

BONAPARTE, PREMIER CONSUL ET GÉNÉRAL, ET SON TRIOMPHE À MARENGO

UN JEU ORIGINAL SUR LA GLORIEUSE BATAILLE DU 14 JUIN 1800, CRÉÉ POUR HISTOGAME PAR B. SIMMONS

A GAME FOR 2 PLAYERS BY BOWEN SIMMONS



Norte de Italia, 1800, durante la Guerra de la Segunda Coalición: Sorprendido por el avance Austriaco hacia Génova a mediados de abril, Bonaparte respondió rápidamente con un brillante cruce de los Alpes por el paso del Gran San Bernardo a mediados de mayo. Tras cortar la línea de comunicaciones Austriaca al derrotar al General Ott en Montebello el 9 de junio, los Franceses se acercaron al Ejército Austriaco al mando del General Melas, que se había concentrado en Alessandria. Pero, engañado por un doble agente local, Bonaparte separó Fuerzas considerables. El 14 de junio, Melas lanzó un Ataque sorpresa a primera hora de la mañana.

Los Asaltos Austriacos contra el centro Francés en Marengo se intensificaron durante toda la mañana mientras las Fuerzas Francesas locales se apresuraban a responder. Pero no fue hasta las 10:00 de la mañana cuando Bonaparte se dio cuenta del peligro al que se enfrentaba y retiró a sus Fuerzas recientemente destacadas, incluida la del General Desaix, que ya había tomado la iniciativa marchando hacia el sonido de los cañones. Mientras tanto, la izquierda Austriaca había tomado Castelceriolo y, tras renovar su Asalto principal, finalmente rompieron la posición

central Francesa. A las 14:30, los Franceses se dirigían hacia el este, hacia San Giuliano Vecchio. Con los Franceses superados en número y expulsados de su mejor posición defensiva, la batalla parecía ganada por los Austriacos. Melas, de 71 años y ligeramente herido, cedió el mando a su jefe de estado mayor para que persiguiera a los Franceses "en fuga".

Sin embargo, la llegada de Desaix hacia las 17:30 estabilizó la posición Francesa al norte de Cascina Grossa. Cuando llegaron las tropas Austriacas perseguidoras, el intenso fuego de mosquetería y Artillería ocultó la carga de Caballería de Kellermann, que convirtió la persecución Austriaca en una huida desordenada, con 14.000 muertos, heridos o capturados. Las bajas Francesas fueron del Orden de 5.600, pero incluyeron a Desaix, el salvador de la jornada. La batalla de Marengo selló une victoire politique (una victoria política) que cimentó el control de Bonaparte sobre el poder. Aunque en realidad fue una victoria en el último suspiro, Marengo fue mitificada instantáneamente en un boletín del Ejército, y más tarde en tres Informes Oficiales cada vez más glamurosos durante el reinado de Napoleón.

1. Introducción

TRIOMPHE À MARENGO es un juego para dos jugadores basado en la Batalla de Marengo librada el 14 de junio de 1800 (25 Pradial VIII según el calendario revolucionario francés).

En el juego, el Ejército Francés ocupa el mapa al inicio. El Ejército Austriaco entra en el mapa desde el oeste. Los Austriacos deben avanzar con Fuerza y rapidez hacia el este para derrotar a los dispersos Franceses antes de que puedan concentrarse, mientras que los Franceses deben cambiar espacio por tiempo.

El estilo visual y el esquema de colores del juego están tomados de la tradición de los mapas de los campos de batalla del siglo XIX, en los que se dibujaban líneas azules y rojas para representar a los Ejércitos enfrentados.

El juego incluye los siguientes componentes:

- Un tablero de juego.
- 80 bloques de madera rectangulares rojos y azules.
- 12 fichas rojas y 15 azules para registrar la Moral.
- Una ficha negra para marcar el Tiempo.
- Este reglamento.

Nota especial: Los jugadores familiarizados con *Bonaparte at Marengo* deben saltar a la sección 22, que resume las diferencias, antes de volver a leer el resto del reglamento.

2. Piezas del Juego

Los bloques de madera son las **Piezas** del juego. El color identifica al Ejército. Cada pieza tiene una **Cara** marcada con símbolos. El número de símbolos es la **Fuerza** de la pieza. El tipo de símbolo es el tipo de pieza: **Infantería**, **Caballería** o **Artillería**. Observa los siguientes ejemplos:



Generalmente, los jugadores pueden ver las caras de sus propias piezas pero las ocultan a su oponente. En ciertas situaciones las reglas requieren que un Jugador revele la cara de una pieza, y luego la oculte de nuevo.

Durante la partida, las piezas pueden ver **perder parte o toda** su Fuerza como resultado de Ataques y Retiradas. Una pieza con una pérdida se retira y se reemplaza otra pieza del mismo tipo y un punto menos de Fuerza. (Por ejemplo, una Infantería de Fuerza 3 que sufre una pérdida se sustituye por una Infantería de Fuerza 2). Una pieza que sufre pérdidas como para llegar a Fuerza 0 se elimina sin reemplazo. Las caras de las piezas reducidas y sus Reemplazos se revelan brevemente durante el cambio.

A plena Fuerza, una pieza de Infantería representa unos 2000 soldados, una pieza de Caballería representa unos 1200 soldados, y una pieza de Artillería representa unos 40 cañones y sus dotaciones.

Las **fichas de Moral** del juego no representan fuerzas militares y **no** se consideran piezas. Existen únicamente para registrar la Moral (ver sección 18) y no tienen ningún otro efecto en el juego.

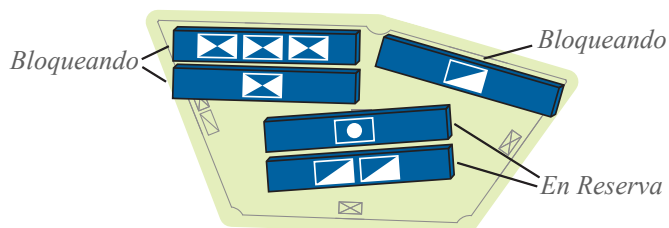
3. El Mapa del Juego

El mapa está cubierto por polígonos. Los polígonos son **Localizaciones**. Los Localizaciones regulan la ubicación y el movimiento de las piezas.

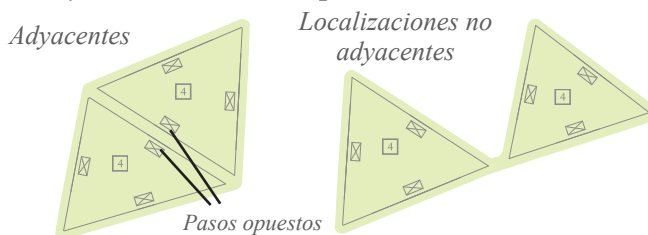
Dentro de una Localización hay varias **Posiciones**. El interior de la Localización es la **Posición de Reserva**. Cada borde de la Localización es una **Posición de Paso**.

Una pieza en una Localización ocupa una Posición específica en esa Localización. Puede estar **en la Reserva** o **Bloqueando** una de los pasos. Varias piezas pueden estar en la misma Posición. Se considera que una Localización está ocupada por un Ejército si tiene alguna(s) pieza(s) en alguna(s) Posición(es) de esa Localización.

Las piezas en la misma Posición pueden estar dispuestas de cualquier forma que sea conveniente, siempre que quede claro qué piezas están en cada Posición.



Las Localizaciones son **Adyacentes** si tienen pasos paralelos. No son adyacentes si sólo comparten sus esquinas. Los pasos que hay entre Localizaciones adyacentes son **Pasos Opuestos**.



Los pasos pueden ser **estrechos** o **anchos**.

Paso Estrecho

Paso Ancho

Para **Bloquear Completamente** un paso, se necesitan al menos dos piezas bloqueando si el paso es ancho; sólo una si es estrecho. Un paso ancho bloqueado por una sola pieza se considera **Parcialmente Bloqueado**.

Los símbolos de las Localizaciones se explican a continuación:

 **Penalizaciones a Infantería y Caballería.** Los Asaltos a través de ellos liderados por el tipo de pieza indicado tienen Penalización cuando están en el paso ocupado por el Defensor.

 **Penalización a Artillería.** La Artillería no puede Bombardear ni realizar Defensa de Artillería de Asalto a través de ella cuando está en el paso opuesto a la Artillería.

 **Infranqueable.** Las piezas no pueden ocuparla ni cruzarla.

 **Obstrucción para Caballería.** Cuando se encuentra en el Paso del Defensor, la Caballería ve seriamente limitada su capacidad de Ataque y Defensa.

 **Capacidad de la Localización.** Las piezas no pueden entrar en una Localización (ni siquiera para atravesarla) si al hacerlo el número de piezas amigas en la Localización excede su capacidad.

 **Carreteras Principales** (arriba) y **Carreteras Locales** (abajo). Las piezas pueden mover hasta tres localizaciones por turno por Carretera y, si la Carretera es principal, pueden hacerlo sin Coste de Orden.

 **Preparación Francesa.** El número de símbolos es el número de piezas.

 **Línea de Objetivo.** Se usa en Condiciones de Victoria Marginal.

 **Dirección del Paso.** Una flecha apuntando de oeste a este. Los Austriacos pueden retirarse hacia el este y los Franceses hacia el oeste sólo si no hay otras opciones.

Todas las demás ilustraciones del mapa (ciudades, pantanos, elevaciones, etc.) son puramente decorativas y no tienen ningún efecto sobre el juego.

4. Preparación

(1) En el Registro de Tiempo (PISTE HORAIRE), pon el marcador de Tiempo en el espacio de las 6:00AM (6 h), y pon 12 fichas de Moral Francesas y 12 Austriacas en los espacios indicados.

(2) Coloca 3 fichas de Moral Francesas en el Área de Moral No Comprometida (ZONE DE MORAL NON ENGAGÉ) indicada.

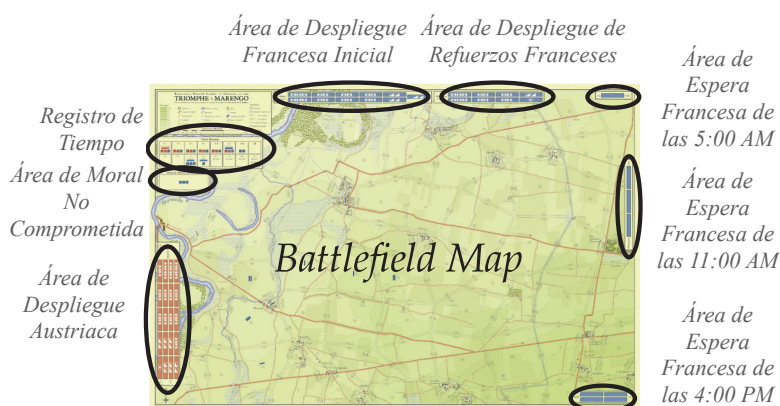
(3) Coloca las piezas boca arriba en las tres Áreas de Despliegue a lo largo de los bordes del tablero (Alessandria, AU DÉBUT, y RENFORTS), emparejando los Ejércitos, Fuerzas y Tipos. Sobrarán muchas piezas. Las piezas sobrantes se usan como Reemplazos para pérdidas.

(4) Mezcla boca abajo las piezas del Área de Despliegue Inicial Francesa (AU DÉBUT). (El Jugador Francés las coge sin mirarlas y las coloca en las localizaciones de Despliegue Francés, igualando el número de símbolos de cada casilla.

Las fichas se colocan en Reserva. El Jugador Francés puede mirar las caras sólo *después* de haberlas asignado a sus Áreas de Despliegue.

(5) Mezcla como previamente, pero esta vez usa las piezas del Área de Despliegue de Refuerzos Franceses (RENFORTS) para rellenar las tres Áreas de Espera Francesas para las 5:00PM, 11:00AM y 4:00PM (respectivamente 5h, 11h y 4h). El Jugador Francés puede mirar las caras sólo después de que les haya asignado a sus Áreas de Espera.

(6) El Jugador Austriaco oculta las caras de sus piezas en el Área de Despliegue Austriaca (excepto la Artillería) y las mezcla según la sección 17.



5. Secuencia de juego

Rondas. La partida se desarrolla en una serie de 16 Rondas. Cada una representa una hora de tiempo histórico. En una Ronda, cada Jugador realiza su **turno**: primero el Jugador Austriaco, luego el Jugador Francés. El marcador de Tiempo avanza una hora. La partida termina después de la Ronda de las 9:00 PM.

Turnos. En el turno de un Jugador, primero realiza cualquier *Comprobación de Moral* (ver sección 18), después el *Limpieza de Paso* (ver sección 16), después las *Acciones* (ver sección 6), y finalmente el *Mantenimiento de Moral* (ver sección 18).

6. Acciones

En el turno de un Jugador, las **Acciones** se usan para *Marchar* y *Atacar*. Las Acciones de Marchar son de dos Tipos: *Marcha Campo a Través* (ver sección 7) y *Marcha por Carretera* (ver sección 8). Las Acciones de Ataque tienen tres Tipos: *Ataque de Maniobra* (ver sección 9), *Bombardeo* (ver sección 10) y *Asalto* (ver sección 11). Un tipo de Acción especial adicional es *Organizar* (ver sección 14).

Un Jugador tiene un total de tres (3) **Órdenes** por turno. La mayoría de las Acciones requieren que se gaste una Orden para llevarlas a cabo. Las excepciones son las Marchas Campo a Través que se califican como Marchas Defensivas (ver sección 7), las Marchas por Carretera en Carreteras Principales, y todas las Acciones de Bombardeo,

cualquiera de las cuales se puede realizar sin gastar una Orden.

Las Acciones se realizan secuencialmente. Cada Acción debe ser completada antes de que otra pueda comenzar.

Una vez que una pieza ha participado en una Acción ese turno (tenga o no Coste de Orden esa Acción), ha terminado por ese turno y no puede participar en una segunda Acción ese turno (tenga o no Coste de Orden la segunda Acción). Hay una excepción a esta restricción: la Acción Organizar. Una pieza que participe en una Acción de Organizar puede participar en una segunda Acción ese turno.

No más de tres (3) piezas pueden participar en una sola Acción. Hay límites aún más bajos para las Marchas por Carretera (una pieza) y para las Acciones de Organizar (una o dos piezas según la sección 15).

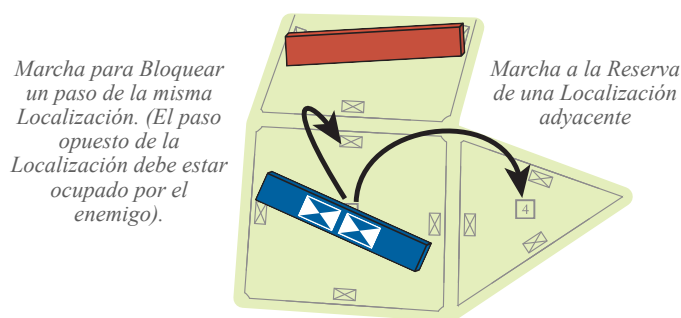
7. Marchas Campo a Través

Una pieza que realiza una Acción de Marcha Campo a Través puede moverse dentro de su Localización o a una Localización adyacente. Una Marcha Campo a Través no puede realizarse hacia una Localización ocupada por el enemigo.

Para realizar una Marcha Campo a Través como una única Acción, todas las piezas deben moverse *desde* la misma Localización y Posición *a la misma* Localización y Posición.

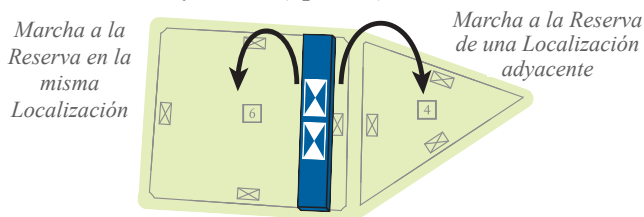
Desde la Reserva, una pieza puede Marchar Campo a Través de la siguiente manera:

- Puede Marchar a la Posición de Reserva en una Localización adyacente.
- Puede Marchar para Bloquear un paso de la Localización que ocupa. La Localización opuesta **debe** estar ocupada por el enemigo. *La Marcha puede calificarse como **Marcha Defensiva** y realizarse **sin Coste de Orden** si no resulta en más piezas amigas en el paso que el mínimo necesario para bloquearla completamente.*



Desde un paso, una pieza puede Marchar Campo a Través de la siguiente manera:

- Puede Marchar a la Reserva en su propia Localización.
- Puede Marchar a la Reserva de la Localización adyacente (opuesta).



8. Marcha por Carretera

Una pieza que realiza una Acción de Marcha por Carretera puede mover hasta tres localizaciones en un solo turno, entrando una tras otra. La Localización inicial, los pasos, las localizaciones atravesadas y la Localización final deben estar conectadas por una Carretera de manera continua e ininterrumpida. (Una pieza que empiece o llegue a un cruce puede salir de él por cualquiera de los Carreteras que se cruzan. Un cruce no rompe una Carretera).

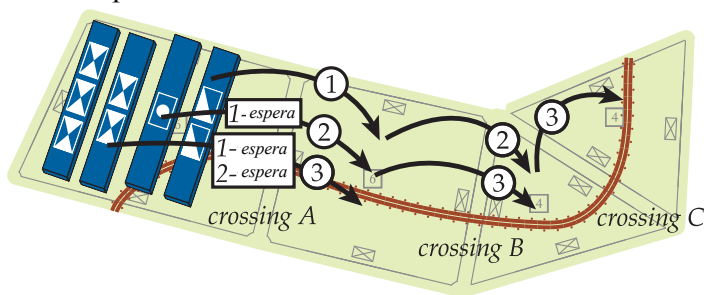
Para Marchar por Carretera, una pieza debe comenzar su turno en la Reserva.

Una sola Acción de Marcha por Carretera puede mover exactamente una pieza al coste de una Orden. *Sin embargo, si una pieza Marcha enteramente por Carreteras Principales, de principio a fin, la pieza puede realizar la Marcha **sin Coste de Orden**.*

Históricamente, las Marchas por Carretera eran muy complicadas y ralentizadas por la congestión del tráfico. Para simular esto, se imponen Límites de Tráfico en los **cruces**, y las Marchas por Carretera se llevan a cabo por **etapas**.

- Un cruce es el lugar por el que una Carretera pasa de una Localización a otra adyacente. (Si hay varias Carreteras que pasan entre un par de Localizaciones adyacentes, cada Carretera tiene su propio cruce).
- Una pieza que Marcha por Carretera puede marchar hasta tres etapas. En cada etapa, una pieza puede moverse a través de un cruce (a la Reserva en la siguiente Localización), o puede esperar al tráfico en ese cruce (permanecer en la Reserva en la Localización actual; ver más abajo).
- Cada cruce tiene un **Límite de Tráfico**. Sólo tres piezas pueden atravesar un cruce en el mismo turno, y cada una debe hacerlo con un número de etapas mayor en su Marcha respectiva que las que la preceden. Esto puede obligar a una pieza a descontar pasos esperando en un cruce, para cruzar con un número de pasos mayor.

El siguiente ejemplo muestra cómo se puede obligar a las piezas a utilizar pasos de espera para cumplir con los Límites de Tráfico en los cruces:



Primero, la Caballería Marcha: en el paso 1 se mueve por el cruce A, en el paso 2 por el cruce B, y en el paso 3 por el cruce C.

Segundo, la Artillería Marcha: en el paso 1 espera el tráfico, en el paso 2 se mueve por el cruce A, y en el paso 3 por el cruce B.

Tercero, la Infantería de Fuerza 2 Marcha: en los pasos 1 y 2 espera el tráfico, y en el paso 3 se mueve a través del cruce A.

Por último, la Infantería de Fuerza 3 no Marcha por Carretera. Tendría que usar sus tres pasos esperando tráfico, y no le quedaría ninguno por mover.

Las piezas que marchan por Carretera no pueden Marchar por el mismo cruce en distintas direcciones en el mismo turno.

Los Límites de Tráfico no afectan y no se ven afectados por las Marchas Campo a Través. Los Límites de Tráfico sólo afectan y se ven afectados por las Marchas por Carretera.

Una pieza de Caballería durante una Marcha por Carretera puede intentar entrar en una Localización ocupada por el enemigo. En el momento en que ocurre esa etapa, se resuelve inmediatamente como un Ataque de Maniobra (ver sección 9). La Marcha por Carretera puede continuar después de una victoria del Atacante (y puede incluir Ataques de Maniobra adicionales), pero no puede continuar después de una victoria del Defensor (la Caballería termina su movimiento en la Localización del Ataque). Los Ataques de Maniobra durante una Marcha por Carretera no son Acciones separadas sino que forman parte de la Acción Marcha por Carretera. Un cruce de Carreteras no puede usarse para más de un Ataque de Maniobra por turno. Para los cálculos del Límite de Tráfico, se considera que la Caballería ha utilizado el cruce para el Ataque tanto si el Ataque tiene éxito como si no. Al final de una Marcha por Carretera en la que una pieza haya realizado Ataques de Maniobra, su cara debe revelarse brevemente para mostrar que se trata de Caballería.

Aparte de los Ataques de Maniobra de la Caballería, una pieza que se desplaza en Marcha por Carretera no puede entrar (o intentar entrar) en una Localización ocupada por el enemigo.

9. Ataques de Maniobra

Un Ataque de Maniobra es un tipo de Ataque. Es un intento de tomar una Localización adyacente ocupada por el enemigo entrando por un paso de esa Localización que esté no bloqueado o sólo parcialmente bloqueado por piezas enemigas. (No se puede realizar un Ataque de Maniobra si el enemigo está bloqueando completamente el paso).

Un Ataque de Maniobra puede realizarse como una Acción en sí misma, o puede realizarse durante una Marcha por Carretera de Caballería, como parte de la Acción de Marcha por Carretera.

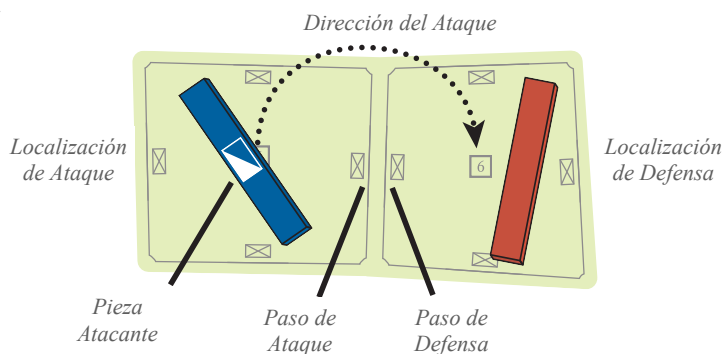
Un Ataque de Maniobra puede realizarse desde la Reserva o desde un paso. Si se hace desde un paso, el Ataque debe ser a la Localización opuesta a ese paso.

Un Ataque de Maniobra debe incluir Infantería si el Paso de Defensa está marcada como Obstrucción para Caballería. El Atacante debe mostrar la Cara de una de sus Piezas Atacantes al final del Ataque para demostrar que es Infantería. (El símbolo de Terreno Obstrucción para Caballería en el Paso de Ataque se ignora).

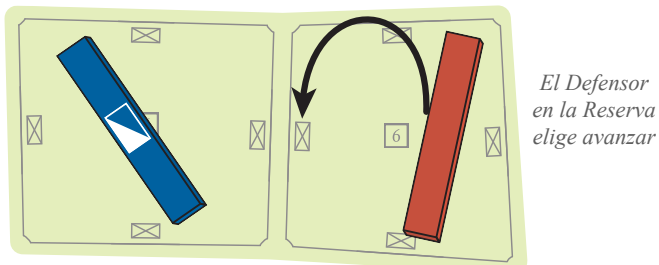
El procedimiento de Ataque de Maniobra, con ejemplos, es el siguiente:

1. Declaración de Ataque. El Atacante declara las **Piezas Atacantes** e indica la **dirección del Ataque**. (No puede declarar más de tres piezas, ya que se aplica el límite de tres piezas para las Acciones). Todas las Piezas Atacantes deben Ocupar la misma Posición y deben Atacar en la misma dirección. La dirección de Ataque especifica la Localización que es atacada (**Localización de Defensa**) y el paso de esa Localización que cruzará el Ataque (**Paso de Defensa**). Para un Ataque de Maniobra por una Marcha por Carretera, la dirección también especifica el cruce de Carretera para el Ataque; cada cruce de Carretera sólo puede usarse para un Ataque de Maniobra por Carretera y por turno.

La declaración de Ataque define implícitamente el **Paso de Ataque** (el paso opuesto al Paso de Defensa) y la **Localización de Ataque** (Localización que contiene el Paso de Ataque). Al ser implícitas, no es necesario declararlas directamente.

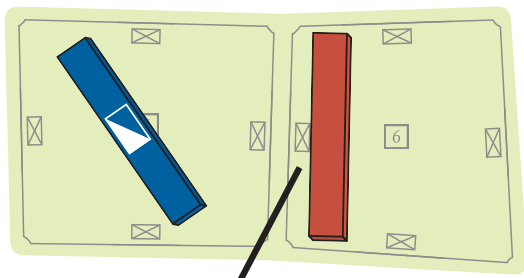


2. Respuesta de la Defensa. Si el Ataque es desde la Reserva de la Localización de Ataque, el Defensor puede elegir responder con piezas de la Reserva de la Localización de Defensa y avanzarlas hasta el Paso de Defensa. El Defensor no puede elegir más piezas de respuesta que Piezas Atacantes. *Si el Ataque es desde el Paso de Ataque, el Defensor **no puede** avanzar piezas de la Reserva al Paso de Defensa.*



3. Determinación del resultado. El Defensor gana si se bloquea el Ataque; en caso contrario, gana el Atacante. El Ataque se bloquea si:

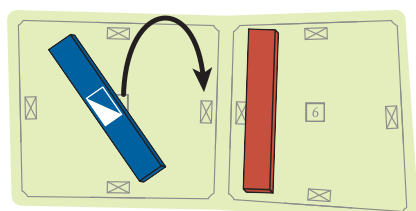
- El Paso de Defensa está bloqueado *completamente*.
- El Paso de Defensa está *parcialmente* bloqueado, y (1) hay exactamente una pieza Atacante y (2) es el primer Ataque de Maniobra a través de ese paso en este turno.



El Paso de Defensa está completamente bloqueado, el ataque es bloqueado

4. Fin del Ataque. El Ataque llega a su Fin si:

- *Si el Atacante ha ganado:* Todas las piezas del Defensor en la Localización de Defensa deben retirarse (ver sección 13). Todas las Piezas Atacantes pasan a la Reserva en la Localización atacada.
- *Si gana el Defensor:* Las piezas del Defensor permanecen en su sitio. Si el Ataque fue desde el Paso de Ataque, las Piezas Atacantes permanecen en su sitio. Si el Ataque fue desde la Reserva en la Localización atacada, las Piezas Atacantes pueden avanzar (todas o ninguna) al Paso de Ataque.



El Atacante puede elegir mover al Paso del Ataque.

El Defensor permanece en su lugar.

10. Bombardeo

Un Bombardeo es un tipo de Ataque. Sólo las piezas de Artillería pueden realizar un Bombardeo. El Bombardeo es un proceso de dos Acciones y dos turnos: un Jugador lo declara en uno de sus turnos, y lo finaliza en su siguiente turno.

Ni la declaración del Bombardeo ni su finalización tienen un Coste de Orden.

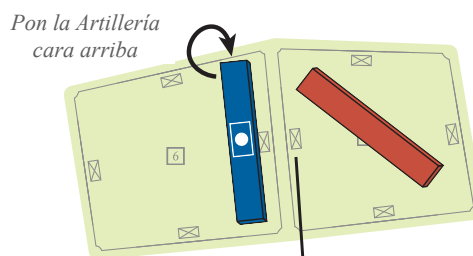
El Bombardeo sólo puede realizarse desde un paso. El Ataque debe ser a la Localización opuesta al paso. Las piezas enemigas pueden estar en cualquier parte de la Localización atacada. (Una pieza de Artillería en Reserva no puede realizar un Ataque de Bombardeo).

No se permite un Ataque de Bombardeo si hay una Penalización de Artillería en el paso opuesto al paso de la Artillería. (Una Penalización de Artillería en el paso donde está la Artillería se ignora).

El Jugador puede cancelar su declaración de Bombardeo antes de que comience, sin coste ni Penalización. Se cancela automáticamente si, por cualquier razón, la Artillería abandona su Posición de declaración. (Cancelar una declaración de Bombardeo antes de completarla deja a la pieza libre para participar en alguna otra Acción en su lugar en lo que habría sido el turno de finalización).

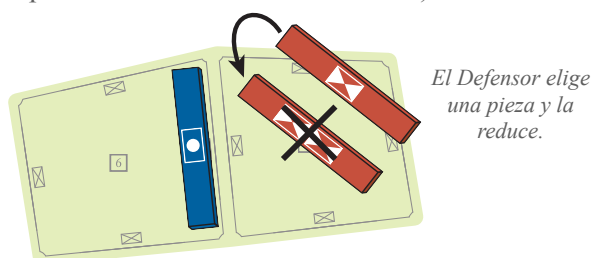
El procedimiento de Ataque de Bombardeo, con un ejemplo, es el siguiente:

1. Declaración del Bombardeo. El Atacante declara la Artillería que bombardea y la pone boca arriba.



(Nota: No puede haber una Penalización de Artillería aquí)

2. Fin del Bombardeo. Se completa en el siguiente turno del Atacante después de la declaración. El Defensor elige una de sus piezas en la Localización atacada para ser reducida. La primera elección debe ser del paso opuesto a la Artillería, después de la Reserva y después de cualquier otro lugar de la Localización. La pieza se reduce en este momento. La Artillería debe dejarse boca arriba hasta el final del turno. (El Fin no tiene efecto si el Defensor no tiene piezas en la Localización atacada).



11. Asaltos

Un Asalto es un tipo de Ataque. Es un intento de tomar una Localización adyacente cruzando un paso bloqueado por el enemigo de la Localización. (El Paso enemigo puede estar total o parcialmente bloqueada).

Las piezas deben estar bloqueando un paso para realizar un Asalto. El paso de ataque debe ser el opuesto al paso bloqueado por el enemigo, que las piezas atacantes quieren cruzar. (Las piezas en Reserva no pueden realizar un Asalto).

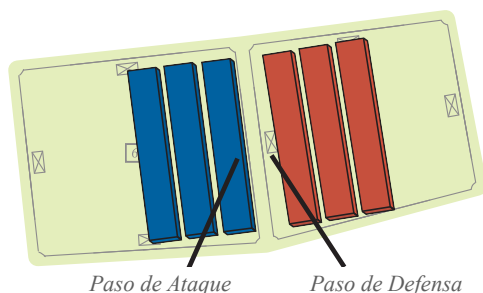
Un Asalto debe tener al menos una Pieza Líder (según el paso 3 del procedimiento de Asalto). No está permitido declarar un Asalto en el que no haya ninguna pieza elegible como Líder.

Después de un Asalto perdido por el Atacante, no se puede realizar ninguna Marcha o Ataque a través de ese mismo paso durante el resto del turno. (Esto impide una Marcha incluso si el Defensor fue eliminado. No se impide un Ataque de Maniobra o Bombardeo a través de un paso *antes* de un Asalto a través de ella).

Tras un Asalto en el que gane el Atacante, no se puede entrar, ese mismo turno, en la Localización de Defensa, por ningún paso, mediante una Marcha por Carretera. (No se impide la entrada posterior por Marcha Campo a Través).

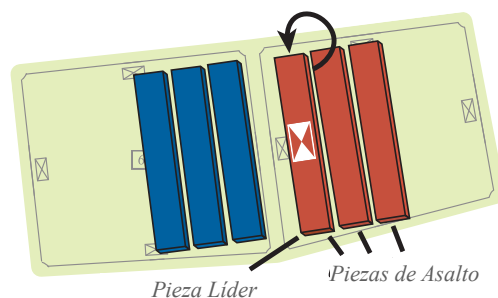
El procedimiento de resolución del Asalto, junto con un ejemplo, es el siguiente:

1. Declaración de Asalto. El Atacante declara el **Paso de Ataque**: el paso desde la que se realizará el Asalto. El paso opuesto es el **Paso de Defensa**. La localización que contiene el Paso de Ataque es la **Localización de Ataque**. La localización que contiene el Paso de Defensa es la **Localización de Defensa**.



2. Declaración de Piezas Defensoras. Todas las piezas del Defensor en el Paso de Defensa se consideran sus **Piezas de Asalto**. De sus Piezas de Asalto, el Defensor puede seleccionar **Piezas Líder** y ponerlas cara arriba. La selección se rige de la siguiente manera:

- En un paso estrecho, el Defensor puede seleccionar cero piezas o una pieza; en un paso ancho, puede seleccionar cero, una o dos piezas.
- Dos Piezas Líder deben ser del mismo tipo.
- La Caballería no puede Liderar si el *Paso de Defensa* tiene Obstrucción para Caballería.

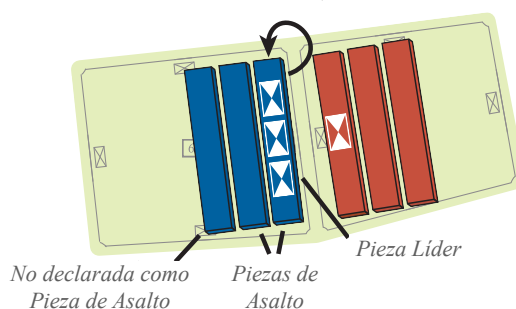


3. Declaración de Piezas de Ataque. El Atacante declara cuáles de sus piezas en el Paso de Ataque serán sus **Piezas de Asalto**. (No puede declarar más de tres piezas, ya que se aplica el límite de tres piezas por Acción). De sus Piezas de Asalto, el Atacante debe seleccionar las **Piezas Líder** y ponerlas cara arriba. Los requisitos de selección son los siguientes:

- En un paso estrecho, el Atacante debe seleccionar exactamente una pieza; en un paso ancho, puede seleccionar una o dos.
- Dos Piezas Líder deben ser del mismo tipo.
- La Caballería no puede Liderar si el Paso de *Defensa* tiene Obstrucción para Caballería.
- Cada Pieza Líder debe tener una Fuerza de **dos o más**.

(Las Piezas declaradas como de Asalto deben incluir al menos una pieza elegible para ser Pieza Líder. El Atacante, a diferencia del Defensor, no puede seleccionar cero Piezas Líder y no puede seleccionar Piezas de Líder de Fuerza uno).

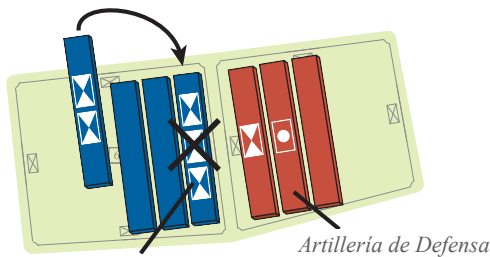
(Las piezas en el Paso de Ataque que no son declaradas como Piezas de Asalto no participan en el Asalto de ninguna manera: no reciben pérdidas de Asalto ni avanzan con éxito).



4. Defensa de Artillería. El Defensor puede elegir llevar a cabo una Defensa de Artillería si se dan **todas** las siguientes condiciones:

- Las Piezas de Asalto del Defensor incluyen una pieza de Artillería.
- La Artillería no es una Pieza Líder.
- La Artillería no declaró ni completó un Ataque de Bombardeo en el turno anterior del Defensor.
- No hay Penalización de Artillería en el Paso de *Ataque*.

Para llevar a cabo la Defensa, el Defensor revela brevemente la cara de la Artillería al Atacante. A continuación, el Atacante elige una de sus Piezas Líder y la reduce.

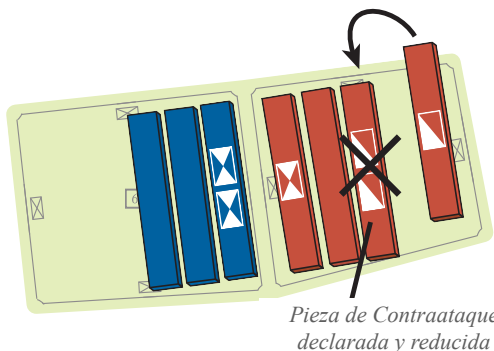


Una Pieza Líder del Atacante se reduce

5. Contraataque de la Defensa. El Defensor tiene la opción de declarar **Piezas de Contraataque** de entre sus Piezas de Asalto y ponerlas cara arriba. Si el Defensor lo hace, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- Una Pieza de Contraataque no puede ser también una Pieza Líder.
- En un paso estrecho, el Defensor **debe** declarar una pieza; en un paso ancho, **puede** declarar una o dos.
- Las dos Piezas de Contraataque deben ser del mismo tipo.
- No pueden declararse Piezas de Caballería si el Paso de *Defensa* presenta Obstrucción para Caballería.
- Cada Pieza de Contraataque debe tener una Fuerza de dos o más.

Las Piezas de Contraataque reciben de forma inmediata tantas pérdidas como Piezas Líder de Ataque. Si un Jugador tiene dos Piezas de Contraataque, debe dividir las pérdidas entre ellas lo más equitativamente posible, pudiendo elegir cuál de sus dos piezas recibe una pérdida impar. (No hay ningún beneficio defensivo en declarar Piezas de Contraataque que serían eliminadas inmediatamente en este paso).

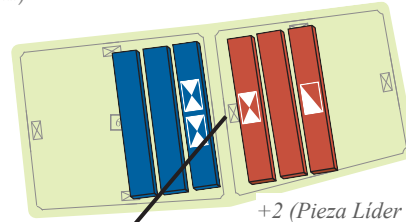


Pieza de Contraataque declarada y reducida

6. Cálculo del Resultado. Cálculalo tal y como sigue:

- Suma las Fuerzas de las Piezas Líder del Atacante, y
- Resta uno por cada Penalización de Infantería o Caballería en el Paso de *Defensa* que coincida con el tipo de las Piezas Líder del Atacante, y
- Resta la Fuerza total de las Piezas Líder del Defensor (que puede ser cero), y
- Resta la Fuerza total de las Piezas de Contraataque.

El Atacante gana con un resultado mayor que cero, y el Defensor gana con un resultado menor o igual que cero. (Ten en cuenta que el Defensor puede ganar incluso si es eliminado; tal resultado significa que los Defensores consiguieron mantener a raya a los Atacantes durante todo el turno, aunque no podrían hacerlo durante otro turno).

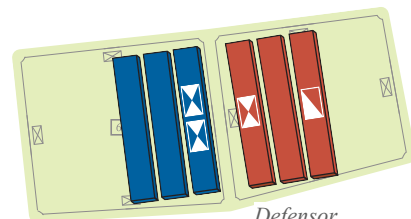


Penalización de Infantería

+2 (Pieza Líder del Atacante)
-1 (Penalización de Infantería)
-1 (Pieza Líder del Defensor)
-1 (Pieza de Contraataque)
= (igual)
-1 (Resultado: Gana el Defensor)

7. Cálculo de las Pérdidas. Las Pérdidas se calculan de la siguiente manera:

- Cada bando sufrirá una pérdida por cada Pieza Líder enemiga (que puede ser cero).
- El Atacante sufre una pérdida adicional por cada Pieza de Contraataque de Caballería (superviviente).
- El Atacante pierde si el negativo del resultado es igual o mayor que la Fuerza total actual de las Piezas Líder del Atacante, entonces suma 1 a la pérdida del Atacante si hay 1 Pieza Líder Atacante, y 2 si hay 2 Piezas Líder Atacantes. (En el ejemplo, el negativo del resultado -1 es 1, que no es igual o mayor que la Fuerza total del Atacante de 2, por lo que no hay pérdidas adicionales del Atacante).



Atacante

+1 (Pieza Líder enemiga)
+1 (Caballería de Contraataque)
= (igual)
2 (pérdidas)

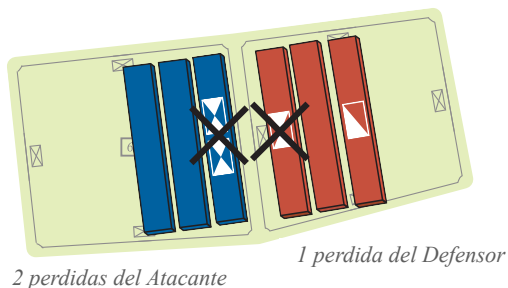
Defensor

+1 (Pieza Líder enemiga)
= (igual)
1 (pérdida)

8. Aplicar las Pérdidas. Un Jugador aplica pérdidas a sus piezas de la siguiente manera:

- Todas las pérdidas deben aplicarse primero a las Piezas Líder. Si un Jugador tiene dos Piezas Líder, debe dividir las pérdidas entre ellas lo más manera más equitativa posible, pudiendo elegir cuál de sus dos piezas recibe una pérdida impar.
- Si el número de pérdidas es mayor que la Fuerza total de sus Piezas Líder, el Jugador aplica el exceso a sus otras Piezas de Asalto, distribuidas como desee.
- Si el resultado requiere más pérdidas que la Fuerza total de las Piezas de Asalto de un

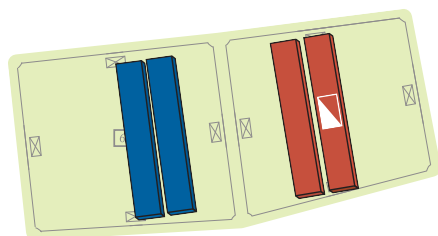
Jugador, el exceso se ignora. (Las pérdidas ignoradas no afectan a la Moral).



9. Fin del Asalto. El Fin se ejecuta como sigue:

- Si gana el Defensor: **Todas** las piezas se quedan en su sitio.
- Si gana el Atacante: **Todas** las piezas del Defensor de la Localización de Defensa deben retirarse (ver sección 13). Todas las Piezas de Asalto del Atacante pasan a la Reserva en la Localización atacada.

Al final del Asalto, todas las caras descubiertas se ocultan de nuevo.

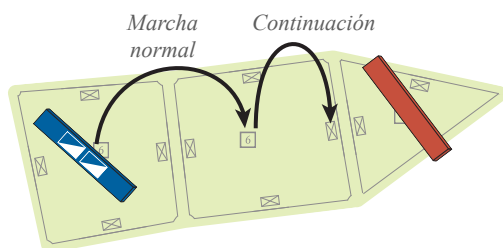


(Ambos Jugadores pueden determinar dónde se encuentran las piezas empujando las que sobreviven al paso más cercano a ellas)

12. Continuación de la Caballería

La Caballería tiene la habilidad de **Continuación**. Al final de un Ataque de Maniobra, Asalto, Marcha por Carretera o Marcha Campo a Través que termina en la Reserva de una Localización, la Caballería puede usar **Continuación** para avanzar y Bloquear un paso en esa Localización. La Localización opuesta **debe** estar ocupada por el enemigo.

La Continuación (como su nombre indica) continúa una Acción; no es en sí misma una Acción. La Continuación no gasta una Orden, a menos que se use para dividir piezas (lo que está permitido) en una Acción de varias piezas entre varias posiciones de destino. En ese caso, cada destino adicional gasta una Orden adicional.



La Caballería puede usar la Continuación al final de una Marcha por Carretera, pero sólo a un paso conectado por Carretera a la Carretera de la Marcha

de la pieza. La Continuación al final de un Ataque de Maniobra durante una Marcha por Carretera finaliza la Marcha por Carretera. *Nota:* Una pieza de Caballería en Reserva puede “Marchar por Carretera” cero cruces y luego usar la Continuación (sin Coste de Orden) para continuar por una Carretera Principal desde la Reserva hasta un paso en su Localización de inicio.

En un Ataque de Maniobra, si el Atacante pierde, la Continuación se limita al Paso de Ataque.

En un Asalto, la Continuación sólo se permite si el Atacante ha ganado.

Para usar la Continuación, la cara de una pieza debe revelarse brevemente al Jugador rival para mostrar que es Caballería.

13. Retiradas

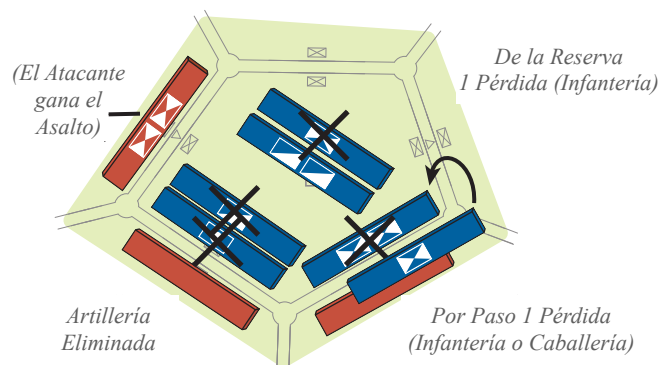
Una Retirada es la evacuación de una Localización como resultado de la derrota del Defensor en un Ataque de Maniobra o en un Asalto. Cuando un Defensor derrotado tiene que retirarse de una Localización, **todas** sus piezas en esa Localización deben retirarse.

Una Retirada no es una Acción y no gasta una Orden.

El procedimiento de Retirada, junto con un ejemplo, es el siguiente:

1. Evaluación de Pérdidas. El Defensor revela las caras de las piezas, luego aplica pérdidas a sus piezas de la siguiente manera:

- Primero, se elimina la Artillería en cualquier Posición.
- Luego, en cada paso, las piezas que bloquean el paso sufren un total de una pérdida si el paso es estrecho, y un total de dos pérdidas si el paso es ancho; las pérdidas las puede sufrir tanto Infantería, Caballería, como una mezcla de ambas.
- Por último, las piezas de *Infantería* en la Reserva sufren un total de una pérdida, a menos que la causa de la Retirada haya sido un Ataque a través de un paso ancho con múltiples Piezas Atacantes supervivientes avanzando hacia la Localización, en cuyo caso sufren un total de dos pérdidas.
- En la Reserva, la Caballería nunca sufre pérdidas cuando se retira.

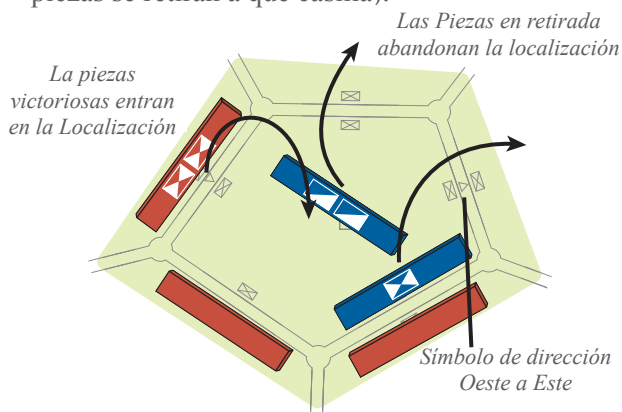


Para cada Posición, el Defensor elige las piezas en esa Posición para sufrir las pérdidas. Si no hay suficientes piezas de los Tipos especificados para asumir todas las pérdidas, el exceso se ignora (las pérdidas ignoradas no afectan a la Moral).

2. Retirar Piezas. Todas las piezas de la Localización se retiran a las áreas de Reserva de las localizaciones adyacentes:

- El Defensor elige qué piezas irán adónde.
- Las piezas no pueden retirarse a una Localización de la que proceda el Ataque, ni a una Localización ocupada por el enemigo, ni por encima de la Capacidad de la Localización.
- De los tres Tipos de direcciones de paso (este, oeste y sin marcar), los Franceses no pueden retirarse al oeste ni los Austriacos al este a menos que no haya otras alternativas legales disponibles. (Los Franceses no tienen que preferir este a no marcado, y los Austriacos no tienen que preferir oeste a no marcado).
- Las piezas que no tengan disponible ninguna Localización a la que puedan retirarse son eliminadas. Si la Capacidad de la Localización es suficiente para algunas piezas en Retirada, pero no para todas, el Jugador en Retirada elige cuáles se retiran y cuáles se eliminan.

Una vez Retiradas todas las piezas, sus caras vuelven a ocultarse. (El Jugador Atacante sí ve qué piezas se retiran a qué casilla).



14. Desorganización Francesa

En la batalla histórica, el Ataque Austriaco sorprendió a los Franceses. Para reflejar esto, aplica las siguientes reglas:

En la Ronda de las 6:00 AM (solamente), las piezas Francesas **no pueden** Bloquear los Ataques por ningún medio.

Además, todas las piezas Francesas en el mapa al comienzo están **Desorganizadas** y sujetas a restricciones. Se convierten en Organizadas (el estado normal para las piezas) mediante Acciones de Organizar.

Una Pieza Desorganizada no puede Atacar. Puede Marchar entre las posiciones de su Localización, y puede Bloquear Ataques de Maniobra, pero no

puede Marchar fuera de su Localización. Una Pieza Desorganizada puede abandonar su Localización retirándose, pero esto no pone fin a las restricciones de Desorganización; sólo cambia la Localización a la que se aplican.

Si hay menos de tres piezas Francesas Organizadas en el mapa en el momento de una Acción de Organizar (sin contar las piezas eliminadas o las piezas que la Acción está a punto de Organizar), la Acción organiza una sola pieza. Si hay tres o más piezas Francesas Organizadas en el mapa, puedes Organizar dos piezas. El Jugador Francés elige las piezas que organiza con una Acción de Organizar. Si son dos piezas, no tienen que estar en la misma Localización.

En un solo turno, no está permitido Organizar sólo algunas de las piezas de una Localización. O se usan suficientes Acciones para Organizar todas las piezas de una Localización, o no se puede Organizar ninguna.

Una pieza puede organizarse mediante una Acción de Organizar y realizar otra Acción en el mismo turno. Cualquier Coste de Orden de esa otra Acción se suma al Coste de Orden de la Acción de Organizar.

Si una Retirada o Marcha pone piezas Organizadas y Desorganizadas en la misma Localización, todas quedan *inmediatamente* Desorganizadas e *inmediatamente* sujetas a las restricciones de Desorganización. (Una Marcha por Carretera terminaría en esa Localización).

Los Refuerzos Franceses entran en el juego ya organizados sin necesidad de gastar Acciones de Organizar en ellos.

15. Refuerzos

Las piezas colocadas en Áreas de Espera durante el Despliegue pueden entrar en el mapa como Refuerzos en los momentos y por las vías de entrada indicados en el mapa. (El Área de Despliegue Austriaca también es un Área de Espera).

Una pieza que entra en el mapa como Refuerzo debe usar Marcha por Carretera. El punto por el que la Carretera entra en el mapa se considera el primer cruce de la Marcha y se le aplican los Límites de Tráfico. Si hay más piezas disponibles para entrar de las que permiten los Límites de Tráfico, el exceso debe esperar hasta otro turno.

Las Piezas de Refuerzo elegibles *nunca están obligadas* a entrar. (Pueden permanecer de forma voluntaria fuera del mapa). Pueden entrar en el Orden que elija el Jugador que mueve.

Mientras haya Refuerzos en una Área de Espera que aún no hayan entrado en el mapa, ninguna pieza enemiga puede entrar (o intentar entrar, por Asalto o Ataque de Maniobra) en la Localización en la que estos Refuerzos tienen que entrar primero.

En la batalla histórica, los Austriacos lanzaron un Puente de Pontones a través del río Bormida. Para reflejar esto, además de poder entrar tres Piezas de Refuerzo Austriacas por turno por la Carretera Principal, puede entrar una pieza adicional por turno cruzando el Puente de Pontones. Una pieza que entre por el Puente de Pontones debe terminar su movimiento en la Localización de entrada. (La entrada por el Puente de Pontones no requiere gastar una Orden.

La Artillería Austriaca no puede entrar antes de la Ronda de las 7:00AM. Antes de esa Ronda permanece boca arriba en el Área de Espera Austriaca.

16. Limpieza de Pasos

Un Jugador realiza la Limpieza de Pasos de sus piezas al comienzo de su turno. (Sólo al comienzo de su propio turno y sólo para sus propias piezas).

Durante la Limpieza de Pasos, si una pieza está bloqueando un paso, y la Localización opuesta a ese paso no está ocupada por el enemigo, entonces el paso se limpia moviendo la pieza a la Reserva en su propia Localización. Cuando la limpieza no es obligatoria, está prohibida. La Limpieza de Pasos no es una Acción y no gasta una Orden. (Una pieza que se limpia puede realizar una Acción posterior en ese mismo turno).

17. Mezclar Piezas

Para ocultar la identidad de Piezas de Refuerzo o piezas cuyas caras han sido reveladas y luego ocultadas de nuevo, un Jugador puede coger sus propias piezas en la misma Posición, o en la misma Área de Despliegue, mezclarlas en secreto y luego volver a colocarlas.

La mezcla puede hacerse en cualquier momento (incluso en el turno de un adversario), pero las piezas que pueden realizar una Acción más tarde en ese turno no pueden mezclarse con piezas que no pueden realizar una Acción más tarde en ese turno.

18. Moral

Cada Ejército del juego tiene un *Nivel de Moral*, que se registra con *fichas de Moral*. La Moral puede ganarse o perderse durante la partida. El Nivel de Moral de un Ejército en un momento dado es el número total de fichas de Moral que tiene en el *Área de Moral No Comprometidas*, más el número de fichas de Moral que tiene en el mapa como *Moral Comprometida* para Localizaciones individuales. Cuando el Nivel de Moral de un Ejército cae a cero, el Ejército está *Desmoralizado* y pierde inmediatamente la partida.

Comprobación de Moral. Al comienzo del turno de cada Ejército, se Com Moral. Cualquier ficha de Moral que el Ejército tenga en el Registro de Tiempo para ese turno se mueve al Área de Moral No Comprometida, aumentando la Moral del Ejército.

Comprometer Moral. Según Acciones, la Moral puede comprometerse de la siguiente manera:

- Si el Defensor gana en un Ataque de Maniobra, por defecto se asigna una ficha de Moral del Defensor a la Localización de Defensa. Sin embargo, se asignan dos fichas de Moral del Defensor si se dan todas las circunstancias siguientes: el Paso de Defensa es ancho, había varias Piezas Atacantes y era el primer Ataque de Maniobra a través de ese paso en ese turno.
- Si el Defensor vence en un Asalto, asigna una ficha de Moral del Defensor a la Localización de Defensa por cada Pieza Defensora elegida para Liderar la Defensa y una por cada pieza elegida para Contraatacar.
- Los Austriacos (únicamente) deben asignar una ficha de Moral a una Localización por cada pieza Austriaca que retiren de esa Localización. No se requiere comprometer para las piezas eliminadas. (La Penalización refleja que el Ejército Austriaco fue rodeado y tuvo que avanzar para escapar).
- Los requisitos de Comprometer Moral de una Localización se cumplen primero moviendo allí fichas de Moral No Comprometida. Si no hay suficientes fichas No Comprometidas, el Jugador *oponente* puede (pero no está obligado) a compensar toda o parte de la diferencia eligiendo fichas del Ejército perdedor Comprometidas en otra(s) Localización(es) y transfiriéndolas a la Localización.
- Las fichas de Moral asignadas a una Localización pueden acumularse allí como resultado de múltiples Acciones y a lo largo de múltiples turnos.

Pérdida de Moral. A través de las Acciones, la Moral puede perderse de la siguiente manera:

- Por cada pérdida que sufra un Ejército por un Bombardeo de Artillería, por una Retirada, o como *perdedor* de un Asalto, pierde una Moral. (El vencedor en un Asalto *no sufre* Pérdidas de Moral por pérdidas. Las Pérdidas de Moral por Asalto del perdedor por Defensa de Artillería y Contraataque se aplazan hasta que se determine el resultado del Asalto).
- Las Pérdidas de Moral por pérdidas se sufren primero de la Moral No Comprometida. Si no hay suficientes fichas No Comprometidas, el Jugador *oponente* compensa la diferencia eligiendo entre las fichas del Ejército perdedor Comprometidas en Localizaciones.

Mantenimiento de Moral. Al final del turno de cada Ejército, el Ejército realiza Mantenimiento de Moral de su propia Moral. El proceso de Mantenimiento de Moral del Ejército es el siguiente:

1. Por cada Localización en la que el Ejército haya comprometido fichas de Moral y la Localización esté ocupada por el enemigo, o en la que la Localización esté no ocupada y la última pieza que entró en la Localización fuera enemiga, se pierden las fichas de esa Localización. (Los puntos 2 y 3 sólo se aplican a las fichas que no se perdieron en este paso).

2. Para cada Localización en la que el Ejército haya comprometido fichas de Moral y ninguna de las localizaciones adyacentes esté ocupada por el enemigo, las fichas del Ejército de la Localización se devuelven a Moral No Comprometida.

3. Si es un turno *Francés* antes de las 4:00P M, el Jugador Francés puede elegir una ficha de Moral Comprometida y devolverla a Moral No Comprometida. Una ficha no es elegible para ser devuelta si durante el turno enemigo anterior fue transferida de estar Comprometida en una Localización a estar Comprometida en una Localización diferente. (Si el Francés no tiene fichas elegibles para devolución, ninguna puede ser devuelta. El Jugador Francés no puede elegir una ficha de retorno en o después de la Ronda de las 4:00PM).

19. Condiciones de Victoria

La Desmoralización de cualquiera de los Ejércitos provoca que la partida termine inmediatamente, ganando el Ejército contrario por **Victoria Decisiva**. Si no hay Victoria Decisiva antes del final de la Ronda de las 9:00PM, entonces Austria gana una **Victoria Marginal** si tiene al menos 3 piezas al este de la línea Objetivo (ligne d'objectif); en otro caso Francia gana una Victoria Marginal.



Línea Objetivo

20. Terreno

Para facilitar la referencia, las reglas de Terreno distribuidas a lo largo de las otras secciones de reglas se repiten aquí, Organizadas por tipo de Terreno.

Penalizaciones de Infantería y Caballería: En un Asalto, por cada Penalización de este tipo en el Paso de *Defensa* que coincida con el tipo de las piezas que lideran el Ataque, se resta una de la Fuerza de Ataque durante el Cálculo del Resultado.

Penalizaciones de Artillería: En un Bombardeo, si hay una Penalización de Artillería en el Paso de

Defensa, el Ataque no puede realizarse. En un Asalto, si hay una Penalización de Artillería en el Paso de Ataque, no se puede hacer una Defensa de Artillería.

Pasos Infranqueables: Las piezas nunca pueden Ocupar, Marchar, virar o retirarse a través de lindes marcadas como intransitables, incluso si ello causara la eliminación de las piezas en Retirada.

Pasos con Obstrucción para Caballería: No se puede realizar un Ataque de Maniobra sin Infantería si el Paso de *Defensa* presenta Obstrucción para Caballería. En un Asalto, si el Paso de *Defensa* tiene Obstrucción para Caballería: la Caballería no puede Liderar el Ataque, Liderar la Defensa o Contraatacar.

Pasos Anchos y Estrechos: Se necesita al menos una pieza para Bloquear completamente un paso estrecho; dos para un paso ancho. Un paso ancho bloqueado por una pieza está parcialmente bloqueado. Un Ataque de Maniobra tiene éxito contra un paso no bloqueado, falla contra un paso totalmente bloqueado, y puede o no tener éxito contra un paso parcialmente bloqueado. (Consulta la Sección 9 para más detalles). Un Asalto a través de un paso estrecho está limitado a una Pieza Líder de Ataque, otra Pieza Líder de Defensa y otra que Pieza de Contraataque. Un Asalto a través de un paso ancho puede tener hasta dos Piezas Líder de Ataque, Defensa y Contraataque.

Capacidad de la Localización: Las piezas no pueden entrar en una Localización (ni siquiera para atravesarla) mediante una Marcha, un Ataque de Maniobra, un Asalto o una Retirada, si al hacerlo el número de piezas amigas en la Localización excede su capacidad.

Carreteras Principales y Locales: Se usa para Marchas por Carretera. Las Marchas por Carreteras Principales no tienen Coste de Orden. La Caballería puede realizar Ataques de Maniobra durante las Marchas por Carretera. La Continuación de la Caballería al final de una Marcha por Carretera debe estar en la Carretera. Los Refuerzos entran en Marcha por Carretera.

21. Tipos de piezas

Para facilitar la consulta, las reglas sobre Tipos de piezas distribuidas en las demás secciones de reglas se repiten aquí, Organizadas por tipo de pieza.

Infantería: Un Ataque de Maniobra a través de un Paso de *Defensa* Obstruido para Caballería tiene que incluir Infantería. En un Asalto: (1) se resta uno de la Fuerza de un Ataque dirigido por Infantería por cada Penalización de Infantería en el Paso de *Defensa*, y (2) los Contraataques de Infantería no aumentan las pérdidas del Atacante. Para las pérdidas de Retirada: (1) desde la Reserva, se aplican dos pérdidas de Infantería si el Paso de Ataque era ancho y el avance de Ataque es con múltiples Piezas Atacantes, o una pérdida en caso

contrario, y (2) desde cada paso, se aplica una pérdida de Infantería o Caballería si el paso es estrecho, o dos si es ancho.

Caballería: Durante las Marchas por Carretera, la Caballería puede realizar Ataques de Maniobra. Sin Infantería, la Caballería no puede realizar un Ataque de Maniobra a través de un Paso de Defensa con Obstrucción para Caballería. En un Asalto: (1) se resta uno de la Fuerza de un Ataque liderado por Caballería por cada Penalización de Caballería en el Paso de *Defensa*, (2) los Contraataques de Caballería aumentan las pérdidas de los Atacantes, y (3) si el Paso de *Defensa* tiene Obstrucción para Caballería, las Piezas de Caballería no pueden Liderar un Ataque o Defensa, y no pueden Contraatacar. Los movimientos de Continuación sólo los puede hacer la Caballería. Para las pérdidas de Retirada: (1) la Caballería en Reserva no recibe pérdidas, y (2) de cada paso se aplica una pérdida de Infantería o Caballería si el paso es estrecho, o dos si es ancho,

Artillería: Sin Infantería, la Artillería no puede realizar un Ataque de Maniobra a través de un Paso de *Defensa* con Obstrucción para Caballería. Las Acciones de Bombardeo sólo pueden ser realizadas por la Artillería. En un Asalto, la Artillería cualificada puede realizar Defensa de Artillería (ver sección 11, paso 4 para más detalles). Si es forzada a retirarse, la Artillería es eliminada. La Artillería Austriaca no puede entrar antes de la Ronda de las 7:00 AM.

22. Diferencias con *Bonaparte at Marengo*

Esta sección pretende destacar las diferencias entre TRIOMPHE À MARENGO y *Bonaparte en Marengo* para aquellos familiarizados con el juego anterior. No sustituye una lectura completa de las reglas.

La organización de las reglas ha cambiado. Hay cambios terminológicos: *pieza* por *unidad*, *pérdida* por *pérdida de paso*, *Posición* por *lugar*, *Área de Espera* por *Área de Despliegue*, *Carretera Principal* y *local* por *Carretera primaria* y *secundaria*, *Marcha* por *movimiento*.

Se ha rehecho el mapa del juego. Hay muchos cambios sutiles en la disposición de los locales.

La aleatorización se aplica ahora a los Refuerzos Franceses, así como a las piezas Francesas que comienzan la partida en el mapa.

La activación Francesa ha sido sustituida por la organización Francesa, que funciona de forma diferente en casi todos los detalles.

Las Marchas, los Bombardeos y Asaltos, y *Organizar* (esta última sustituye a la *activación*) se clasifican como “Acciones” y pueden realizarse en cualquier Orden. En una Acción pueden participar un máximo de tres piezas.

Una Marcha para Bloquear un paso puede realizarse ahora sin Coste de Orden si se considera una Marcha Defensiva.

Ahora se permite un Ataque de Maniobra a través de un paso ancho ocupado por una sola pieza enemiga; se necesitan dos piezas para Bloquear un paso ancho contra varias Piezas Atacantes. El número de Piezas Defensoras que pueden avanzar desde la Reserva para Bloquear un Ataque de Maniobra ahora no puede exceder el número de Piezas Atacantes.

La Artillería ya no puede Marchar y declarar un Bombardeo en el mismo turno.

Se han reorganizado las etapas del procedimiento de Asalto. Ahora el Defensor debe declarar las Piezas Líder de la Defensa antes de que el Atacante declare cuáles de sus piezas realizarán el Asalto e identifique a sus Piezas Líder. La Defensa de Artillería no puede realizarse si hay una Penalización de Artillería en el Paso de Ataque. Se ha eliminado la persecución de Caballería. Se ha añadido el Contraataque. El cálculo de la pérdida se basa ahora en una combinación de Piezas Líder enemigas, Piezas de Contraataque y el resultado. Un Atacante perdedor ya no se retira a la Reserva al perder un Asalto. Después de un Asalto con éxito, el Atacante ya no tiene prohibido entrar en la Localización de Defensa con otras piezas más tarde ese mismo turno, pero sí tiene prohibido entrar mediante Marcha por Carretera.

Se ha eliminado la regla que impedía utilizar la Continuación de Caballería para realizar un movimiento de paso-reserva-paso dentro de una misma Localización.

En una Retirada, se sufren dos pérdidas de Infantería de la Reserva en lugar de una si el avance del Ataque es de varias piezas a través de un paso ancho, y se sufren dos pérdidas en lugar de una por paso ancho. La exención de pérdida de Retirada para piezas en el Paso de Defensa en un Asalto ha sido eliminada. La Retirada ahora tiene en cuenta las direcciones este-oeste tal y como están impresas en el mapa.

La entrada por el Puente de Pontones ya no requiere una Orden. La Artillería Austriaca no puede entrar antes de la Ronda de las 7:00AM.

La Limpieza de Pasos es distinta del movimiento de Marcha y ocurre al comienzo del turno.

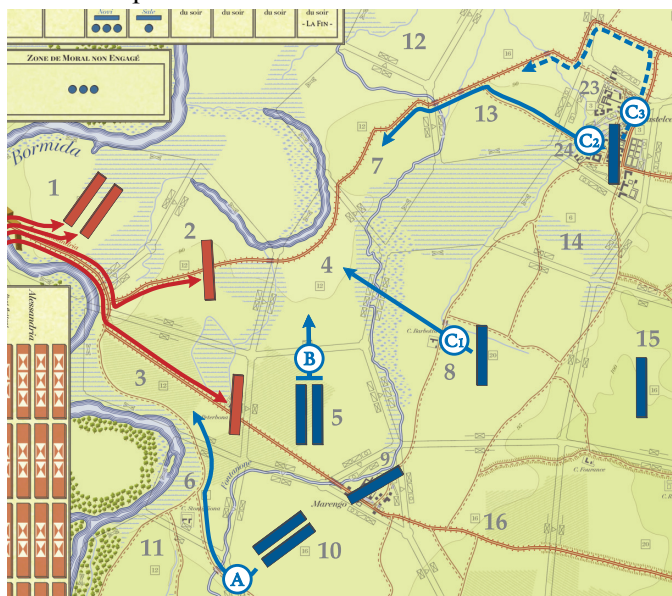
Las reglas para mezclar piezas son más liberales.

La Moral ahora usa fichas de Moral, que pueden estar en el Área de Moral No Comprometida o en el mapa como Moral Comprometida en Localizaciones específicas, y que pueden ser transferidas entre ellas. La Moral puede ganarse con el Tiempo. El ganador de un Asalto ya no sufre pérdidas de Moral. La Desmoralización provoca que la partida termine inmediatamente.

La Victoria Marginal se concede en función de las piezas Austriacas al este de la línea de Objetivo al final de la partida.

23. Ejemplo de Juego

Esta sección pretende dar una idea de la mecánica de TRIOMPHE À MARENGO observando un posible movimiento en el primer turno por parte de Austria (rojo) y algunas posibles respuestas por parte de Francia (azul). La discusión no está completa, ni los movimientos mostrados son óptimos. Los Tipos de piezas están ocultos. Para facilitar la referencia, todas las piezas están boca abajo, las casillas tienen números y la discusión es desde el punto de vista Austriaco.



En nuestro primer turno podemos traer un máximo de cuatro piezas al tablero (tres por la Carretera Principal, una por el Puente de Pontones). Pero, ¿cómo? ¿Deberíamos simplemente mover las cuatro piezas a la casilla 1? ¿Tal vez sea demasiado lento? O, ¿deberíamos dividir las en dos grupos, dos piezas en la casilla 1 y dos piezas en la casilla 2? O, ¿deberíamos entrar con la máxima velocidad?

Nos decidimos por la velocidad, así que avanzamos una pieza a la Localización 3, una segunda a la Localización 2 y dejamos dos piezas en la Localización 1. Cada pieza ha avanzado su distancia máxima. Ten en cuenta que ninguno de estos movimientos requirió ninguna Orden, ya que se realizan por la Carretera Principal o por el Puente de Pontones. Por último, una audacia particular es Liderar con Caballería, de modo que podamos usar la Continuación para Bloquear el paso desde la Localización 3 a la 5. Como en su turno 6AM los Franceses no pueden Bloquear pasos, no pueden responder en su turno bloqueando el paso contrario. El resultado es que estamos amenazando con un Ataque de Maniobra a las 7AM a la Localización 5 que no puede ser bloqueado (un Ataque de Maniobra desde un paso donde no hay Piezas Defensoras en el paso opuesto siempre tiene éxito). Esta amenaza estresará a los Franceses, seguro.

Si pensamos en las posibles respuestas de Ataque Francesas, vemos que podrían dirigirse a la

Localización 3. Si bloqueamos el paso a la Localización 5 allí, y *si* los Franceses tienen **Caballería** en la Localización 10, pueden Organizar las dos piezas en la Localización 10 (no pueden Organizar sólo una) y hacer un Ataque de Maniobra de Caballería por Carretera a la Localización 3 (flecha A). Esto forzaría a nuestra pieza a retirarse, sufrir una pérdida; y perderíamos una Moral y tendríamos que comprometer una Moral en la Localización 3. El problema para los Franceses aquí es que requiere las tres Órdenes Francesas y deja la Carretera del norte totalmente abierta, algo muy peligroso para los Franceses en su primer turno.

Ahora, consideremos lo que los Franceses podrían hacer defensivamente. Una respuesta podría ser mover ambas piezas de la Localización 5 juntas a la Localización 4, con un coste total de tres Órdenes (B). Esto cubriría la Carretera del norte y evitaría las pérdidas por Retirada de un Ataque Austriaco a la Localización 5 a las 7 de la mañana. Esta es una solución Francesa económica, ya que resuelve dos problemas con un solo movimiento. Otra respuesta defensiva Francesa podría ser aceptar que las piezas de la Localización 5 sean atacadas y forzadas a retirarse, y en su lugar Bloquear la Carretera del norte con las piezas de las localizaciones 8 ó 24 (C1 y C2, respectivamente). Cada movimiento costaría dos Órdenes. Valora que esto es cierto incluso para el movimiento de la pieza de la Localización 24, ya que se está moviendo por una Carretera local; al hacer esto, sin embargo, la pieza puede defender el cuello de botella entre las localizaciones 4 y 7. Alternativamente, la pieza podría moverse por la Carretera del norte. Alternativamente, la pieza podría moverse por la Carretera Principal sin coste de Orden, pero sólo hasta la casilla 13 (C3). Esta no es la Posición de bloqueo perfecta, pero dejaría las dos Órdenes Francesas para ser usadas en otro lugar (en lugar de sólo 1).

Después de haber completado nuestro movimiento, nos damos cuenta de otra apertura atractiva: podríamos haber movido nuestra primera pieza a la casilla 4, en lugar de a la 3. Si no fuera por la Desorganización Francesa, no deberíamos hacerlo, ya que las piezas Francesas de las casillas 5 y 8 podrían realizar una secuencia de Ataque de Maniobra de 1-2 golpes y obligar a nuestra pieza de la casilla 4 a retirarse. Sin embargo, debido al hecho de que necesitarían gastar Órdenes para Organizar las piezas antes de poder moverlas, no tienen suficientes Órdenes para hacerlo.

De cara al futuro, independientemente de la respuesta Francesa, tenemos que pensar dónde pretendemos ejercer presión en turnos posteriores. Una opción sería centrarnos en las piezas Francesas que custodian la Carretera del norte e intentar avanzar hacia el norte. Otra opción sería Atacar el centro Francés: las Localizaciones 8 y 9 (Marengo).

Otra opción sería trabajar alrededor de la izquierda Francesa en la Localización 10, y extender la lucha en esa dirección. A medida que acumulemos Fuerzas, con el Tiempo podremos hacer todo esto a la vez, si así lo decidimos, pero a corto plazo no tenemos suficientes Órdenes o piezas en el mapa para hacerlo. En su lugar, debemos priorizar y elegir.

Otras consideraciones

Lo anterior sólo ha sido una introducción. Que se centre en el primer turno significa que las diferencias entre las piezas, y cómo funcionan los Bombardeos y los Asaltos apenas se mencionan, por lo que merece la pena una rápida discusión de estos temas. En cuanto a las diferencias entre los tipos de piezas, probablemente lo más importante a tener en cuenta es la capacidad de la Caballería para realizar Ataques de Maniobra por Carretera y retirarse de la Reserva sin sufrir pérdidas. Esto convierte a la Caballería en el arma dominante en situaciones móviles en Terreno abierto; es capaz tanto de proteger Retiradas como de perseguir enemigos derrotados de formas que las otras dos armas no pueden. En cuanto a los Bombardeos y Asaltos, estos dos suelen funcionar juntos. Lo principal que hay que entender es que la toma de posiciones por Asalto suele llevar Tiempo. Normalmente serán necesarios varios Asaltos contra la misma Posición a lo largo de varios turnos. Lo ideal es que el Atacante cuente con la ayuda de la Artillería, ya que los Bombardeos pueden ayudar a derribar una Posición más rápidamente y con un coste menor para el Atacante de lo que sería posible sólo con el Asalto.

Aunque los jugadores pueden aprender lo básico con bastante rapidez, descubrirán que el juego recompensa la reflexión y el estudio prolongados. Los Ejércitos tienen pocas piezas y pocas Órdenes: cada una de ellas cuenta. A menudo, las partidas se reducen a tener una sola pieza del tipo adecuado en el lugar adecuado y en el momento adecuado para hacer el movimiento correcto. Los jugadores pueden ganar en TRIOMPHE À MARENGO siendo previsores, anticipándose a la evolución de las situaciones y colocando sus piezas en el lugar adecuado para poder aprovechar los momentos de oportunidad.

Notas de diseño

A partir de 2005, creé una serie de juegos de batalla del siglo XIX cuyo diseño se inspiraba en la apariencia de los mapas de batalla de la época. Su aspecto más distintivo era la forma en que los Ejércitos se representaban como largas líneas rectas sorprendentemente geométricas, un Ejército en rojo y el otro en azul. Esta apariencia es lo que llegué a llamar “El Aspecto”.

A lo largo de los años había jugado a muchos wargames convencionales de hexágonos y cartones, pero sabía que nunca podrían capturar “El Aspecto”

- tenían mucha geometría, pero era la geometría de los hexágonos, dominada por la dirección de la cuadrícula, en absoluto la geometría de la guerra lineal.

Irónicamente, los primeros wargames, el Kriegspiel alemán del siglo XIX, se parecían bastante a “El Aspecto”: utilizaban bloques de madera rectangulares en un mapa sin cuadrícula. En realidad, lo que intentaba no era dar a los wargames algo que nunca habían tenido, sino volver a algo que habían tenido pero perdido.

Por supuesto, cabe preguntarse por qué se hace tanto alboroto por “El Aspecto”, ¿no es acaso lo que importa es lo divertido que sea un juego, o lo preciso que sea, y no su aspecto?

Sin embargo, creo que estas cosas van unidas. Lo divertido que es un juego, su precisión y su aspecto se basan en el juego como máquina del tiempo. Y nosotros somos criaturas virtuales. Respondemos y comprendemos ante todo según lo que vemos.

Por la representación estrictamente cuadrículada del Kriegspiel tenía sus propios defectos: en tales sistemas, se utilizan medidas y normalmente hay enormes diferencias entre distancias tan idénticas como 15/16 de pulgada y 17/16 de pulgada, lo que da lugar a una minuciosidad que disloca mucho el sentido de la época: ningún comandante napoleónico se preocupó nunca de si el enemigo estaba a 99 yardas o a 101 yardas.

Así que tenía que existir algún mecanismo regulador para cuantificar la posición y la distancia: ¿pero de qué tipo? Mi primera idea fue un sistema punto a punto, pero pronto me decidí por un sistema basado en áreas. Los sistemas basados en áreas se habían utilizado durante muchos años, pero con mucho más éxito en juegos estratégicos que tácticos.

La decisión clave que transformó las áreas en un modelo táctico que funcionaba como yo necesitaba fue permitir que las piezas se colocaran no sólo en el centro de las áreas, sino en las fronteras entre ellas. Y fue esta elección la que realmente fijó el diseño físico básico con el que iba a trabajar.

Lamentablemente, no tenía reglas ni mecanismos de juego. Sabía cómo sería el juego, pero ¿cómo se jugaría?

Mi principal objetivo era jugar rápido. El objetivo era hacer un juego que pudiera jugarse de principio a fin en una sola sesión de tarde o noche, y no poner a los jugadores en la situación de que se les acabara el tiempo y tuvieran en sus manos una partida incompleta.

La primera consecuencia de la búsqueda de un juego rápido fue que el número de piezas debía ser reducido. Es muy difícil que un juego pueda jugarse en un tiempo razonable si tiene un gran número de piezas, aunque la mecánica sea sencilla, así que el sistema de juego se escaló para mantener ese número pequeño.

Más que eso, el juego necesitaba no hacer perder el tiempo a los jugadores. El juego tenía que permitir a los jugadores traducir sus decisiones en jugadas de forma rápida y eficaz. (Piense en el ajedrez: una vez que un jugador ha decidido qué hacer, sólo tarda un momento en mover una pieza: los jugadores no ordenan pilas de fichas diminutas, no consultan tablas, no cuentan distancias a través de cuadrículas de hexágonos, no hacen divisiones largas para calcular proporciones, no tiran dados, nada de eso. El ajedrez es pensar, mover, pensar, mover: ese es el juego).

Pero no hacer perder el Tiempo a los jugadores no sólo tiene que ver con la eficiencia mecánica: tiene que ver con no tener que tomar decisiones sin importancia. Si una decisión no es importante, no debería formar parte del juego. Los jugadores siempre deben sentir que cada decisión que toman es importante.

Parte de la solución consistía no sólo en reducir el número de piezas, sino también el de áreas. Con pocas piezas y pocas áreas, incluso un movimiento de una sola pieza por una sola área importaba. Otro aspecto cayó en mis manos por accidente. Las primeras versiones presentaban un movimiento demasiado fluido, que parecía más un combate de blindados moderno que una guerra táctica del siglo XIX. Necesitaba ralentizar la velocidad para que se ajustara a lo que podían hacer los mensajeros que llevaban mensajes por el campo de batalla. Y eso se hizo limitando el número de movimientos por turno. Con pocos movimientos, cada movimiento también importaba. Una vez hecho, no se podía deshacer fácil y económicamente.

Y lo anterior me llevó a donde quería: Cada pieza importaba. Cada área importaba. Cada movimiento importaba.

Desde el punto de vista de la simulación, lo principal que quería era diferenciar las armas, de modo que la Caballería, la Infantería y la Artillería se sintieran muy diferentes en el juego. (Esta lección la aprendí del juego de Frank Davis sobre la batalla de Waterloo, *Wellington's Victory*. Diferenciar las armas lo es todo).

El brazo básico es la Infantería. Y una de las cosas más distintivas de la Infantería en mis partidas napoleónicas es la intensa violencia de los combates de Infantería. Las bajas son inevitables en los enfrentamientos de Infantería, y a menudo cuantiosas. Los jugadores acostumbrados a wargames en los que la “Retirada” es un resultado menos dañino pueden sorprenderse de lo destructiva que es en este juego. Las formaciones cerradas usadas históricamente para mantener a los hombres bajo mando pueden desintegrarse cuando una unidad se ve forzada a retirarse, inutilizando una unidad para el resto de la batalla incluso si la mayoría de los hombres sobreviven.

En cambio, la Caballería es flexible y maniobrable. En situaciones cerradas, con poco espacio para la maniobra, suele dominar la Infantería, pero en campo abierto, con los Ejércitos en movimiento, la Caballería domina el campo de batalla, destacando tanto en la persecución del enemigo como en la protección de la Retirada.

La Artillería es el polo opuesto de la Caballería: no sirve para nada en una situación fluida, y es incluso más lenta que la Infantería a la hora de tomar posiciones, pero es brutal una vez en su sitio, por su capacidad de infligir daño sin sufrirlo. Es el brazo posicional definitivo.

TRIOMPHE À MARENGO es el cuarto de los juegos construidos en torno a “El Aspecto” tal y como se ha descrito anteriormente, y, al menos para mí, será el último. Tuvo sus orígenes como una nueva edición del primero de estos juegos, *Bonaparte at Marengo*, pero a lo largo de su diseño creció hasta convertirse en su propio juego por derecho propio. El orden de batalla es en gran medida el mismo, pero el mapa se ha modificado en gran medida para mejorarlo gráficamente y para mejorar la precisión de su modelo de terreno.

Hay muchas pequeñas diferencias de reglas entre este juego y sus predecesores, pero el orgullo del diseño es el sistema de Moral, que curiosamente llegó muy tarde en el proceso de diseño. Ninguno de los juegos anteriores que hice tenía nada parecido. Su punto fuerte es la forma en que las características del Terreno pueden adquirir importancia Moral, no porque el diseño les dé importancia, sino porque los jugadores, a través de sus elecciones, les dan importancia: los Ejércitos no luchan por tal o cual posición porque la posición sea intrínsecamente importante, sino porque el mero hecho de luchar por ella le da importancia. Creo que los jugadores se darán cuenta de que esto confiere a **TRIOMPHE À MARENGO** un carácter propio, que lo distingue realmente de sus predecesores, en el buen sentido.

Bonaparte at Marengo es un buen juego. Estaba orgulloso de él en 2005 y lo estoy ahora. Pero creo que solo con este juego, **TRIOMPHE À MARENGO**, he podido conseguir todo lo que pretendía con el juego anterior. El tiempo y la edad me han alcanzado y creo que será el último juego que diseñe. Creo que es una buena forma de despedirme, y espero que vosotros penséis lo mismo.

Rachel Simmons alias Bowen Simmons Sunnyvale, noviembre de 2021

Créditos

DISEÑO DEL JUEGO: Bowen Simmons

GRÁFICOS Y REGLAS: Bowen Simmons

PORTADA GRÁFICA: Antoine-Jean Gros, Irina Kovaleva, Richard Shako

DISEÑO DE LA CAJA: Richard Shako

TRADUCCIÓN DE LAS REGLAS AL ALEMÁN: Richard Sive'l

CORRECCIÓN DE PRUEBAS EN ALEMÁN: Thorsten Groß. Muchas gracias

CORRECCIÓN DE PRUEBAS EN FRANCÉS: Christophe Sancy, Christophe Denoize. Muchas gracias. **ASESORA ARTÍSTICA:** Birte Wolmeyer. Muchas gracias.

INTRODUCCIÓN HISTÓRICA: Richard Sive'l y la Wikipedia inglesa

WIKIPEDIA EN INGLÉS:

https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Marengo

PLAYTESTERS: A lo largo de todos los años, demasiados para nombrarlos. Muchas gracias a todos.

El fondo de la portada muestra la muerte del General Desaix en el campo de batalla de Marengo. Dibujo a lápiz de Irina Kovaleva basado en un grabado de Henri Félix Emmanuel Philippoteaux.

©2022 Bowen Simmons & Histogame Spielverlag (Knaackstr. 70, 10435 Berlín, Alemania, www.histogame.de). Todos los derechos de Bowen Simmons e Histogame.

Marengo Trivia

A. Caballo de Napoleón (1793-1831), montado por ejemplo en Marengo y Waterloo.

Su esqueleto se exhibe en el Museo Nacional del Ejército de Londres.

B. Pollo Marengo. Plato Francés consistente en un pollo salteado en aceite con ajo y tomate, adornado con huevos fritos y cangrejos de río. Según un mito popular, el plato se elaboró por primera vez tras la victoria de Bonaparte en la batalla de Marengo, creado por su chef Dunant a partir de lo que encontraban los soldados que buscaban comida.

Índice

- Acciones, pág. 3
- Área de Moral No Comprometida, pág. 11
- Artillería, pág. 12
- Asalto, pág. 7
- Ataque de Maniobra, pág. 5
- Bloqueo, pág. 2
 - Completo, pág. 2
 - Parcial, pág. 2
- Bombardeo, pág. 6
- Caballería, pág. 12
- Capacidad de la Localización, pág. 3, 12
- Carretera principal, pág. 3, 12
- Carretera Local, pág. 3, 12
- Componentes, pág. 2
- Comprometer Moral, pág. 11
- Condiciones de Victoria, pág. 12
- Continuación de la Caballería, pág. 9
- Contraataque de la Defensa, pág. 8
- Créditos pág. 17
- Cruce, pág. 4
- Declaración de Asalto, pág. 7
- Declaración de Ataque, pág. 5
- Defensa de Artillería, pág. 7
- Desmoralización, pág. 11
- Desorganización Francesa, pág. 10
- Diferencias con Bonaparte at Marengo, pág. 13
- Dirección de Paso, pág. 3
- Ejemplo de Juego, pág. 14
- Infantería, pág. 12
- Infranqueable, pág. 3, 12
- Introducción, pág. 2
- Límite de Tráfico, pág. 4
- Limpieza de Paso, pág. 11
- Línea de Objetivo, pág. 3
- Localización, pág. 2
- Localización, Símbolos, pág. 2
- Mantenimiento de Moral, pág. 11
- Mapa del Juego, pág. 2
- Marcha Campo a Través, pág. 4
- Marcha Defensiva, pág. 4
- Marcha por Carretera, pág. 4
- Mezclar Piezas, pág. 11
- Moral, pág. 11
- Moral Comprometida, pág. 11
- Nivel de Moral, pág. 11
- Notas de Diseño pág. 15
- Obstrucción para Caballería, pág. 3, 12
- Orden, pág. 3
- Paso Ancho, pág. 2
- Paso Estrecho, pág. 2
- Paso Infranqueable, pág. 12
- Paso Opuesto, pág. 2
- Penalización a Artillería, pág. 3, 12
- Penalización a Caballería, pág. 3, 12
- Penalización a Infantería, pág. 3, 12
- Perder Moral, pág. 11
- Pieza Líder, pág. 7
- Piezas Atacantes, pág. 5
- Piezas del Juego, pág. 2
- Posición de Paso, pág. 2
- Posición de Reserva, pág. 2
- Preparación de la Partida, pág. 3
- Preparación Francesa, pág. 3
- Reducir, pág. 2
- Refuerzos, pág. 10
- Respuesta de la Defensa, pág. 6
- Retirada, pág. 9
- Ronda, pág. 3
- Secuencia de Juego, pág. 3
- Símbolos de Localización, pág. 3
- Terreno pág. 12
- Tipos de Piezas pág. 12
- Turno, pág. 3
- Victoria Decisiva pág. 12
- Victoria Marginal pág. 12