

Age of Napoleon 1805 – 1815

Un juego estratégico de tablero

Reglas

Rojo y verde cambios desde las reglas originales; verde cambios desde las versión v1.22; azul cambios desde v1.23. Rosa cambios desde que la v1.24 fue enviada.

Contenido.

- 1.0 Introducción
- 2.0 Componentes
- 3.0 Situación diplomática
- 4.0 Organización militar
- 5.0 Transcurso general del juego
- 6.0 Fase diplomática
- 7.0 Fase de insurrección
- 8.0 Fase estratégica
- 9.0 Fase de refuerzo
- 10.0 Fase de campaña – General
- 11.0 Fase de campaña – Movimiento
- 12.0 Fase de campaña – Batalla
- 13.0 Fase de rendición
- 14.0 Fase de desgaste invernal
- 15.0 Fase de comprobación de victoria

1.0 INTRODUCCIÓN

Age of Napoleón 1805 – 1815 es un juego para dos jugadores basado en el surgimiento y la caída de uno de los comandantes militares más grandes de la historia: Napoleón I, Emperador de Francia. El objetivo del jugador Francés es alcanzar la dominación del continente europeo, mientras que el objetivo del jugador de la Coalición es forzar la abdicación Napoleón de una vez por todas.

El juego contiene tres escenarios diferentes, comenzando en 1805 (escenario principal), 1809, y 1813. Los jugadores familiarizados con el juego serán capaces de terminar el escenario 1813 en 45 minutos.

2.0 COMPONENTES

Cada copia de **Age of Napoleón 1805 – 1815** contiene:

- 1 Tablero
- 55 Cartas de juego
- 162 fichas de juego
- 2 Tarjetas de ayuda
- 1 libretto de reglas
- 1 libretto de escenarios
- 2 dados

Si algo de esta parte le falta o está dañando, pedimos perdón por este inconveniente y pregúntenos como contactar con nosotros para recibir cualquier parte necesaria. Por favor escribanos a:

Phalanx Games b.v.
Attn.: Customer Service
Eemmeerlaan 11
1382 KA Weeps
The Netherlands
Email: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 El Tablero

A. El tablero de juego es una representación simplificada de la Europa de principios del Siglo XIX. Cada área después es llamada como una región de Europa, que por lo general es la agregación de varias regiones históricas.

B. Muchos nombres de las áreas están nombrados en su lenguaje nativo, el resto está en inglés.

Países menores:

- Bayern es Bavaria
- Sachsen es Sajonia
- Ostpreussen es Prusia del Este
- la Grenzregion es la región Fronteriza
- Schweiz es Suiza
- y el Vaticano es Lo Statio della Chiesa.

Países mayores:

- Preußen es Prusia
- Österreich es Austria.

C. Definiciones de los mapas:

- Si dos áreas son “adyacentes”, comparten la misma frontera.
- Áreas de “Costa” tienen líneas de costa, **sin embargo, áreas que bordean el Mar Negro NO se clasifican como áreas de costa para propósitos de refuerzos por mar (ver 9.5), movimiento (ver 11.2) o retiradas (ver 12.3.2). Westfalen no es un área de costas y no permite movimientos de costa entre Hannover y Holanda.**
- Áreas de “Capitales” son áreas que contienen una capital de los países principales, como se indica por la bandera en el tablero de juego.
- “Pantano”, “montaña” y “árida” están específicamente marcados en el tablero de juego (al final con una “fuente” de letra diferente)
Las siguientes áreas son áridas: toda España excepto Cataluña; Wstgalizen; Ostagalizien; Tansylvanien; Ungarn; Ostpresussen; Polen; Sverige; y toda el área de Rusa.
Nota: En el mapa, el nombre entre área árida está escrito en letras blancas. Cualquier lago mostrado en el mamo debe ignorarse.
- Áreas de “casa” son las áreas de la misma nacionalidad, siendo considerados las fichas de los cuerpos que están jugando.

Ejemplo: Todos las áreas Francesas son áreas de casa para las fichas de cuerpos Franceses que de otra manera son suministrados por aliados franceses menores y dominios. Bayern es un área de casa tanto para los cuerpos de Lefebvre y Wrede que están disponibles para Francia o Austria, respectivamente, cuando controlan Bayern (ver 2.2.1).

D. **Para hacerlo más claro todas las nacionalidades de los aliados menores están indicados por una etiqueta en la ficha de juego, no en el color de fondo de la ficha de juego. Por tanto, Louis es Dutch, y Holland es la patria de Luis, aunque Luis tenga un fondo azul (frances).**

[Ilustración del lado derecho p2]

- E. El tablero también contiene cajas grandes, desde la parte superior a la inferior:
- *Caja de Prisioneros* (para situar los cuerpos capturados hasta la siguiente fase de refuerzo).
 - *Caja de Batalla* (para los cuerpos involucrados en la batalla), y la *Caja de Bajas* (para situar las bajas hasta el final de la batalla).
 - *Caja de Bajas* (para situar las bajas hasta el final de la batalla).

[Ilustración del lado izquierdo p3]

2.2 Fichas de Juego

2.2.1 Fichas de Cuerpos

- A. La unidad militar básica en **Age of Napoleón 1805 – 1815** son llamadas *Cuerpos* y representan un comandante mayor Napoleónico, su personal y sus tropas.

Nota de Diseño: *Sí, técnicamente las fichas de juego no son cuerpos. Algunos países aun no tenían estructuras de cuerpos. Sin embargo, en el juego el termino “cuerpo” es conveniente*

- B. Los Cuerpos está codificados en colores de la siguiente forma: Blanco para los Austriacos y sus aliados menores Bávaros; Rojo para los Ingleses y sus aliados menores Portugueses, Napolitanos, Hannoverianos y Alemanes; Azul para los Franceses y su aliados menores; Negro para los Prusianos y su aliado menor los Sajones; Verde para los Rusos y su aliados menores los Suizos; y Amarillo para los Españoles.
- C. Todos los cuerpos tienen un lado *fresco* (frente) y un lado *gastado* (trasero), siendo marcado por una raya horizontal de diferente color y numeración en rojo. El cuerpo se convierte en gastado como resultado del desgaste de un marcha o del combate.
- D. Además del nombre de este comandante y la identificación de su nacionalidad, cada cuerpo tiene tres calificaciones.
- *Calificación de Batalla* (1-8) mide el mérito del comandante y sus tropas.
 - *Calificación de Movimiento* (1-4) determina el movimiento concedido a los cuerpos.
 - *Calificación de Antigüedad* (1-8) indica cuantos cuerpos, incluyéndose el mismo, puede conducir el comandante cuando se le asigna el liderazgo.
- E. Varios cuerpos tienen disponible una regla opcional denotada por la presencia de una letra en la ficha de juego, **la cual** debe ser comprobada siempre que sean desplegados. En la mayor parte de casos, la disponibilidad especial requiere que gobierne tanto el país menor indicado por la letra como el país principal por lo cual el país menor dependiente debe estar en bajo su control.

Ejemplo: Wrede esta disponible para el jugador de la Coalición cuando tanto Österreich/Austria y Bayern están bajo el control de la Coalición.

- F. Un aliado menor es un cuerpo dentro del color del país mayor, pero etiquetado con un nombre menor de país; sólo está disponible para el jugador cuando controla tanto el país mayor revelado y el país menor. Tanto si el país mayor o el menor no se controla más, los cuerpos de los aliados menores que quitan del mapa.

Ejemplo: Charles Jon estará disponible para el país que control tanto Rusia como Sverige; si el jugador pierde el control de Rusia o Sverige, Charles Jhon debe ser quitado del mapa. Hacer notar que Charles-Jhon. Y Bernadotte pueden coexistir en el mapa, aunque históricamente eran los mismos.

- G. Cuerpos aliados menores de Británicos y Franceses deben ser quitados del mapa si el número de países menores controlados por Francia o Gran Bretaña están bajo los límites requeridos, como dice la Tarjeta de Ayuda al jugador 2 – Gráficos de Refuerzos. Todas estas son quitadas inmediatamente después que se entren en acción (típicamente tanto en la fase de Diplomacia o en la de Rendición).

Ejemplo: si Francia controla 6 cuerpos de países menores y solos controla 11 países menores, 1 cuerpo menor de aliado francés debe ser quitado.

H. Ciertos eventos disparan la disponibilidad de cuerpos específicos. Un cuerpo es sujeto a una regla de disponibilidad especial, estará disponible para el jugador que lo controla, en su patria hasta que es quitado permanentemente, justamente igual que con otros cuerpos. El evento se dispara y los cuerpos se convierten en disponibles:

- Cinco cuerpos austriacos estarán disponibles – significa que están en la reserva – sólo inmediatamente después de que la carta *Radtzky* se ponga en juego.
- Seis cuerpos prusianos estarán disponibles – significa que están en la reserva – sólo inmediatamente después de que la carta *Stein* se ponga en juego.
- Cuatro cuerpos españoles se convierten en un país insurgente (inmediatamente después de jugar la carta *Insurrección*).
- Nueve cuerpos rusos están disponibles solamente después que Rusia haya sido invadida por al menos un cuerpo enemigo. “Invadido” quiere decir uno o más cuerpos enemigos hayan entrado en el área de Rusia.

I. Todos los cuerpos que no están en el tablero de juego pero permanecen en el área de juego se suele decir que están en la *reserva*. Las fichas en la reserva se sitúan en la mesa de juego cerca del tablero.

[Ilustración del lado derecho p3]

2.2.2 Turno y Marcadores Redondo de Campaña

A. El marcador del turno de juego ayuda a mantener el seguimiento anual del juego, desde 1085 a 1815. El marcador redondo de campaña ayuda a mantener la ronda de campaña (ver 10.1)

2.2.3 Marcadores de alineación

A. Los marcadores de alineamiento son usados para llevar la cuenta de los alineamientos diplomáticos de todos los países. **Excepción: los alineamientos de Gran Bretaña y Francia nunca cambian.** En el caso de países mayores los marcadores se sitúan en el área de la capital (ver 3.3)

[Ilustración del lado izquierdo p4]

2.2.4 Marcadores de Gran Bretaña, Stein y Radetzky

A. Cuando Britannia, Stein o Radetzky han sido puestas en juego, pon su respectivos marcadores en los recuadros del tablero como recordatorio. Estos marcadores no tienen ninguna otra función.

B. Jugando la carta *Stein* se requiere usar números reformados en la tabla de Prusia. Igual, jugando la carta *Radtzky* se requiere usar números reformados de Austria.

[Ilustración del lado derecho p4]

2.3 Las Cartas de Juego

A. El juego incluye una baraja de 55 cartas que se usará por ambos jugadores. Cada carta dice al jugador en que fase(s) puede ponerse en juego y la lista de efecto(s).

B. La mayor parte de los textos de las cartas son auto explicables. También hay un Manifiesto de Cartas en el libreto de escenario (ver 19.0) donde alguna de las cartas “más” complejas tienen ejemplos.

C. Algunas pocas cartas pueden ser jugadas “fuera de la secuencia”, p.e., el jugador Francés puede jugar *Indecisión* aunque es la ronda de Campaña de la Coalición. **A menos que de otro forma se especifique,**

una carta puede ser jugador en cualquier momento de la fase(s) que se muestra en la carta. A menos que se especifique de otra forma, el juego orden específico de la fase es irrelevante cuando se juegan cartas – la mayor excepción comienza en la fase de Diplomacia y la Resolución de la batalla.

- D. A menos que esté específicamente prohibido, cualquier carta puede jugarse en cada facción. Si el texto de la carta dice que ambos jugadores pueden hacer algo, solamente *el jugador que juega la carta* puede seguir las instrucciones.

Ejemplo: El jugador Francés juega la carta *Talleyrand*. Puede seguir las instrucciones (convierte un miembro de la Coalición en un país neutral o convierte un país neutral en un aliado Francés), el jugador de la Coalición no hace nada.

- E. Ninguna carta se quitará del juego una vez jugada; inmediatamente se coloca cara arriba en la pila de descartes.
- F. Algunas cartas deben jugar su evento solamente una vez, como se especifica por su texto.
- G. Una carta debe ser revelada al oponente después de ser jugada en la pila de descarte por cualquier razón. Los jugadores solo pueden mirar a través de la pila de descartes cuando se juega una carta *Napoleónica*.
- H. Si es necesario conocer quien jugó primero una carta, el Francés tiene la prioridad (p.e, eligen quien juega primero) en 1805-1810 y el jugador de la coalición tiene la prioridad en 1811-1815.

[Ilustración del lado derecho p4]

2.4 Las Tarjetas de Ayuda para el Jugador

- A. **Age of Napoleón 1805 – 1815** incluye dos tarjetas de ayuda. Donde se indican los gráficos y tablas más importantes y debe permanecer a mano por los jugadores.

2.5 El Libreto de Escenarios

- A. El Libreto de Escenario incluye la preparación para los tres escenarios de juego, reglas opcionales, parte de un juego de ejemplo de **Age of Napoleón 1805 – 1815**, y un manifiesto de las cartas de juego, y notas de diseño.

2.6 El Dado

- A. El juego contiene dos dados, uno para cada jugador. Varias de las funciones del juego se resulten por una tirada de dados.

2.7 Abreviaturas¹

- A. A lo largo de las reglas son usadas las siguientes abreviaturas:

BR	Battle Rating	Calificación de Combate
CM	Coalition Member	Miembro de la Coalición
FA	French Ally	Aliado Francés
FD	French Dominion	Dominio Francés
IC	Insurgent Country	País Insurgente
MR	Movement Rating	Calificación de Movimiento
NC	Neutral Country	País Neutral
SR	Seniority Rating	Calificación de Antigüedad
TBM	Tie Breaker Modifier	Calificación de Desempate

1 - N.d.T.: Por comodidad, mantendremos las abreviaturas anglosajonas.

3.0 SITUACIÓN DIPLOMÁTICA

3.1 Europa en Age of Napoleón

- A. En **Age of Napoleón 1805–1815** están representados 6 países mayores y 13 menores.
- B. Los países mayores son:
- Österreich / Austria
 - Gran Bretaña
 - Francia
 - Preußen / Prusia
 - Rusia y España.
- C. Los países menores son:
- Bayern, Dinamarca
 - Italia
 - Hannover
 - Holanda
 - Nápoles
 - El Vaticano
 - Pommern
 - Portugal
 - Sverige
 - Scheiz
 - Westfalen
 - Württemberg
- D. Todos los países mayores, con excepción de Gran Bretaña, comprende 6 o más áreas cada uno, mientras que un país menor está comprendido de una sola área.

3.2 Áreas Separables

- A. En la preparación de 1805, Tirol y Dalmatien son partes de Austria, mientras que Polonia y Sachsen eran partes de Preußen. Estas cuatro áreas pueden ser separadas y convertidas al dominio del jugador Francés cuando ponen en juego la carta *Concesiones Territoriales*. Sin embargo, un área separada es devuelta generalmente a su gobernante original – p.e. **Austria en el caso de Tiro y Dalmatien; Preußen en el caso de Polonia y Sachsen** – cuando es re-conquistada (ver 13.1 **para mas detallaes**). **Además, Tirol se convertirá en rebelde siempre que Austria se convierta en un miembro de la Coalición o un país rebelde en si mismo por 3.3.2.**

Notas de Diseño: *Históricamente, Sachsen no tomó parte de Preußen, solo estuvo bajo su influencia; pero desde que Preußen comenzó como neutral, quise que Sachsen se alinee con Preußen cuando entro en guerra, fue tan simple hacer que Sachsen fuese un área separada de Preusen. También por simplicidad consideramos Polonia (conocido como El Gran Ducado de Warsaw) solo comprende una parte separada del área de Prusia (la original Masovia) en vez de incluirla en Westgalizien.*

3.3. Alineamiento Diplomático

- A. Cada país, *excepto Gran Bretaña y Francia*, puede ser uno de los siguientes:

- un miembro de la Coalición (Control de la Coalición);
- país insurgente (control limitado de la Coalición);
- un país neutral (sin control);
- un aliado Francés (control Francés); o
- un dominio Francés (control Francés).

B. **Nota:** *Control en Age of Napoleon 1805-1815 se refiere a control diplomático o político; ocupación militar no otorga control.*

C. Alineamiento diplomático siempre se aplica a la totalidad del país; por lo tanto las diferentes áreas de un país mayor no pueden tener alineamiento diplomáticos diferentes, aunque puedan estar ocupados por ejércitos enemigos. Esta regla no se aplica a las áreas separadas (ver 3.2).

3.3.1 Miembros de la Coalición (CMs)

- A. Proveen al jugador de la Coalición con cuerpos y cartas. El jugador Francés normalmente usará la diplomacia o la fuerza para modificar su alineamiento diplomático, aunque los miembros de la Coalición que previamente eran insurgentes son insensibles a la diplomacia Francesa.
- B. Los miembros de la coalición pueden ser creados a través de cartas en juego (ver *Talleyrand, Metternich, Alexander I, Pitt y Oro Ingles* para circunstancias específicas), como resultado de una insurrección con éxito (ver 7.2), o a través de una conquista militar (ver 13.1). En los tres escenarios, algunos países comienzan el juego como miembros de la Coalición.

3.3.2 Países Insurgentes (ICs)

- A. Proveen al jugador de la Coalición con cuerpos que sólo pueden luchar para liberar sus propios países del dominio Francés o con estatus de ocupación, y proveen unas pocas cartas a los miembros de la Coalición. El jugador Francés no podrá usar la diplomacia para modificar el alineamiento diplomático de los países que se han convertido en insurgentes, *aun después de que su insurrección termine*. Sin embargo, los puede restaurar a la posición de dominio Francés por ocupación si actualmente son insurgentes (ver 7.1) o forzándolos a rendirse si previamente era insurgentes (ver 13.0).
- B. Los países insurgentes puede ser creados a través de la carta *Insurrección* contra dominios Franceses y países neutrales ocupados por franceses o sus aliados. En los escenarios 1809 y 1813, algunos países comienzan el juego como países insurgentes.

3.3.3 Países Neutrales (NCs)

- A. Estos países no pueden ser controlados por ninguno de las facciones y no proveen cuerpos o cartas. Sin embargo, ambos jugadores pueden generalmente usar la fuerza o la diplomacia para modificar su alineamiento diplomático. Violar la neutralidad de un país siempre conlleva la entrada en una las facciones y cambia su alineamiento diplomático de país neutral a país miembro de la Coalición o aliado Francés, cuando se da el caso (ver 11.5). Sin embargo, reglas especiales se aplican a los países neutrales inmediatamente ocupados por una facción u otra después de rendirse (ver 13.2).
- B. Países neutrales pueden ser creados a través de jugar una carta (ver *Napoleón I, Talleyrand, Metternich, Alexander I, Pitt y Oro Ingles* para circunstancias especiales), o a través de una conquista militar (ver 13.2). En los escenarios 1805 y 1809, algunos países comienzan el juego como país neutral.

3.3.4 Aliados Franceses (FAs)

- A. Proveen al jugador Francés con cuerpos y cartas. El jugador de la Coalición debe usar la fuerza o la diplomacia para modificar su alineamiento diplomático.

- B. Los aliados franceses pueden ser creados a través de jugar una carta (ver *Napoleón I*, *Talleyrand*, *Metternich*, *Alexander I* y *Coup d'Etat* para circunstancias especiales), o a través de una conquista militar (ver 13.2). En los escenarios tres, algunos países comienzan el juego como aliado Francés.

3.3.5 Dominios Franceses (FDs)

- A. Proveen al jugador Francés con cartas y cuerpos, y son insensibles a la diplomacia de la Coalición. Sin embargo, el jugador de la Coalición puede usar la fuerza o las insurrecciones para modificar el alineamiento diplomático.
- B. Los dominios Franceses pueden ser creados a través de jugar una carta (ver *Dinastía Napoleónica*, *Joseph* y *Concesiones territoriales*, para circunstancias especiales), o creados dondequiera que los Franceses se defiendan de una insurrección (ver 7.1). En los escenarios tres, algunos países comienzan el juego como dominio Francés.

3.3.6 Gran Bretaña

- A. Gran Bretaña provee a la Coalición con cuerpos y cartas. A lo largo del juego, Gran Bretaña es *siempre* miembro de la Coalición. Son insensibles a la diplomacia Francesa y, gracias al *Royal Navy*, no pueden ser conquistados.

3.3.7 Francia

- A. Francia provee al jugador Francés con la mayor parte de sus cuerpos y cartas. A lo largo del juego, Francia *siempre* está bajo el control Francés. Es insensible a la diplomacia de la Coalición y a las tentativas de insurrección; sin embargo, puede ser conquistada por la fuerza.

4.0 ORGANIZACIÓN MILITAR

4.1 Cuerpos y Ejércitos.

- A. Cada ficha de cuerpo en **Age of Napoleón 1805-1815** representa a un comandante y “**tiene bajo sus ordene**” aproximadamente a 40.000 hombres.
- B. Todos los cuerpos amigos que ocupan el mismo área o se mueven juntos deben apilarse juntos y forma un *ejército*.
- C. La composición de una pila de ejército sólo podrá ser revisada por su dueño, excepto cuando tenga lugar una batalla, en cuyo caso la composición de la pila de un ejército debe ser mostrada al otro jugador.
- D. No hay límite para la cantidad de cuerpos que pueden ocupar al mismo tiempo un mismo área; sin embargo, el número de cuerpos que pueden moverse o entablar batalla juntos no deben exceder el límite del marcado de antigüedad del líder asignado al ejército. Los cuerpos excedentes cuando se mueven deben dejarse al lado o desligarlos cuando combaten.

4.2 Líderes del Ejército

- A. En cada ejército, el líder del ejército debe ser el comandante con mayor puntuación de antigüedad en esa área. Sus cuerpos deben situarse en lo alto de la pila. Si existe un empate, el jugador puede elegir quien será el líder.

5.0 TRANSCURSO GENERAL DEL JUEGO

- A. Se juega en turno anuales los cuales siguen la misma secuencia, como se describe a continuación, excepto al configurar el escenario que siempre comienza en la fase de campaña.

- **Fase Diplomática**
Juega cartas que afecten al alineamiento diplomático de ciertos países.
- **Fase de Insurrección**
Determina el resultado de las insurrecciones existentes y cualquiera de los países convertidos en insurrectos.
- **Fase Estratégica**
Baraja el mazo si se requiere y roba una carta.
- **Fase de Refuerzo**
Despliega refuerzos, reúne los cuerpos gastados y repatría a los prisioneros.
- **Fase de Campaña**
Mueve tus ejércitos y entra en combate
- **Fase de rendición**
Fuerza la rendición del país enemigo ocupado por tus ejércitos.
- **Fase de desgaste invernal**
Quite las pérdidas por desgaste invernal, si las hubiera.
- **Fase de comprobación de victoria**
Determina que facción ha ganado.

6.0 FASE DIPLOMÁTICA

- A. No obstante, jugar una carta de *Negociaciones por la Paz*, sólo es posible durante en la fase de diplomacia puedes jugar cartas de evento (p.e. *Napoleón I*, *Pitt*, etc.) que afectan al alineamiento diplomático de los países objetivos.

6.1 Orden del juego

- A. Los jugadores se turnan para jugar cartas de evento diplomático. El jugador Francés decide si juega primero o segundo en 1806-1810, y el jugador de la Coalición tomará esta decisión en 1811-1815. Si ambos jugadores deciden pasar su turno, no se podrán jugar más cartas durante esta fase.

6.2 Acciones Diplomáticas

- A. Todas las cartas reveladas de un jugador deben jugarse antes de que se apliquen sus consecuencias.
- B. Es posible que ambos jugadores tengan por objetivo el mismo país, en cuyo caso las acciones diplomáticas se cancelan unas a otras sin ninguna otra consecuencia. Sin embargo, *no* es posible para cada jugador tener como objetivo el mismo país con dos cartas con la idea de convertir completamente su estatus en aliado Francés o miembro de la Coalición o viceversa durante el mismo turno.
- C. Las cartas de diplomacia jugadas por el jugador Francés nunca afectan a:
- Gran Bretaña;
 - Países que son o fueron insurgentes;
 - Países neutrales ocupados por cuerpos de la Coalición;
- D. Las cartas de diplomacia jugadas por el jugador de la Coalición nunca afectan a:
- Francia;
 - Dominios Franceses;
 - Países neutrales ocupados por cuerpos Franceses.

6.3 Consecuencias

- A. Los marcadores de alineamiento se cambian si es necesario. Si un país, mayor o menor, se convierte en neutral como resultado de una acción diplomática, todas sus tropas deben quitarse del tablero de juego

y devueltas a la reserva. Todos los cuerpos extranjeros que ocupen estas áreas son mantenidos en ese lugar, pero deben recordar de ahora en adelante la regla de violación de neutralidad (ver 11.5)

- B. Si un país deja de ser neutral y entra en una facción u otra como resultado de una acción diplomática, inmediatamente debe desplegar cuerpos nativos de acuerdo con las reglas del refuerzo (ver 9.2 y 9.4).

7.0 FASE DE INSURRECCIÓN

- A. Primero, del jugador determina cuales insurrecciones tienen éxito o han fallado. Por tanto, el jugador de la Coalición puede iniciar nuevas insurrecciones.

7.1 Insurrecciones Fallidas

- A. Cualquier país insurgente regresa al dominio Francés si todas las áreas son ocupadas por Francia o sus aliados. Mantiene el marcador de insurrección en el lugar (como recordatorio para decir que fue insurgente), pero sitúa un marcado de dominio Francés sobre el.

7.2 Insurrección con éxito

- A. Un país insurgente se convierte a la Coalición si no está ocupado por cualquier cuerpo bajo control Francés. Mantén el marcador de insurrección en el lugar (como recordatorio para decir que fue insurgente), pero sitúa un marcador de la Coalición sobre el.

7.3 Nueva Insurrección

- A. Como el jugador de la Coalición, puede iniciar una insurrección en un *cualquier* dominio Francés o en *cualquier* país ocupado por los Franceses o sus aliados (ver 13.2) por jugar una carta de *Insurrección*. Debes elegir justamente un país donde haya fallado la insurrección.
- B. Un jugador de la Coalición puede disipar tantas insurrecciones como tantas cartas *Insurrección* haya (lo cual significa que si tu tienes ambas cartas de *Insurrección* y ambas cartas *Napoleónica*, ¡puedes disipar tantas como cuatro insurrecciones en una fase!).
- C. Si Tirol es un dominio Francés, siempre se convierte en insurgente que Austria se convierte en miembro de la Coalición o es insurgente en si mismo (ver 3.3.2). Después, la misma regla es aplicada para Tirol en cuanto a (previamente) un país insurgente.

Excepción: Si Tirol se reconecta a Austria (3.2), quitar el marcador de insurgencia.

- D. Sitúa un marcador de insurgencia en la región recientemente insurgente y quitar el marcador de dominillo o país neutral Francés.
- E. Quite cualquiera y todos los cuerpos de los países ahora insurgentes que están desplegados fuera de su patria y devuélvelos a la reserva.
- F. Los cuerpos de ahora país insurgente que han sido desplegados en sus patrias se quedan donde están. Si comparten la misma área con cuerpos controlados por Franceses, una batalla tendrá inmediatamente lugar.
- G. Todos países insurgentes contra la regla de Francia llegan a ser insensible a la diplomacia Francesa para el resto del juego. Como es insensible, los marcadores de insurrección nunca se quitan una vez puestos, ¡a pesar de cambios subsiguientes en la alineación diplomática!.

8.0 FASE DE INSURRECCIÓN

- A. Durante la fase de estrategia, ambos jugadores reciben nueva cartas para rellenar sus manos.

B. Ambos jugadores están limitados hasta un máximo de **10** cartas.

8.1 Cartas

A. Ahora, ambos jugadores deben descartarse de todas las cartas restantes. **Ninguna carta puede ser jugada antes de que las cartas restantes hayan sido descartadas (ver 2.3.G).** Si un país mayor se rinde en la fase anterior del turno o si solo quedan menos de 20 cartas en la baraja, las cartas restantes de la baraja se mezclan con las cartas descartadas.

B. **El número de cartas que un jugador puede robar está basado en los países que controla, pero nunca más de 10. Esto se muestra en el gráfico de Estrategia de La Tarjeta de Ayuda al jugador #1.**

Ejemplo: Gran Bretaña, Rusia y 4 países menores son miembros de la Coalición; y España es un país insurgente. Basado en los países de su control, a la Coalición se le permiten 9 cartas (4 por Gran Bretaña + 3 por Rusia + 1 por España + 1 por los menores).

C. **Nota:** El jugador de la Coalición roba una carta menos **por** cada país insurgente mayor y no recibe ninguna carta por países menores insurgentes.

D. Puede jugar cartas en cualquiera de las fases indicadas en cada carta.

E. Si hay alguna duda sobre cual jugador juega sus cartas primero cuando ambos anuncian su intención de jugar cartas simultáneamente, el jugador Francés **elige quien** tiene la prioridad en 1805-1810, y el jugador de la Coalición tiene la prioridad en 1811-1815.

F. **Nota:** ¡Las cartas recientemente robadas pueden **(de hecho, deben)** ser jugadas!.

G. **Regla especial:** *Siempre* que el jugador Francés se descarte de la carta *Britannia*, el jugador de la Coalición puede descartarse de una de sus cartas y regresar la carta *Britannia* a su mano.

Nota: no es de utilidad al jugador de la Coalición, si el jugador Francés descarta *Britannia* en la Fase de Estrategia por que *Britannia* no puede ser jugada en la Fase de Estrategia y el jugador de la Coalición no podría desecharla inmediatamente.

9.0 FASE DE REFUERZO

A. Durante la fase de refuerzo, puede elegir los cuerpos disponibles de la reserva y desplegarlos en el tablero como refuerzos.

9.1 Orden de Juego

A. El jugador Francés decide siempre quien juega primero o segundo en 1806-1810, y el jugador de la Coalición tomará esta decisión en 1811-1815.

9.2 Refuerzos

A. Los refuerzos los proveen los países bajo tu control, es más, sólo en caso del jugador de la Coalición, por países insurgentes mayores.

B. Los refuerzos está sujetos a los dos límites **mostrados en** al *Grafico de Refuerzos* de la *Ficha de Ayuda al Jugador #1*.

- La **columna** *Movilización* indica cuantos cuerpos por los países indicados puede haber en el tablero de juego en cada momento.

- La **columna Despliegue** indica cuantos cuerpos por los países indicados puede desplegar como refuerzos **en cada turno**, proporcionados, *no* puede exceder del límite para su movilización.

Nota de Diseño: *Los Límites en Francia para el despliegue y movilización de los cuerpos aliados mayores simula ambos la falta de confianza de Napoleón hacia estos aliados y falta del entusiasmo para proporcionar carne de canon para las campañas de Napoleón.*

- C. Los aliados menores de Austriacos, Prusianos y Rusos (p.e. Drede, Sacasen-Weimar y Charles-Jhon, respectivamente) cuenta por encima de los límites. Sin embargo, para Francia y Gran Bretaña, la movilización y despliegue de los cuerpos de aliados menores están sujetos a los límites de separación.
- D. **Ejemplo:** Al principio de la fase de refuerzo, Francia tiene 5 cuerpos de su patria y 1 cuerpo de aliado menor en el tablero de juego y controla un total de 12 aliados menores y dominios. Francia puede desplegar hasta 5 cuerpos patrios adicionales más **4 adicionales** de aliados menores (**por que $12/3=4$**).

Nota: este ejemplo estaba correctamente en la regla original e incorrectamente enmendada en las reglas vivas.

- E. Los refuerzos solo pueden proceder de la reserva disponible de cuerpos. **Todos los refuerzos están frescos, incluyendo cuerpos que fueron gastados cuando se quitaron del mapa del juego.**

9.3 Cuerpos Insurgentes

Los cuerpos insurgentes nunca pueden atacar fuera de su patria y no podrán moverse o forzados a retirarse más lejos de un área de su patria.

Excepción: Las regiones separadas aun se consideran zonas de patria, p.e. en el escenario de 1813, los cuerpos Prusianos insurgentes pueden atacar Saxony aun cuando Saxony es un área separada de Prusia.

Nota: cuerpos insurgentes tienen permitido moverse en un área adyacente a su país natal aun cuando si son atacados por una intercepción.

Si cuerpos insurgentes pueden retirarse más de una vez en un área lejos de su patria (porque sea la única opción de retirada), en su lugar son situados en la Caja de Prisioneros.

9.4 Despliegue

- A. Todos los refuerzos deben desplegarse en áreas libres de enemigos en su patria. **Si ningún área está disponible, los refuerzos no podrán ser desplegados.** Pueden desplegarse en ejércitos existentes, o en zonas vacías para crear nuevos ejércitos. El jugador debe determinar un líder del ejército recientemente creado o reforzado (ver 11.0).

Excepción: Los refuerzos deben desplegarse inmediatamente después de una violación de la neutralidad (ver 11.5).

Excepción: Los cuerpos en patria Francesa pueden también ser desplegados en sitios libres de enemigos, áreas insurgentes que estén adyacentes a una zona libre de enemigos Franceses.

Ejemplo: Bragation sólo puede desplegar en una zona libre de enemigos rusos, o Charles-Jhon sólo puede desplegar en una zona libre de Sverige (asumiendo que ambos, Rusos y Sverige están bajo el control de la Coalición)

9.5 Britannia

- A. Proporcionados por la carta *Britannia* que ya ha sido jugada, se indica por la presencia del marcado de Britannia en el tablero, el jugador de la Coalición puede desplegar un cuerpo de la Coalición en una zona de costa que en ambos lados está libre de enemigos o está controlado por amigos.

9.6 Recuperando Órdenes Gastadas

- A. Un jugador puede descartar – no jugar – cualquier número de cartas de evento de su mano “recuperando” su cuerpos gastados, p.e., volteándolo por el lado “frescos” (el frente), a la razón de una carta por ejército (pese al numero de cuerpos gastados del ejército).

9.7 Repatriando a los Prisioneros

- A. El *final* de la fase de refuerzo, devuelve todos los cuerpos situados en la caja de prisioneros a la reserva.

9.8 No hay Cambios Gratis

- A. No es posible cambiar libremente cuerpos en la reserva con cuerpos del tablero de juego.

10.0 FASE DE CAMPAÑA – GENERAL

- A. Durante cada fase de campaña, un jugador puede mover sus ejércitos y entrar en batalla contra otro ejército.

10.1 Orden de Juego

- A. El jugador Francés decide cuando mueve primero o segundo en 1805-1810, y el jugador de la Coalición decide en 1811-1815.
- B. Cuando el primero en mover ha sido determinado, el orden prevalece para la duración de la fase de campaña, con el mismo jugador moviendo primero y el otro moviendo después en cada ronda de la campaña.
- C. Mueve el marcado de campaña en el contador de campaña con la intención de mantener el progreso de la ronda de campaña.

10.2 Final de la Campaña

- A. La fase de campaña son 6 rondas bimensual (excepto en la configuración de los turnos de los escenarios 1805, 1809 y 1813). La quinta y sexta ronda son rondas en “invierno”; se muestran en distinto color de fondo en el contador de campaña.

Nota de Diseño: *La segunda ronda de invierno actualmente se corresponde con Enero y Febrero de año siguiente.*

10.3 Negociación de Paz

La carta de *Negociación de Paz*, la cual puede jugarse en cada comienzo de la ronda tendrá efecto primero, puede acortar la fase de campaña en *hasta dos rondas*, pero su efectos no pueden llevarse hasta el final del turno de juego (p.e., si se utiliza al principio de la sexta ronda, para la primera ronda de la siguiente campaña no tendrá efecto).

10.4 La División de Invierno

La carta de *División de Invierno*, la cual puede jugarse en comienzo de la ronda tendrá efecto primero, acorta de forma similar la fase de campaña por la cancelación de la segunda o ambas rondas de invierno.

11.0 FASE DE CAMPAÑA – MOVIMIENTO

- A. Mover **un ejército** nunca se es una obligación.

Nota de Diseño: *Es improbable que se mueva un ejército en cada ronda por que cuesta cartas (ver más abajo) y/o por que se incurre en pérdidas de ejércitos al marchar o combatir quizá le fuerce a sincronizar o esperar hasta el siguiente año.*

- B. El jugador que mueve normalmente puede mover un solo un ejército por ronda de campaña. Sin embargo, al jugar la carta de *Campaña Mayor*, hasta tres ejércitos podrán ser movidos por ronda de campaña, aunque con los cuerpos no podrá mover más de uno. **No se le permite al jugador usar Campaña Mayor después de haber movido un ejército en la ronda actual.** Para propósitos de descartes (ver G más abajo) **cuenta cada ejército movido durante una Campaña Mayor.**
- C. El jugador que mueve puede mover un ejército entero o separar un cuerpo para un nuevo ejército y mover más tarde. Sin embargo, un jugador no podrá mover nunca un ejército con *más* cuerpos que la *Calificación de Antigüedad* indicada en el líder. Los cuerpos excedentes, si los hubiera, deben dejarse en el área de origen antes de realizar el movimiento.
- D. Cualquier ejército que se mueva puede coger o dejar unidades amigas a lo largo del camino elegido siempre se mantiene al mismo líder del ejército y el movimiento total no debe exceder del movimiento permitido por el líder del ejército. **De hecho un ejército no podrá recoger cuerpos con un indicador de antigüedad mayor y moverse después, prevenga mover a través de un área donde un cuerpo amigo con indicadores de antigüedad mayor.**
- E. El otro jugador puede tener la oportunidad de mover uno o varios ejércitos en reacción a los movimientos del ejército(s) del jugador que está moviendo para poder huir antes de una batalla o intercepción (ver 11.3 y 11.4).
- F. Hay dos tipos de movimientos: *movimiento en tierra* entre zonas adyacentes (ver 11.1) y *movimientos en mar* entre zonas de costa (ver 11.2).
- G. **Cada ejército se mueve e intercepta (ver 11.4) requiere que descarte una carta. No debes mostrar ninguna carta cuando huyes o te retiradas de una batalla.**

Excepción: **Tu primer movimiento o intercepción en la fase de campaña, a pesar de la ronda donde tenga lugar, no requiere descartarse.**

- H. **Cuando se juega una carta de Campaña Mayor, debes descartarte de una carta por cada ejército que quieras mover (aunque el primer ejército que se mueve en la fase de campaña es la excepción).**
- I. El jugador que mueve debe parar el movimiento de su ejército tan pronto como se agoten la concesión de movimiento (ver 11.1) o entre en un área ocupada por un enemigo.
- J. Los jugadores deben resolver cada batalla que tenga lugar a menos que el jugador juegue la carta *Campaña Mayor*, en cuyo caso el jugador debe resolver cualquier de las batallas después de realizar el movimiento de todos sus ejércitos, incluyendo retiradas e intercepciones, si cualquiera de ellos, aun no se ha completado.
- K. **Nota:** **En la Campaña Mayor, más de un ejército atacante puede atacar a un solo ejército defensor simultáneamente. Todavía el número de cuerpos que atacan deben limitarse por el rango más alto de antigüedad de los ejércitos atacantes. Por ejemplo, tres ejércitos Franceses con 4 cuerpos cada uno atacan a un ejército Austriaco. Asumiendo que Napoleón (SR=8) lidera una de esos ejércitos, hasta 8 ejércitos pueden participar en el combate.**

11.1 Movimiento en Tierra

- A. Todos los ejércitos deben moverse por tierra. El movimiento en tierra se realiza entre áreas adyacentes.
- B. La concesión de movimiento de un ejército, p.e., el máximo número de áreas donde puede entrar sucesivamente durante su movimiento por tierra, es igual a la calificación de movimiento del líder del ejército, **ajustándolo como sigue:**
 - 1 En Invierno
 - 1 Si el movimiento significa entrar en combate con un ejército enemigo (aun si el enemigo se retira (11.3), pero no es interceptado (11.4))
 - 1 Si está juego a la carta *Mud*.
 - +1 Si se ha jugado la carta *Forzar la Marcha*.

Todos los modificadores son acumulativos.

- C. Cuando una batalla tiene lugar porque hubo una intercepción o porque un ejército enemigo es desplegado en el área en la que entra el jugador activo en respuesta a una violación de la neutralidad, el movimiento permitido no se ve afectado (p.e. no hay penalidad al atacar porque al atacar por que el ataque no fue planteado por el ejército que mueve).
- D. Si, por alguna razón, un ejército no utiliza todas las concesiones de movimiento antes de parar, pierde cualquier concesión de movimiento restante.

1.1.1 Casos Especiales

- A. Movimiento en tierra es posible entre Sverige y Lituania durante las campañas de invierno. **El Mar Báltico cuenta como un área.**

Nota: Porque este movimiento solo puede ocurrir en invierno, hay penalización de movimiento (como se describe anteriormente) y el ejército está sujeto a desgastes por marcha (ver 11.1.2).

- B. Los ejércitos de control Francés solo pueden moverse por tierra entre Sverige y Dinamarca mientras Dinamarca o Sverige no sean miembros de la Coalición. Los ejércitos de la Coalición podrán moverse en tierra entre Sverige y Dinamarca.

11.1.2 Desgaste en Marcha

Cualquier ejército que se mueva está sujeto a Desgastes, si:

Mueva 4 áreas o por lo menos 3 áreas y ataca, y/o

Mueve con la ayuda de la carta *Forzar la Marcha*, y/o

Mueve, intercepta, huye o retira a o través de un área de montaña o pantano, y/o

Mueve, intercepta, huye o retira durante la ronda de campaña invernal.

Nota: un ejército que use la carta *Forzar la Marcha* para (intentar) interceptar o huir no está sujeto a bajas Desgastes por Marcha.

Si un cuerpo es dejado antes de finalizar un movimiento, pero después de por lo menos causar una baja de desgaste, llega a ser gastado cuando se dejó, es tenido en cuenta para la tirada de dados de desgaste. Si un cuerpo es recogido, pero no se convierte en gastado, antes de finalizar el movimiento, no cuenta para la tirada de dados de desgastes. Si un cuerpo es recogido encara un desgaste, antes de finalizar el movimiento, se convertirá en gastado y entrará en la tirada de dados de desgaste. Por “entrar”, queremos decir que ese cuerpo se incluye en el tamaño del ejército cuando se tira un dado de desgaste.

Haz una tirada de datos por *ocurrencia*, y mira en la tabla de referencias con el dado de menor tirada con el tamaño del ejército en el *Grafico de Desgaste* de la *Ficha de Ayuda al Jugador #2* para determinar el número de bajas de cada ejército. Todos los cuerpos supervivientes se convierten en gastados al final del movimiento (son girados por el lado del reverso), **pero antes de que cualquier resultado de la batalla sea resuelto.**

Las bajas sufridas por marcha en campañas de invierno son permanentes, significa que los cuerpos elegidos se quitan como perdidas y no están disponibles durante el resto del juego (sin embargo puedes jugar la carta *Veteranos*); las perdidas por desgastes por invierno en otras circunstancias son *temporales*, significa que los cuerpos elegidos se convierten en pérdidas que se llevarán a la caja de prisioneros.

¡Los cuerpos que todavía estén agotados al principio del movimiento deben quitarse primero!

Ejemplo: El ejército de Blücher de 3 cuerpos y forzado a marchar 4 áreas y atacar a los Franceses, lo cual requiere dos tiras de dados. El jugador de la Coalición, tira dos dados y saca 2 y 6, el valor más bajo (el 2) debe ser cruzado con la referencia del tamaño del ejército (3) en la *Tabla de Desgaste por Marcha*, resultando 1 baja para los Prusianos. **Blücher se queda con 2 cuerpos gastados antes del resultado de la batalla con los Franceses sea resuelto.**

Nota de Diseño: Es importante darse cuenta que estas pérdidas de Desgaste por Marcha, pueden ser evitadas simplemente moviendo “lentamente” durante las rondas que no sean de invierno. Pero si puedes y quieres empujar a tus tropas, especialmente más avanzada la temporada de campaña, debe asumir que tendrás pérdidas de todas formas.

11.2 Movimiento en el Mar

Proporcionado por haber jugado la carta *Britannia*, el jugador de la Coalición puede mover un cuerpo de la Coalición de un área de costa a otra. Es distinto al refuerzo, la llegada no tiene que ser en un área libre de enemigos o controlada por amigos, pero ningún cuerpo *ataca* al finalizar su movimiento marítimo, será penalizado en el combate (ver 12.2).

Nota: recuerda que las áreas de bordean la Mar Negro no permiten el movimiento por mar (ver 2.1)

El jugador Francés nunca podrá tener movimientos de cuerpos por mar.

Nota: Movimiento en el mar de entrada o salida, o dentro, del Mar Báltico (todas la áreas desde Dinamarca a Livonia) esta *prohibido* durante las rondas de campaña de invierno. Sin embargo, es posible mover de Dinamarca a otra área de costa no Báltica.

11.3 Huída

Si al mover algún ejército entra en un área ocupada por un ejército enemigo, el jugador que no mueve en este turno puede optar por huir con uno o todo su cuerpo a un lugar adyacente, libre de enemigos (otra distinta de donde venga el enemigo) para evitar la batalla, el calificador de movimiento proporcionado por el líder de su ejército al menos iguala al calificador de movimiento del líder del ejército que mueve.

Si el ejército que mueve ya ha encarado por lo menos una causa de desgaste durante su movimiento, utiliza el calificador de movimiento de su líder para la comparación.

Si Britannia está en vigor, uno de los Cuerpos de la Coalición por ronda puede huir por mar a una zona libre de enemigos.

Está prohibido huir de una batalla cuando al mover un ejército ya está comprometida, así si el jugador que mueve juega una carta de *Campaña Mayor*, el jugador que no mueve no puede esperar y ver que más de un ejército mueva contra el antes de decidir si huye o no.

Si un jugador deja uno o más cuerpos atrás cuando huye, el ejército que mueve debe parar de mover y presentar batalla contra el cuerpo dejado atrás; de otro modo, con tal de que no esté ya exhausto y disponga de movimiento, debe parar, mueve después de tu cuerpos que huyen, y mueve a otra área.

Si el ejército que mueve persigue a los cuerpos que huyen, estos pueden optar otra vez por huir (una parte o todos de ellos), tan lejos como los movimientos que puede hacer hasta haber gastado los movimientos que normalmente se le permitía.

Ejemplo: Un ejército dirigido por un comandante con un movimiento marcado con 3 no puede huir más de tres veces en una campaña de no-invierno y un par en una ronda de invierno.

Cualquier ejército que huya por área de montaña o pantano durante el invierno está sujeto a Desgaste por Marcha (ver 11.1.2).

11.4 Intercepción

Si un ejército entra en un área donde: (a) no haya otro ejército de su bando (*área de intercepción*) y, (b) adyacente a un área ocupada por un ejército enemigo, el ejército enemigo puede optar mover todo o cualquier parte de sus cuerpos al área de intercepción para forzar el combate con el ejército que mueve, mostrado por el calificativo de movimiento del ejército interceptor debe ser mayor o igual al calificativo de movimiento del líder del ejército que mueve. El jugador interceptado descarta una carta de su elección. (ver 11.0.G).

Nota: El líder del ejército que intercepta en este contexto es el líder del ejército enemigo que ocupan un área adyacente al área de intercepción, no es el líder del área separada que realmente se mandó interceptar.

Ejemplo: Si Kutuzov (MR=3; SR=6) y Bagration (MR=4; SR=4) están en el mismo área, el MR de Kutuzov es el que cuenta y no el de Bagration incluso si el jugador que los controla sólo quiere mover a Bagration en el área de intercepción.

Si el ejército que mueve **actualmente** se ha enfrentado con una causa de desgaste antes que entrar en el espacio de intercepción, usa el calificativo de movimiento gastado de el líder de este ejército para la comparación, proporcionando el verdadero movimiento del ejército, debe sufrir el efecto de la desgaste de marcha antes que la batalla sea resuelta, incluyendo si se ha enfrentado sólo al desgaste al entrar en el espacio de intercepción.

El jugador interceptado elige si ataca o defiende en la batalla resultante de la intercepción.

Excepción: Si un jugador intercepta en áreas donde ya existe otro ejército (que acaba de ser atacado), se convierte automáticamente en *defensor*.

El mismo ejército en la misma área de intercepción puede ser interceptado por un número de ejércitos enemigo que están en posición de intercepción, proporciona (a) descarta una carta por cada ejército que intercepta y (b) todos los ejércitos que interceptan pueden atacar o defender.

El jugador que mueve en este turno intercepta al ejército en la misma área de intercepción si todos los otros requisitos se dan. Sin embargo, el jugador interceptor original aun decide que facción ataca y que facción defiende.

Ejemplo: Un ejército Francés (MR = 3) mueve a Lituania desde Ostpreußen y es interceptado por un ejército Ruso (MR = 4) en Lituania. El jugador Francés puede reforzar su ejército interceptado al interceptar con otro de sus ejércitos (MR = 4) ocupando Polonia. Sin embargo, el jugador de la Coalición es quien decide si los Rusos atacan o defienden en la batalla resultante.

[Ilustración de la página 12, lado derecho]

Un ejército interceptado no puede huir para evitar la batalla.

Cualquier ejército interceptado en un área de montaña o en un pantano durante el invierno está sujeto a Desgaste por Marcha **antes de que el resultado de batalla sea resuelto.**

11.5 Violación de Neutralidad

A. Una violación de la neutralidad ocurrirá inmediatamente después si un ejército

llegan uno o más cuerpos en un país neutral, completa su movimiento, **intercepción, huida o retirada (ver 12.3.2)** en un país neutral, o entra en un área de capital de un país neutral mayor.

B. **Excepción:** No es una violación de la neutralidad si cualquier de las anteriores acciones es completada por cualquier facción en un país neutral que está ocupado (ver 13.2). Por ejemplo, si Francia ocupa a un Prusia neutral o Napoleón es forzado a retirarse desde Minsk a Polonia, no hay violación. Sin embargo, si Kutuzov le sigue hasta Polonia, la neutralidad de Prusia es violada y Prusia se convierte en un aliado Francés.

C. El país violado abandona inmediatamente su neutralidad entrando en la otra facción, tanto aliados Franceses o miembros de la Coalición, y debe inmediatamente desplegar sus cuerpos patrios siguiendo la regla de refuerzos.

Nota de Diseño: *Desplegar estos cuerpos después de que ocurra una violación de la neutralidad; significa que si esta violación de la neutralidad es causada por la llegada de cuerpos, este ejército debe mover al área adyacente desplegará antes los cuerpos del país violado.*

D. Los nuevos cuerpos deben ser desplegados en áreas del país violado, incluyendo ahora estos a tus cuerpos. Si es el caso, la batalla debe tener lugar.

E. La regla C se sostiene como verdadera para los países menores para los cuales hay órdenes de aliados menores. Por ejemplo, si el francés viola la neutralidad de Portugal, el jugador de la Coalición puede desplegar el cuerpo Anglo-Portugués (Beresford), a condición de que **no** haya ya dos cuerpos aliados británicos menores sobre el mapa. En otro ejemplo, si el francés viola la neutralidad de Suecia, el jugador de la Coalición puede desplegar el cuerpo Ruso-Sueco (Charles-John), con la condición de que Rusia forme parte de la Coalición.

12.0 FASE DE CAMPAÑA – BATALLA

A. La batalla ocurre automáticamente si un ejército enemigo entra en un área (*área de batalla*) ocupada por un ejército enemigo que no haya huido en su totalidad. Si un ejército no puede iniciar la batalla (por que no le queda disponible movimiento), no podrá entrar en el área en cuestión.

Nota de Diseño: *Una batalla en Age of Napoleon 1805-1815 es normalmente una serie de pequeña y grandes batallas conducidas dentro del área dada.*

B. La batalla no se resolverá antes de que todos los movimientos, intercepciones y huidas, hayan sido completadas **y cualquier desgaste por marcha haya tenido efectos y hayan sido aplicados.**

12.1 Procedimiento

A. Todos los cuerpos de un área de batalla se sitúan en la caja de batalla.

B. El máximo número de cuerpos de cada jugador pueden entrar en combate si es igual al número de Antigüedad del Líder del ejército en el área de batalla.

- C. Si un jugador tiene más cuerpos en batalla en el área que los que pueden entablar combate, debe declarar con que cuerpos desea entablar/usar en la batalla. El atacante debe declarar primero.
- D. Incluso si el jugador decide o no comprometer al líder de su ejército, sigue siendo el último indicador de antigüedad que se valora cuando se va a determinar cuantos cuerpos pueden entra en batalla.
- E. El jugador puede optar por entablar combate con menos cuerpos de los permitidos, en cuyo caso debe declarar con que cuerpos desea combatir y poner los que no a un lado. No tiene que revelarlos. El atacante declara primero.
- F. Tanto un jugador como otro puede elegir no comprometerse en el combate, pero la batalla debe ser resuelta.
- G. La carta *Líneas Interiores* esta inexactamente clasificada como una carta de batalla; es realmente una carta de campaña de ser jugada cuando el mismo ejército es atacado por dos o más ejércitos enemigos en el contexto de una *Campaña Mayor*. Permite al ejército que defiende combatir a todos ejércitos atacantes en batallas separadas hasta ser derrotado. No es cancelado por jugar de la carta *Niebla de Guerra*.

12.2 Resolución de la Batalla

- A. La fuerza de cada facción está determinada por la suma de todas las Calificaciones de Batalla de los cuerpos enfrentados, incluido el del líder del ejército.
- B. Los modificadores relevantes de situación se aplican a la fuerza de cada facción:
 - +1 por cuerpos que luchan en su patria
 - -2 atacar al final de un movimiento por mar
- C. Las cartas aplicables a la batalla son jugadas; cualquier carta solo afectará en la batalla que sea jugada. El atacante debe jugarlas primero, incluyendo la carta *Niebla de Guerra*. Un jugador no podrá jugar dos cartas iguales en la misma batalla (ver 12.1.F y 12.2.E con respecto a *Líneas Interiores* o *Muerte del Héroe*, respectivamente)
- D. Se tira un dado por ejército que se haya comprometido al menos un ejército y los resultados se cruzan con el modificador de fuerza en la *Tabla de resultados de Batalla* que hay en la *Ficha de Ayuda al Jugador #2* con la intención de determinar el número de bajas inflingidas por el ejército.
- E. *Nota:* La carta *Muerte del Héroe* es una carta especial de batalla la cual debe jugarse inmediatamente después de que la batalla sea resuelta, igual que la carta *Pursuit*, no antes de que el dado sea tirado. No se cancela al jugar la carta de *Niebla de Guerra*.
- F. *Nota:* para propósitos de jugar una carta dependiente de la nacionalidad (p.e. Gran Batería), todos los cuerpos rojos en juego son consideradas fichas Inglesas, todas las azules son Francesas, etc.
- G. Automáticamente la victoria va al lado del que ha inflingido más bajas. En el caso de un empate, cada jugador tira un dado, añadiendo el Modificador de Desempate (TBM) mostrado en la última fila de *Tabla de resultados de Batalla*; el jugador con el modificador mayor en la tirada de dados gana. Si el se empata en el modificador, el defensor gana.

Ejemplo: Un ejército Francés tiene 18 en fuerza de combate y saca un 4, causando 1 baja. El oponente de la Coalición tiene 12 en fuerza de combate, saca un 4, causa 1 baja. El número de bajas inflingidas es idéntico, así que los jugadores necesitan tirar de nuevo para desempatar, con el jugador Francés se tiene +3 TBM y el miembro de la Coalición tiene +2 TBM.

- H. Si la victoria se obtiene sin necesidad de un desempate, las bajas del perdedor se incrementan en 1.

Ejemplo: En la situación descrita antes, si el jugador Francés hubiese sacado 6, con lo cual causa 2 bajas, el ejército Francés podría ganar sin necesidad del desempate, y actualmente las bajas de la Coalición sería 3.

12.3 Resultado del Combate

12.3.1 Perdidas

- A. La mitad de las bajas soportadas por el ejército son *permanentes* y las otras *temporales*. Si cualquier ejército soporta un número impar de bajas, la última (impar) baja es *permanente* si tu ejército pierde la batalla o gana antes de un desempate; *temporal* en otro caso.

Nota: Sin una facción sufre una baja, esta baja es considerada la última pérdida (impar); por lo tanto si esta facción gana la batalla después de un desempate o pierde la batalla, esta pérdida es permanente; en otro caso es temporal.

- B. Cada jugador elige sus propias bajas; Sin embargo, un jugador puede usar la carta Muerte del Héroe para elegir una baja permanente del otro jugador, si la hubiera.
- C. Todas las bajas contraídas por el perdedor deben situarse en la caja de prisioneros mientras que las contraídas por los ganadores se llevan a la reserva. Todos los cuerpos supervivientes **que se han enfrentado a la batalla** en ambos bandos están *gastados*. Los cuerpos que no se hayan enfrentado a la batalla no son gastados. **Los cuerpos que empezaron la batalla gastados, no son penalizados.**

Ejemplo: En la situación descrita antes, el ejército Francés soporta 1 baja **temporal** y los cuerpos supervivientes están gastados mientras que el ejército de la Coalición soporta 2 bajas permanentes y 1 temporal (en la caja de prisioneros)

- D. Esto es posible – aunque no deseado – que todos los cuerpos de ambos bandos se eliminen en una batalla muy pequeña. Este resultado está permitido.
- E. **También es posible que el ganador pierda todos sus cuerpos mientras que el perdedor no, esta situación no cambia el resultado de la batalla (p.e. que lado gana y que lado pierde).**
- F. **Un lado no puede quitar más bajas que cuerpos tenga en esa área. Por ejemplo, si un lado tiene 2 cuerpos y sufre 3 bajas, efectivamente la 3ª baja no se pierde hay 2 cuerpos; la 1ª baja (impar) es permanente y la 2ª baja (par) es temporal (o viceversa, no pasaría nada en este caso).**

12.3.2 Retirada

- A. Los cuerpos supervivientes del perdedor, incluido los que no están envueltos en el combate, se retiran a un área libre de enemigos, con prioridad hacia la capital la mayoría de su cuerpo en el ejército retirado (el perdedor elige en caso de empate). Si es aplicable, debe hacer una tirada de Desgaste por Marcha (ver 11.2).
- B. El defensor, si se retira, no puede retirarse a un área donde un ejército atacante entre en área de combate.
- C. El atacante o interceptor, si defiende es forzado a retirarse, debe retirarse a una de las áreas donde con su ejército entre en área de batalla.
- D. Un cuerpo de la Coalición puede retirarse por mar **proporcionado por la carta *Britannia* está en juego. La retirada de cuerpos es una región libre de enemigos, un área de **patria** controlada por amigos. Si *Britannia* no está en juego, o no es un área disponible, la retirada por mar no está permitida.**

Ejemplo: El cuerpo Ruso de Sverige solo pondrá retirarse por mar a Sverige, asumiendo que Sverige fuese una zona libre de enemigos y controlada por la Coalición.

- E. Cualquiera de los cuerpos retirados que no puedan acatar el anterior este criterio se quita del juego y se sitúan en la caja de prisioneros. El perdedor siempre podrá elegir quitar todos los cuerpos supervivientes y situarlos en la Caja de Prisioneros en vez de retirarse a una zona neutral o que cause una violación de la neutralidad. Cualquiera de los cuerpos insurgentes que sean forzados a retirarse más de un área de su patria es quitado del tablero de juego y situados en la caja de prisioneros.

12.3.3 Victoria

- A. Lo cuerpos supervivientes del ganador, incluidos los no implicados en la batalla, permanecen en la zona de batalla. El ganador debe descartar – no jugar – una carta para girar estos cuerpos y refrescarlos (frente) de nuevo.
- B. Excepción: No debe hacerlo si juega la carta *Persecución*.
- C. *Nota:* No es posible “desgastar” tropas entre sucesivas batallas que quizá tengan lugar debido a jugar la carta *Líneas Interiores*.

13.0 FASE DE RENDICIÓN

- A. Las condiciones de rendición deben chequearse en el siguiente orden: todos los países menores, España, Preußen, Austria, Rusia y Francia.
- B. Nota:
- La carta de *No Rendición* previene la rendición de un país.
 - **Cuerda que los países actualmente insurgente nunca se rinden en la fase de Rendición.**

13.1 Países Menores

- A. Los países menores automáticamente se rinden a, y entran a formar parte, del bando al cual pertenecen los ejércitos que lo han ocupado. **Un país menor rendido a los franceses se convierte en aliado si previamente era un país insurgente, en cuyo caso se convierte al dominio Francés. Un país menor que se rinda a la Coalición se convierte en miembro de la Coalición.**

Excepción: Cualquier otro país menor previamente separado de Austria o Preußen del jugador Francés debe ser inmediatamente devuelto al gobernante original si (a) se rinde a los ejércitos de la Coalición y (b) el gobernante original es miembro de la Coalición. Si la anterior condición no se da, el país menor permanece separado, pero bajo control de la Coalición.

- B. Cualquier o todos los cuerpos rendidos a países deben ser devueltos a la reserva.

13.2 Países Mayores

- A. Los países mayores deben rendirse si:
- el área de su capital está ocupada por al menos un cuerpo enemigo, y
 - el número de cuerpos enemigos ocupando esta área es mayor que el número de cuerpos amigos que permanecen en cualquiera de las áreas, o no hay más cuerpos en ninguna otra área.
- B. Cuando un país mayor se rinde, se convierte en neutral, y todos los cuerpos restantes se quitan del juego y se sitúan en la reserva. El marcador de alineamiento natural se sitúa en el área de la capital.

- C. *Excepción*: si anteriormente (no actualmente) un país insurgente mayor se rinde al jugador Frances, se convierte automáticamente en Frances.
- D. Los cuerpos extranjeros previamente aliados al país mayor rendido y presentes en cualquier otras áreas son quitados y llevados a la caja de prisioneros si se han rendido por ocupar áreas enemigas o marítimas; en otro caso debe inmediatamente re-desplegado a el área amiga más cercana, controlada por amigos, pese a donde esté. Por haber jugado la carta *Britannia*, un cuerpo de la Coalición ocupando una zona de costa puede re-desplegarse al área libre de enemigos, controlada por amigos.
- E. Mientras el vencedor mantenga al menos un cuerpo en el área de la *capita* de un país mayor que haya sido forzado a rendirse, decir país mayor es decir haber ocupado un país neutral y la violación de la regla de la neutralidad (11.5) se suspende **para la facción ocupada**.
- F. Al ocupar un país neutral es insensible a las cartas de diplomacia jugadas por la otra facción. Sin embargo, en caso que sea ocupado por franceses o sus aliados, se convertirá en un país insurgente al jugar la carta de *Insurrección*.
- G. Si la regla opcional *¡Napoleón Regresa!* tiene efecto (ver 17.1 en el libreto de escenarios) el jugador Francés debe optar por rendir Francia incluso si las reglas anteriores no se dan.

14.0 FASE DE DESGATE POR INVIERNO

- A. Todos los ejércitos con *tres o más* cuerpos deben estar sujetos al desgaste por invierno pese a la localización.
- B. En cada área donde el jugador tenga tres o más cuerpos, un dado debe ser lanzado por su poseedor. Los modificadores pertinentes son aplicados y el resultado es cruzado con el tamaño del ejército (en cuerpos) en la *Tabla de Desgaste por Invierno* en Ficha de Ayuda al Jugador #2 en resolución para determinar el número de pérdidas del ejército.

Nota: Si el modificador de dado resulta menor que cero, las pérdidas se incrementan por la diferencia.

Modificadores:

- +2 si se juega la carta *Estación*,
- +2 en un área amiga,
- +1 en un área de capita,
- -2 si el jugador enemigo ha jugado la carta *Tierra Anegada*,
- -2 Si los franceses o cuerpos Franceses está en un área insurgente,
- -2 en un área árida.

- C. Todas las pérdidas por inviernos son *permanentes*. El dueño de los quita los cuerpos a su elección. Si con el modificador de la tirada de dados resulta menor que cero, las bajas son incrementadas por la diferencia.

Ejemplos:

- El ejército de Napoleón con 8 cuerpos completa la campaña de Moscú. El jugador Francés saca 4, +1 (por área de capital), -2 (por zona árida) y por modificador de dado saca 3. El ejército de Napoleón por tanto tiene dos bajas permanentes.
- Si el ejército de Napoleón ha terminado la fase de la campaña en otra área de Rusia y ha sacado con el dado 1, su modificador de dado resulta -1 y el ejército tendrá 3 bajas permanentes.

D. Nota:

- *Amiga* significa en “el mismo campo”. Ejemplo: Rusia recibiría +1 de modificador por un área amiga si es miembro de la Coalición, localizada en Böhem, y también Austria es miembro de la Coalición.
- Es posible que al jugar *Napoleonica* para recuperar *Depot* que hay sido recientemente jugada y jugar *Depot* de nuevo. Este mismo ejemplo es aplicable a *Tierra Anegada*.

15.0 FASE COMPROVACIÓN DE VICTORIA

- A. Un país está bajo el control Francés si es un aliado Francés o pertenece a su dominio. Un país está bajo el control de la Coalición si es miembro de la Coalición o es un país insurgente (actualmente es un control limitado de la Coalición con eso es suficiente).

15.1 Condiciones de victoria para Francia

Victoria Marginal:

Todos los países adyacentes a Francia deben estar bajo control Francés, y tanto Austria o Rusia deben estar bajo control Francés u ocupado por los Franceses o sus aliados mientras que el otro debe ser neutral, bajo control Francés u ocupado por Franceses o sus aliados; y el actual turno de juego es 1811 o posterior.

Victoria Decisiva

- Todos los países adyacentes a Francia deben estar bajo control Francés, y
- Rusia, Austria y Prusia deben estar bajo control Francés u ocupados por Francia o sus aliados; y
- todos los demás países, excepto Gran Bretaña, deben ser neutrales o bajo control Francés.

15.2 Condiciones de victoria para la Coalición

Victoria Marginal: el control Francés es reducido a controlar el área de Francia.

Victoria Decisiva: Francia se rinde o los cuerpos de Napoleón son eliminados permanentemente.

15.3 Finalizando el juego

- A. Si un jugador completa las condiciones marginales de victoria en la Fase de Comprobación de Victoria, el juego inmediatamente termina. Sin embargo, podrá continuar más para lograr una victoria decisiva. Si la fortuna de la guerra cambia, no podrá reclamar posteriormente si anterior victoria marginal si no completa las condiciones nunca más.
- B. A Francia se le concede un victoria moral si ninguno de los bando completa ninguna de las condiciones de victoria al finalizar el turno de 1815. **Esto cuenta como una victoria completa para Francia en un torneo.**

Notas de Diseño: La configuración puede influir en la dificultad para lograr la victoria. Así, ¡la victoria moral Francesa es más admirable si se usa la configuración de 1813!

Tarjeta de Ayuda al Jugador #1

Notas:

- El juego previo de *Stein* se requiere utilizar los números de Prusia (reformada) en varias tablas y el juego previo de *Radetzky* se requieren a utilizar los números de Austria (reformada).
- La penalización de carta impuesto al jugador de la Coalición para países rebeldes (ver *) aplica a países actualmente insurgentes, no a países previamente insurgentes (aunque el marcador de la insurrección se mantiene en el lugar después de finalizar la insurrección).

Ambas Tarjetas de Ayuda:

- Todos los cambios y clarificaciones de estas reglas son aplicables a las Tarjetas de Ayuda del juego.

Créditos

Gracias a todos lo jugadores que han jugado en su versión publicada y han hecho los comentarios que han llevado a esta versión actualizada de las reglas. Esperamos que siga disfrutando del juego.

Diseño: Renaud Verlaque
Desarrollo: Renaud Verlaque, Ulrich Belnnemann
Testeo: Michael Bruinsma, Steve Crowley, Neville Fisher, Jhon Foley, Garry Haggerty, Matthew Hayes, Andy Lewis, Chistoph Ludwig, Kim Meints, Hohn Menichelli, Dan Raspler, Neil Siddons-Smith, Jim Silsby (e hijo), Gareth Simon, Peter Stein, Stuart Tucker, Charles Vasey, Rick Young
Producción: Michel Bruinsma, Ulrich Belnnemann
Gráficos: Franz Vohwinkel
Diseño: Lin Lehmen

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.

