia): cuando se juega esta carta por primera vez, sitúa la carta de *Oro Ingles* y la segunda carta de *Insurrección* en la pila de descartes. [1 Carta]

**Nota:** Por 16.1.2, (escenario de 1805) estas cartas deben dejarse a un lado. Ahora serán devueltas a la pila de descartes y podrán ser robadas por un jugador en futuros turnos. En los demás escenarios, *Sistema Continental* como que ya ha sido jugado.

11. *Coup d'Etat* (Rendición): fuerza la rendición de una zona libre de enemigos, país insurgente menor adyacente a un área ocupada por amigos. [1 Carta]
12. *Estación* (Desgastes): recibe un modificador de +2 en un área de tu elección cuando se desgasta por invierno. [1 Carta]
13. *Oro Ingles* (Diplomacia) Convierte un aliado Francés en neutral, o convierte un neutral en un miembro de la Coalición. Esta carta solo puede jugarla la Coalición. [1 Carta]
14. *Envolvente* (Batalla): incrementa el calificador de batalla de tus cuerpos comprometidos en 1, pero solo si tú atacas con una fuerza mayor que la que defiende (contando todos los cuerpos en el área de batalla, no solo los cuerpos comprometidos). [1 Carta]

**Ejemplo:** El ejército de la coalición tiene 8 cuerpos, pero solo comprometidos 6, y el ejército Francés tiene 7 cuerpos que pueden ser comprometidos, el ejército de la coalición es considerado mayor y cada uno de los 6 cuerpos recibe una bonificación de +1 en su calificador de batalla.

15. *Niebla de Batalla* (Batalla): cancela todos los efectos de las otras cartas de batalla jugados en esta batalla. [1 Carta]
16. *Forzar la Marcha* (Campaña): **permite** incrementar en uno el calificador de movimiento del ejército. Puede ser jugada para mejorar el movimiento del líder durante una huida o una intercepción. [2 Cartas].

**Ejemplo:** En un caso muy lejano, supón que el Líder Francés que tiene un calificador de movimiento de 3 y no puede interceptar a la un ejército de la Coalición cuyo líder tiene un calificador de 4. Al jugar *Forzar la Marcha*, el francés ahora puede interceptar a la Coalición. Sin embargo, el jugador Francés debe primero comprobar los desgastes por marcha.

17. *Gran Bateria* (Batalla): incrementa en uno el calificativo de batalla de hasta cuatro cuerpos en uno por cada defensor; o, incrementa en uno hasta dos cuerpos Franceses por cada atacante, pero solo si Napoleón está implicado en tu facción de combate. Esta carta nunca podrá beneficiar a ingleses, Prusianos o cuerpos Españoles. [2 Cartas].

**Nota:** Para los objetivos de esta carta, los cuerpos de un país menor son considerados de la misma forma que los de un país mayor del color con el que coinciden, por ejemplo, los cuerpos de Portugal son considerados Británicos y no podrán beneficiarse de esta carta.

18. *Indecisión* (Campaña): fuerza al otro jugador a pasar durante la actual ronda del turno de campaña. [1 Carta]

**Nota:** Al usar esta carta, un jugador se previene del otro, jugar cartas o movimientos de ejércitos durante la actual ronda del turno de campaña.

19. *Insurrección* (Insurrección): Cualquier Dominio Francés (excepto Polonia) o país neutral ocupado por Franceses o aliados se convierte en insurgente. Esta carta solo puede ser jugada por la Coalición. [2 Carta]

20. *Líneas Interiores* (Campaña): cuanto atacas con más de un ejercito durante una *Campaña Mayor*, combate a cada ejercito atacante después de que el otro o en el orden de tu elección. [1 Carta]

**Ejemplo:** 2 ejércitos enemigos entran en un área ocupada por un ejercito tuyo desde diferentes direcciones. Normalmente se les permite combinarse (si el calificativo de antigüedad es suficiente). Pero al jugar *Líneas Interiores* tú puedes combatir en 2 batallas, una detrás de la otra.

**Nota:** Como ya se ha denotado en las reglas principales, *Líneas Interiores* no es una “verdadera” carta de batalla, porque se juega antes de que los modificadores del indicador de cada batalla sea determinado.

21. *José* (Diplomacia): Un país mayor de tu elección se convierte al dominio Francés, pero solo si es un aliado Francés o nunca ha estado bajo dominio Francés. Esta carta solo puede jugarla por el jugador de la Coalición. [1 Carta]

22. *Le Garde Impériale* (Batalla): Inflinge una baja adicional si Napoleón está comprometido en la batalla. Sin embargo, si el lado Frances se defiende, los Franceses pierden el doble. Esta carta solo puede jugarse por los franceses. [1 Carta]

23. *Campaña Mayor* (Campaña): mueve hasta tres ejércitos en la misma ronda de campaña antes de resolver la batalla. [1 Carta]

24. *Manoeuvre Sur Les Arriès* (Campaña): mueve un ejército de no más de cuatro Cuerpos a través de un área enemiga ocupada sin combatir a menos que te intercepten. [1 Carta]

25. *Metternich* (Diplomacia): Si Austria es del dominio o aliado Francés, el jugador Francés puede convertir cualquier miembro de la Coalición en un país neutral, o cualquier país neutral en aliado Francés. Si Austria es miembro de la Coalición, el jugador de la coalición puede convertir un aliado Francés en país neutral, o un neutral en miembro de la Coalición. Si Austria es neutral, el jugador de la Coalición puede convertirlo en miembro de la Coalición. [1 Carta]

26. *Barro* (Campaña): **permite** reducir el calificativo de moviendo de un ejercito en uno. Esta carta debe jugarse antes de indicar que ejercito ha de moverse, pero depuse del que ahora está moviendo. [2 Cartas]

27. *Napoleón I* (Diplomacia): Convierte a un miembro de la Coalición en un país neutral, o convierte un país neutral en un aliado Francés. Esta carta solo puede jugarla el jugador Francés. [1 Carta]
28. *Napoleónica* (cualquier momento): Cambia esta carta con otra de las cartas presentes en la pila de descartes. [2 Carta]

**Ejemplo:** El jugador francés tiene la carta. Coge todo la pila de descartes, mira las cartas que hay y la cambia por *Napoleónica*. El no muestra la carta que ha cogido a su oponente.

**Nota:** Si un jugador mira las cartas descartas por jugar *Napoleónica*, debe jugar *Napoleónica*. ¡Un jugador no puede coger otra vez *Napoleónica* para forzar un bucle continuo – cualquier tentativa debería ser castigada con un cubo de agua helada!.

29. *Dinastía Napoleónica* (Diplomacia o Rendición): En la fase de diplomacia, convierte hasta 5 países menores aliados Franceses en dominios Franceses; o en la fase de rendición, convierte un país mayor que se haya rendido en dominio Francés. [1 Carta]
30. *Ninguna Rendición* (Rendición): Previene que un país mayor bajo tu control se rinda en este turno. [1 Carta]

**Errata:** Esta carta no es efectiva en el turno de 1815. Si un jugador roba esta carta en la fase de estrategia de 1815, debe descartarla inmediatamente después de mostrarla al otro jugador y robará otra carta.

31. *Poco Estimado* (Refuerzo o Campaña): Fuerza al otro jugador a cambiar un cuerpo de tu elección (excepto Napoleón) con un cuerpo de la reserva de su elección. Las fichas cambiadas deben ser del mismo país [1 Carta].

**Ejemplo:** No es posible cambiar al Austriaco Kart por Wrede. Wrede es un cuerpo de aliado menor, de Austria y Bavarian.

**Nota:** Si esta carta de juega contra cuerpos gastados, el cuerpo de reemplazo también estará gastado. Si no hay ningún cuerpo disponible en la reserva, esta carta no podrá ser jugada.

32. *Negociaciones por la Paz* (Campaña): Ambos jugadores deben saltarse esta ronda de campaña y la siguiente (solo si están en la misma fase de campaña). Esta carta debe jugarse antes que ambos jugadores muevan o paseen la primera ronda de campaña. Cartas de diplomacia pueden usarse en las ronda(s) cancelada(s). [1 Carta]

**Nota:** Esto quiere decir, fuera de la secuencia, si juegas cartas de diplomacia en la fase de campaña. Hay una ronda de juego de cartas de diplomacia. El jugador Francés decide quien juega primero o segundo en 1805-1810, y el de la Coalición en 1811-1815.

33. *Pitt* (Diplomacia): Convierte un aliado Francés en un país neutral, o convierte un país neutral en un miembro de la coalición. Esta carta solo podrá jugarlo el jugador de la Coalición. [1 Carta]
34. *Persecución* (Campaña): Juega esta carta después de ganar una batalla. El ejército perdedor sustrae una baja temporal adicional, situándola en la caja de prisioneros, por cada cuerpo fresco en el ejército ganador (p.e., fichas de juego que no han participado en la batalla pero actúan como “reserva”). El jugar *Persecución* previene al ganador de descartar una carta para voltear sus cuerpos restantes por el lado fresco. [2 Carta]



**Ejemplo:** Un ejército de la Coalición con 6 cuerpos frescos ataca al ejército Francés. Solo 4 cuerpos están comprometidos. El ejército de la Coalición gana la batalla. Al jugar *Persecución*, la Coalición inflige 2 bajas temporales a los Franceses (por los 2 cuerpos no comprometidos).

**Nota:** Para poder jugar la carta *Persecución*, debes ganar la batalla y tener cuerpos frescos en el área de la batalla, esto quiere decir que deberás mantener algunos cuerpos frescos sin comprometer.

35. *Radetzky* (Refuerzos): la reforma militar Austriaca ha creado cinco cuerpos militares adicionales disponibles, incrementando la movilización a ocho y su límite de despliegue a cuatro. Esta carta solo puede jugarla la Coalición. [1 Carta].

36. *Republicanos & Monárquicos* (Refuerzos): Fuerza al jugador Francés a reemplazar a Napoleón con un cuerpo de su elección de la reserva. Esta carta solo puede jugarla el miembro de la Coalición. [1 Carta]

**Nota:** Si esta carta es jugada contra un Napoleón gastado, el cuerpo que lo reemplace también estará gastado. Si no hay cuerpos disponibles en la reserva, esta carta no podrá ser jugada.

37. *Reserva en declive* (Batalla): Incrementa el modificador de batalla de los cuerpos Británicos por cada uno *cuando* sea defensor. Esta carta sólo podrá jugarla el jugador de la Coalición.[1 Carta]

38. *Guerra Austro-Otomana* (Refuerzos): los límites que Rusia moviliza y despliega decrecen en dos durante solamente este turno. Devuelve los cuerpos sobrantes a la reserva. [1 Carta]

**Ejemplo:** Rusia tiene 8 cuerpos en juego (el máximo). El jugador Francés juega esta carta. La Coalición inmediatamente tiene que poner dos cuerpos en la reserva.

39. *Savary* (en cualquier momento): El jugador Francés puede mirar las cartas de la mano del jugador de la Coalición o puede mirar la composición de dos ejércitos de la Coalición. Esta carta solo puede jugarla el jugador Francés.[1 Carta]

40. *Tierra anegada* (desgaste): Causa al otro jugador un modificador de -2 cuando tira dados para un desgaste invernal en un *área de tu control*. [1 Carta]

41. *Stein* (Refuerzos): La reforma militar de Prueßeb crea seis cuerpos adicionales disponible para Prusia, incrementando su movilización al límite de seis y el despliegue en tres. Añadido al control de Preußen ahora provee una carta más en la fase de estrategia. Esta carta solo podrá jugarla el jugador de la Coalición. [1 Carta]

42. *Talleyrand* (Diplomacia): el jugador Francés puede convertir un miembro de la coalición en un país neutral, o convertir un neutral en aliado Francés. El jugador de la Coalición puede convertir a un aliado Francés en un país neutral, o convertir un país neutral en miembro de la Coalición. [1 Carta]

43. *Concesiones Territoriales* (Rendición): Al forzar la rendición de Austria, el jugador Francés puede convertir Dalmatien y Tirol en dominios Franceses; o al forzar la rendición de Preußen, el jugador Francés puede convertir a Polonia y Sachen en dominios Franceses. Esta carta solo puede jugarla el jugador Francés.[1 Carta]

44. *Veteranos* (Refuerzos): Recupera un cuerpo previamente quitado del juego como pérdida permanente y devuélvelo a la reserva al cambiarlo por un cuerpo de la reserva. La nueva pieza debe ser del mismo país.[1 Carta]

**Nota:** No es posible recuperar al austriaco Kart por Wrede. Wrede es cuerpos de un aliado menor, de Austria y Bavaria.

45. *Guerra con América* (Refuerzos): No hay disponibles cuerpos de refuerzos durante este turno en la patria Británica. Solo puede jugar esta carta el jugador Francés. [1 Carta]
46. *Trimestre de Invierno* (Refuerzos): La segunda o ambas rondas de la campañas de invierno son canceladas. Esta carta debe jugarse antes que un jugador mueva o pase durante la primera fase de invierno. [1 Carta]

## 20.0 NOTAS DE DISEÑO

Porque mi trabajo y mi familia se llevan la mayoría de mi tiempo, he querido crear un juego de estrategia que se pueda jugar en menos de tres horas y aun conserve un buen sentido de la historia.

En los cerca de seis años de diseño de *Age of Napoleón 1805-1815* se ha desarrollado bastante poco, desde el principio sentí que la escala era crítica para el desarrollo adecuado del juego.

Inicialmente, no había tablero de juego, solo cartas que representaban los diversos países implicados en las Guerras Napoleónicas. Cada carta de país indicaba que países podían ser alcanzados. Este diseño inexacto voló porque visualizar donde estaban los ejércitos era difícil por los jugadores, así que rápidamente cree el tablero de juego. Tenía pocos espacios, Francia por ejemplo, se represento con dos espacios.

Este diseño aportó una valoración positiva del testeo. Pero cuando los meses transcurrían, toqué el violón de nuevo, y decidí añadir más regiones para tener más maniobra para los ejércitos, entonces, por motivos estéticos, cambié de un tablero punto a punto a un tablero de áreas, así quedó el diseño del tablero publicado por Phalanx Games. Comparado con la mayoría de juego estratégicos de espacio a espacio, el tablero en *Age of Napoleón 1805-1815* tiene poco espacios, pero lo consideré esencial para reducir el tiempo de juego. También sentí que era apropiado para un gran juego estratégico de tablero.

Naturalmente, el diseño del tablero se fue de la mano con la opción del las escala unitaria. Con un número tan limitado de áreas, no podría haber demasiadas unidades en el tablero. Considerando que los ejércitos podrían ser tan grandes de unos cien mil hombres tuve que escoger un unidad de escala que requería solo unas pocas fichas de juego que representaran ejércitos más grandes. De otra forma, los jugadores podrían extender sus unidades y fácilmente cubrir el tablero con ellos. ¡En una versión más temprana del juego, cada ficha de unidad representó aproximadamente a 100.000 hombres!.

Finalmente me conformé con una unidad de la vida real de aproximadamente 40.000 hombres, con el conocimiento anterior a la Guerras Napoleónicas podría ser de 30.000 hombres y más tarde de 50.000 hombres sin afectar al sistema. Con una fuerza media de 40.000 hombres por unidad, no podría representar varias armas – la infantería, la caballería, la artillería – independientes. Además, sentí que tal diferenciación era sólo de bajo interés para este magnífico juego de

estrategia, pero a menudo podría causar situaciones poco realistas con el trasladado de ejércitos de caballería sobre el tablero de juego.

Después vino la pregunta de representar a los líderes, una necesidad de recrear el cautiverio de personalidades militares con verdadera influencia sobre el resultado de la campaña. Sin embargo, añadiendo fichas en exceso de líderes solo aumentaría la densidad contraria al tablero de juego aun teniendo en cuenta la escala de las unidades. Por tanto, a partir de este mismo principio, decidí combinar a líderes militares y unidades militares. Una ficha de *cuerpo* representaría tanto al líder como a sus tropas y estarían basados en mi punto de vista muy subjetivo tanto del calificativo del comandante. Como de, en algunos casos, potencia – y la doctrina militar de su país. ¡Todos los comandantes relevantes del período están representados en el juego, y alguno menos significativos!.

Por tanto yo tenía ya un tablero de juego con un número limpiamente limitado de áreas y un razonablemente pequeño número de unidades, ¿cómo haría yo ahora para que todo este trabajo se tuviese un gusto simple y sutil? La respuesta debía diseñarla y ponerla en práctica por un sistema guiado de cartas. ¡Las cartas son geniales ya que con ellas se introduce una aleatoriedad controlada, pudiendo proporcionar a los jugadores un número realista de opciones, e introducir acontecimientos que aumentasen el sabor el juego y reglas históricas con una forma fácil de recordar ya que sostienes las cartas en tu mano!.

Una tarea muy importante al tratarse de un sistema conducido por cartas es la diplomacia. En verdad, un juego de las Guerras Napoleónicas tiene que estar basado tanto en la diplomacia como en lo militar. Como uno de mis objetivos básicos del diseño, era que *Age of Napoleón 1805-1815* fuese un juego para dos jugadores, porque los juegos multijugador tienen a durar mucho tiempo y en exceso a desviarse de la historia, sentí que



las Guerras Napoleónicas eran sobre todo una lucha de poder entre Francia y Gran Bretaña con otros países Europeos jugando de vez en cuando el papel de “estrella invitada”.

Creé un escala simple de alineaciones diplomáticas significativas con Francia y Gran Bretaña como el “enemis irreductibles” con el fin de terminar la escala y poco alineamientos intermedios. Sólo la victoria militar o jugar un número deliberadamente limitado de cartas puede causar un cambio de alineación. El status de dominio francés está propuesto para tentar al jugador francés a ampliar el Imperio Francés y crear países insensibles a la diplomacia de la Coalición, pero a riesgo de convertirlo en insurrectos y favorecer la insensibilidad a la diplomacia Francesa.

Además de acontecimientos y diplomacia, otra tarea principal asignada al sistema de cartas era manejar las operaciones, p.e., el movimiento de los ejércitos. Un objetivo era limitar las capacidades de operaciones de los protagonistas de un modo realista haciéndolo casi imposible mover sus unidades sin una primera concentración de ellas a riesgo de sufrir desgastes por invierno. Los jugadores encontrarán que puede haber una o varias rondas de campaña, o a veces un año entero, donde no podrán mover sus ejércitos porque están mas centrados en otros aspectos de la guerra, como la diplomacia. De verdad, otro objetivo era forzar el peso entre la capacidad de acontecimiento de una carta y su capacidad de operaciones, que hace que el juego sea más interesante y un sentido típicamente realista. Otra consideración, dado que *Age of Napoleon 1805-1815* usa solo un mazo de cartas y alguno acontecimientos son específicos de un bando u otro, debía evitar el síndrome de “carta inútil” presente en al alguno juego guiados por cartas. En *Age of Napoleon 1805-1815*, es sumamente improbable que no use todas sus cartas. De hecho, a menudo encontrará que no tiene suficientes...

Ningún gran juego de estrategia debería menospreciar el aspecto económico de la guerra; aunque, esto a menudo crea sistemas poco manejables, aburridos sistemas semejantes a la contabilidad y esto reduce enormemente la velocidad del juego. En mi versión más temprana del juego, yo había asignado el recurso indicado a cada espacio que estaba disponible, parcialmente o en su totalidad, a ambos bandos, dependiendo de la naturaleza del control diplomático o militar ejercido en el. Tales puntos de recursos eran gastados para poder robar cartas de acontecimientos, reclutar nuevas unidades y mantener a las unidades existentes. Esto trabajo era bastante bueno, pero sin embargo decidí quitar el sistema porque aun un poco de contabilidad es todavía demasiada contabilidad. Sin embargo, todavía quería representar la influencia económica sobre la guerra. Así, ahora, para cada país, hay un número de cartas de acontecimientos disponibles para el jugador que lo controla. Además, el límite de despliegue es una coacción económica sobre el número de unidades que pueden ser entrenadas y traídas como refuerzos cada años por cada país, que apenas sería original pero el límite de movilización, o el número máximo de las unidades que pueden ser presentadas en cualquier momento, haciendo imposible desplegar ejércitos irrealistas, gigantescos y caros. Finalmente, el sistema de fondo de fuerza tiene en cuenta los recursos de mano de obras total durante el periodo de diez años de las Guerras Napoleónicas y factores en la inevitable disminución con el tiempo de la moral demográfica.

El sistema de resolución de batalla también requirió una cantidad justa de pensamiento, sobre todo porque la escala de unidad es tal que la pérdida de solamente un cuerpo que juega la ficha, representa la pérdida de 40.000 hombres (p.e., la mitad de ejército Napoléon en Waterloo). Esta carencia "de granularidad" hizo difícil proporcionar los resultados de perdidas entre ejércitos de diferente fuerza – entonces puse en práctica el sistema de modificador por empate y el sistemas de bajas temporales/permanentes para compensarlo. Sin embargo, es posible obtener aquella elusiva y decisiva batalla Napoleónica donde el enemigo casi es destruido – solamente ganando la batalla sin la necesidad de un empate y jugando *Búsqueda*...

Respecto a las condiciones de victoria, quise situar a los jugadores para pensar en términos de control territorial, la influencia diplomática y económico (p. e., el fondo de fuerza) el agotamiento o carecer de eso. Los niveles de victoria dependen de cómo se comparen con el resultado histórico y tiene en cuenta las motivaciones de los líderes del período. Para Francia, esto quiere decir que ninguna victoria marginal (históricamente alcanzado en 1807) es aceptable durante los primeros años, sólo será la dominación total sobre el continente europeo (p. e., la exigencia para una victoria decisiva francesa). Ganar sobre Gran Bretaña, aunque no es una exigencia; de hecho, es imposible en condiciones del juego porque era imposible históricamente. Francia también puede ganar con una victoria moral para reafirmar al Emperador si la Coalición no gana hacia 1815. Para la Coalición, es necesario obtener el resultado histórico de 1815 para alcanzar una victoria decisiva, pero una victoria marginal, haciendo retroceder a Francia a sus fronteras prerrevolucionarias, también es aceptable.

*A Mark Herman, que inventó juegos de estrategia conducidos por cartas.*

## NOTA DEL TRADUCTOR

Este documento, será actualizado conforme el autor publique sus correspondientes correcciones, si las hubiera.

Para poder disfrutar de este juego en toda su plenitud, si detectas algún error en la traducción, toda corrección es bienvenida. Por tanto ahora te toca a ti aportar tu granito de arena.

Para contactar con el traductor, podrás hacerlo a través de la BGG enviando un mensaje privado.

