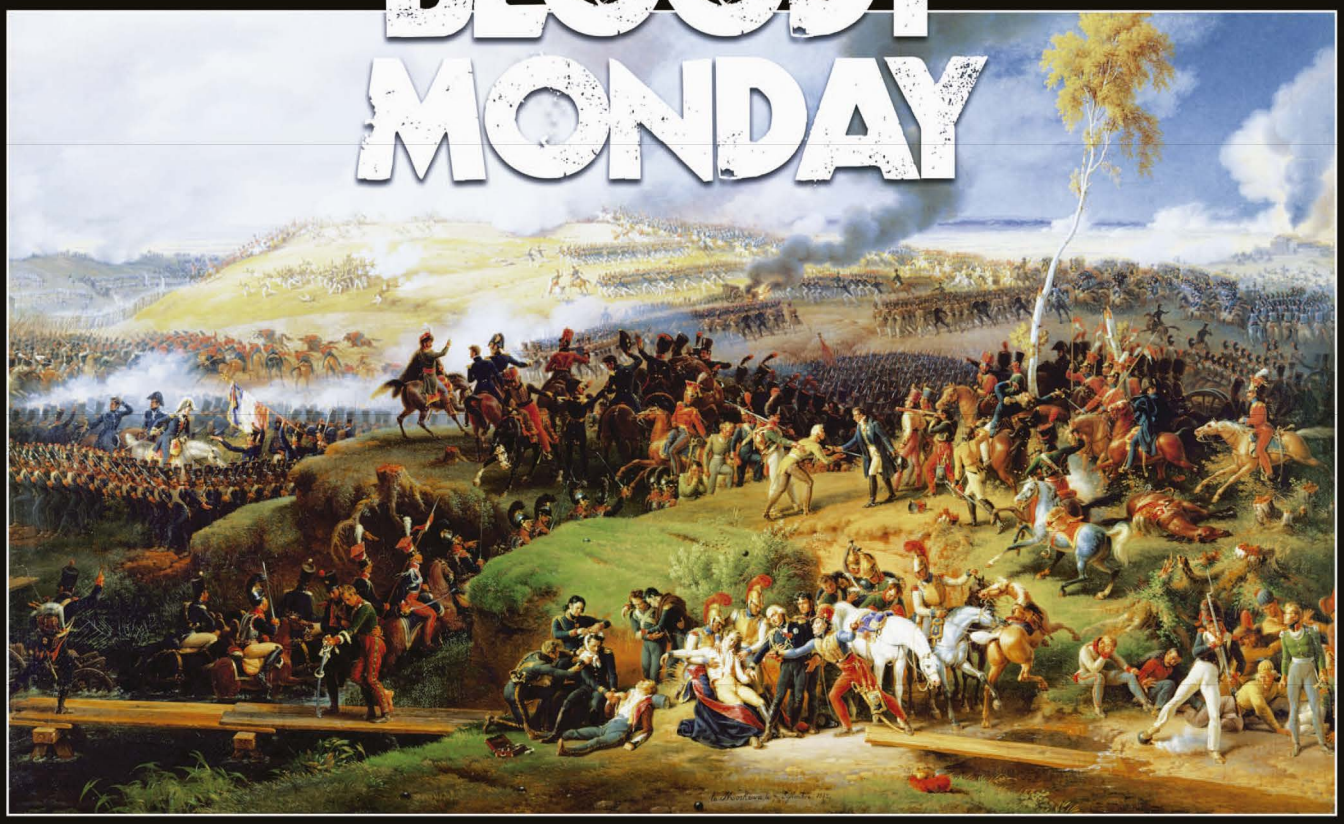
BLOODY MONDAY



Napoleón a las puertas de Moscú

En junio de 1812, Napoleón invadió Rusia con unos 500.000 hombres, no para conquistarla sino con la esperanza de vencer en una batalla decisiva como Austerlitz y dictar los términos de la rendición.

Desafortunadamente, los ejércitos rusos no cumplieron con su parte.

Muchos juegos olvidan que después del Tratado de Tilsit los franceses y rusos eran aliados. Los rusos estaban combatiendo en Suecia para tratar de obligarla a participar del Sistema Continental, y rompió las relaciones comerciales con Inglaterra. Pero los rusos comenzaron a comerciar con Inglaterra y Napoleón se anexionó dos pequeños ducados que había prometido dejar a un lado en Tilsit. Mientras Rusia comenzaba primero los preparativos de guerra, Napoleón había alcanzado la victoria en el pasado invadiendo a los posibles enemigos antes de que estuviesen preparados para declararle la guerra. Esperaba tener el mismo éxito en esta ocasión.

Finalmente, Napoleón obtuvo su "batalla decisiva" en Smolensk, pero en lugar de negociar los términos de paz, los ejércitos rusos se retiraron y prendieron fuego a todo tras su paso.

Napoleón debería haberse detenido en Smolensk para pasar allí el invierno, consolidar sus ganancias y mejorar sus líneas de suministro, pero la batalla "casi decisiva" le animó a continuar su marcha tras el ejército ruso.

El liderazgo ruso estaba fracturado por la rivalidad y celos existente entre sus comandantes principales, Bagration y Barclay de Tolly. El Zar llamó de vuelta de su retiro al mariscal Kutuzov y le ordenó salvar Moscú. Lleno de dudas, Kutuzov eligió con tal fin el área alrededor de la pequeña aldea de Borodino, que sólo contaba con algo de terreno defensivo, pero era el mejor lugar para detener a los franceses antes de Moscú.

Después de dos días de escaramuzas y tanteos, la batalla principal tuvo lugar el lunes 7 de septiembre. Las tropas rondaban los 250.000 hombres y las bajas los 70.000. Fue la batalla de un sólo día más sangrienta de las Guerras Napoleónicas.

Ahora eres tú qien se efrenta a los batallones y baterías enemigos para comprobar si lo puedes hacer mejor.

LOS EJERCITOS

Napoleón y los franceses, 53 bloques
- *Guardia Imperial – 7 bloques (Bressier) – azul*
- *I Cuerpo – 9 bloques (Davout) – naranja*
- *III Cuerpo – 6 bloques (Ney) – amarillo*
- *IV Cuerpo – 8 bloques (Eugene) – verde*
- *V Cuerpo – 5 bloques (Poniatowski) – marrón*
- *VIII Cuerpo – 5 bloques (Junot) – rosa*
- *Caballería de Reserva – 12 bloques (Murat) – rojo*

Kutuzov y los rusos, 62 bloques
- *Guardia Rusa – 10 bloques(Lavrov) – rojo*
- *1º Ejército – 20 bloques (Barclay de Tolly) – amarillo*
- *2º Ejército – 17 bloques (Bagration) – azul claro*
- *Caballería Irregular Cosaca – 10 bloques (Platov) – marrón*
- *Milicia – 4 bloques – blanco*

ABREVIATURAS DE LOS NOMBRES DE UNIDADES

At = Ataman
B *(Líder ruso)* = Bagration
B *(Líder francés)* = Bressier
Ba = Bashkir
Bav = Bavaria
BT *(Líder ruso)* = Barclay de Tolly
Bu = Bug
C = Caballería
D *(Líder francés)* = Davout
DC = Cosacos del Don
E *(Líder francés)* = Eugene
G = Guardia
Gr/CGr = Granaderos / Granaderos Combinados
H = Caballería Pesada
IRG = Guardia Real Italiana
J (*Infantería Ligera rusa*) = Jager
J *(Líder francés)* = Junot
L *(Líder ruso)* = Lavrov
LC/L = Caballería Ligera
LG/LGJ = Guardia Personal / Guardia Personal Jager
M *(Líder francés)* = Murat
N *(Líder francés)* = Ney
P *(Líder francés)* = Poniatowski
P *(Líder ruso)* = Platov
R = Reserva
Te = Teptyarsk
VG/JG = Vieille/Jeune Gard
VL = Legión del Vístula
Wes = Westphalia

ABREVIATURAS

(X.Y) = Véase regla capítulo X.Y
FD = Fuego Doble
LOC = Línea de Comunicaciones
PL = Punto Logístico
VL = Valor Logístico
PM = Punto de Movimiento
RO = Regla Opcional
FC = Fuego Cuádruple
FS = Fuego Sencillo
FT = Fuego Triple
IT = Impulso Táctico
LT = Líder Táctico

INDICE

Acción Táctica....5.0
Apilamiento....1.2
Aplicar los Impactos....5.3.6
Área de Victoria....1.1
Artillería.... 2.6.1; 5.2.1; 5.3.1
Bonificación Defensiva....1.2.1
Bonificación por Fuerzas Combinadas....5.3.5
Comandante Supremo....2.6.3
Combate....5.3
Comprobación del Aislamiento....4.1
Disco de Iniciativa....6.0
Fase Logística....3.0
Fleches....1.1
Fuerza....2.3
Grande Batterie....9.2
Incursión de Caballería....6.3
Inspiración....5.2.2
Línea de Comunicaciones (LOC)....4.1.1
Moral....2.4
Movimiento de Iniciativa....1.2.4; 2.6
Movimiento....5.2
Objetivo Prioritario....5.3.6.1
Potencia de Fuego....2.2
Rango Táctico....5.1.1
Refuerzos....3.3
Retirada (Defensor)....6.4
Río Kolocha....1.2.3
Unidades de Apoyo....1.2.4; 2.6
Unidades de Combate....2.5
Valor Logístico....3.2

CREDITOS

El concepto básico de **BLOODY MONDAY** lo desarrolló **Emanuele Santandrea** en 2016, después de unos 35 años jugando a wargames.

Sin embargo, mucha otra gente ha contribuido a desarrollar la versión final. Gracias en especial a:

Filip Labarque
Módulo de Vassal

Jim O´Neill
Análisis histórico

y Kevin Duke, Óscar Portugal, Luca Preda, Antonio Santandrea y Nick Simpson.

Sitios Web y Comunidades Web:

- https://www.facebook.com/VentoNuovoGames/
- Grognard.com
- The Boardgaming Life
- Boardgamegeek
- BigBoardGaming.com
- WargameReviewer
- Consimworld

© VENTONUOVO GAMES 2017

INTRODUCCION

BLOODY MONDAY *recrea en forma de juego la batalla de un sólo día más sangrienta de todas las batallas napoleónicas. De acuerdo a la historia hubo al menos 70.000 bajas en ese fatídico lunes.*

Aunque puede que no fuese una victoria decisiva, Napoleón entró en Moscú tres días después de la batalla. No consiguió obligar al Zar a negociar la paz y las secuelas serían la peor derrota de Napoleón.

Los dos jugadores comandarán cada uno de los dos poderosos ejércitos: el primero debe abrirse camino hacia Moscú, mientras que el segundo debe construir una defensa formidable, esperando el momento adecuado para lanzar un contraataque destructivo.

Bloody Monday se juega en un mapa colorido y preciso desde el punto de vista histórico, y usa un elegante mecanismo de Niebla de Guerra que hace a los jugadores dudar de la composición real de las fuerzas enemigas hasta que se llega al contacto y comienza la batalla. Dado que el despliegue inicial cuenta con algunos elementos de azar, no habrá dos partidas con el mismo comienzo y los jugadores están obligados a lidiar con lo que la fortuna les depare.

Normalmente el juego fura una o dos horas, pero puede durar más o menos, dependiendo de la habilidad y suerte de los jugadores. Gracias al despliegue inicial en parte azaroso, el juego se adapta muy bien al juego en solitario. Cada bando juega desde su lado de la mesa (para conservar parte de la Niebla de Guerra) ¡y hazlo lo mejor posible! ¡Buena suerte!

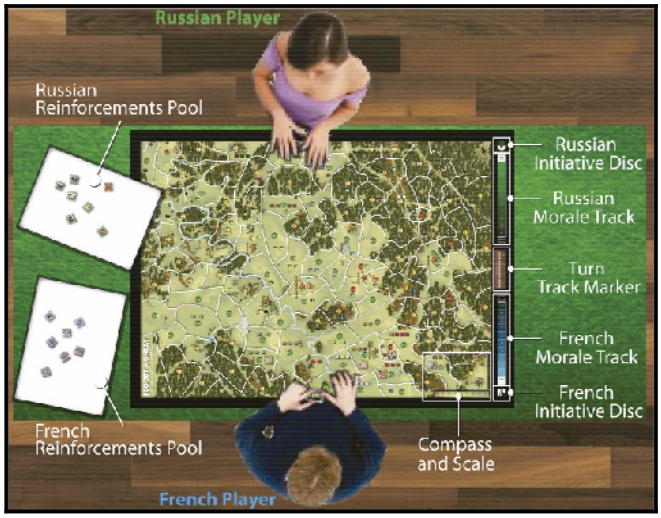
APLICANDO LAS PEGATINAS

Aplica las **2 pegatinas circulares** al disco blanco grande y las **115 pegatinas cuadradas** a los 115 bloques (las 53 pegatinas con fondo azul – *usa la Pegatina de Repuesto Triaire* – a los 53 bloques azules y las 62 pegatinas de fondo verde a los 62 bloques verdes).

DESPLIEGUE Y NIEBLA DE GUERRA

Coloca el mapa en el centro de la mesa. El jugador francés se sienta en el borde oeste, mientras que el jugador ruso se sienta frente a él en el borde este. Los bloques de madera representan a las unidades históricas empleadas durante la batalla de Borodino.

El juego se juega con *"Niebla de Guerra"*, por lo que los bloques se colocan de pie con las pegatinas encaradas hacia el jugador propietario de forma que el enemigo no pueda verlas.



Durante la partida, algunos bloques tienen que revelarse poniéndolos bocarriba de forma que el enemigo pueda verlos claramente.

Ocultar un bloque significa ponerlo de nuevo de pie.

COMPONENTES DEL JUEGO

Bloques de Unidades — x53, x62

Contador de Turnos — x1

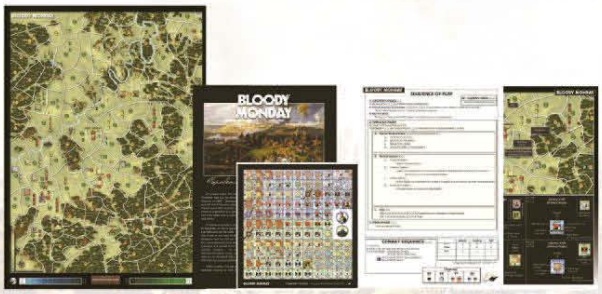
Disco de Iniciativa — x1

MARCADORES DE JUEGO

Control francés x4	*Fuego de Artillería* x4	*Aislado* x4
Control ruso x4	*Inspiración* x4	*Cruce del Kolocha* x4

DADOS TRANSLUCIDOS
x5 Azules
x5 Verdes

TABLERO, MANUAL DE REGLAS, PEGATINAS NORMAES Y 2 AYUDAS DE JUEGO



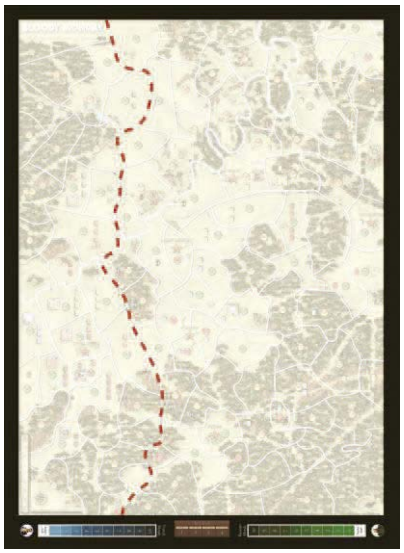
LA VERSIÓN KICKSTARTER INCLUYE:

PEGATINAS CON DIBUJOS CREADOS POR ANDRÈ JOUINEAU

© VENTONUOVO GAMES 2017

Arriba: tres bloques franceses revelados durante el turno.

Cuando comienza la partida, el francés controla todas las Áreas al oeste de la línea discontinua roja, mientras que los rusos controlan todas las Áreas al este de esa línea. Durante la partida, el control del Área se determina como se describe a continuación.



Area Controlada

El jugador que fue el último en ocuparla en solitario (o empezó con el control del Área si no ha sido ocupada) controla ese Área y es el propietario del Área.

Las Áreas controladas por el enemigo se convierten al control propio en el momento en que están ocupadas solamente por Unidades propias.

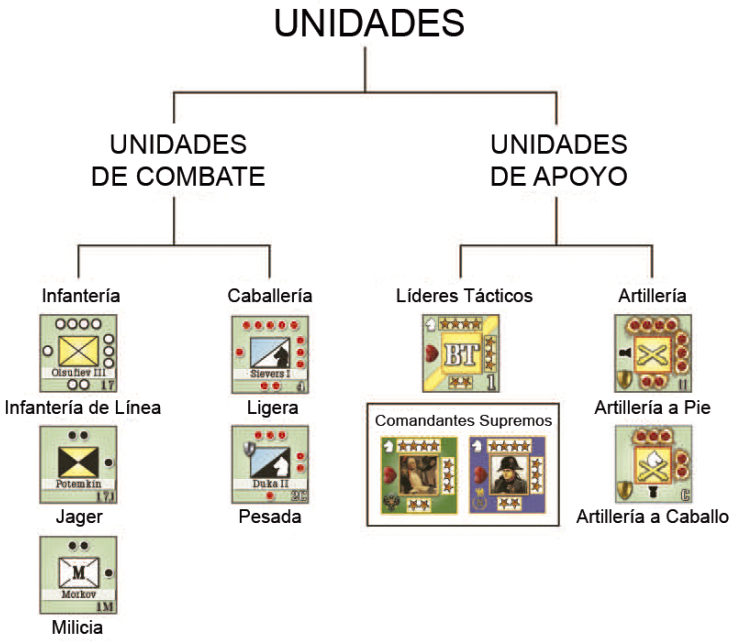
Area Disputada

Un Área disputada es aquella en la que ambos jugadores tienen Unidades. El jugador que fue el último en ocupar en solitario el Área disputada conserva sus Unidades del Área ocultas, mientras que el otro jugador mantiene sus Unidades en el Área reveladas.

Las Unidades **no necesitan detenerse** en el Área para cambiar su control. Los jugadores pueden usar cubos del color apropiado para indicar el control del Área (azul para los franceses, verde para los rusos).

El despliegue inicial lo realizan los dos jugadores simultáneamente, cada uno despliega sus propios bloques.

Cada bloque representa un tipo de Unidad concreto:



Las características de las unidades se describen en 2.0.

Las Unidades siempre se despliegan a fuerza completa (el número más alto de Puntos/Bolas de Cañón/Estrellas).

Los Comandantes Supremos y los Líderes Tácticos (salvo Bressier y Lavrov que van a sus Reservas de Fuerzas respectivas) se despliegan en el Área con su icono específico.

Ejemplo: *Napoleón se despliega en el Área 21; Kutuzov en el Área 69; Davout en el Área 19; Eugene en el Área 15, etc.*

Las otras unidades se agrupan por el color del Cuerpo (véase la Lísta de Ejércitos de la página 2), después por tipo (Infantería, Caballería y Artillería). Por cada icono del mapa, se despliega al azar en el Área una Unidad del color y tipo adecuado, un bloque por Icono.

Ejemplo: *en el Área 42 uno de los seis Jagers amarillos rusos elegido al azar; en el Área 72 una de las dos Caballerías rusas azul claro (puede ser Ligera o Pesada) elegida al azar y una de las siete infanterías rusas azul claro elegida al azar; en el Área 71 una de las cuatro Ar-*

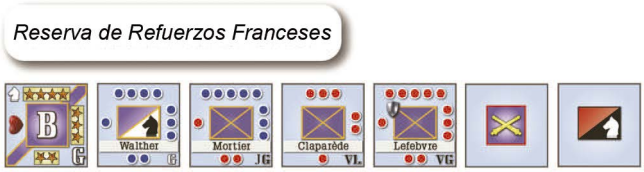
© VENTONUOVO GAMES 2017

tillerías rusas amarillas elegida al azar (puede ser a Pie o a Caballo) y una de las seis Infanterías rusas amarillas elegida al azar.

Una vez completado el despliegue inicial, cada jugador coloca las siete Unidades restantes en sus Reservas de Fuerzas (la caja del juego).

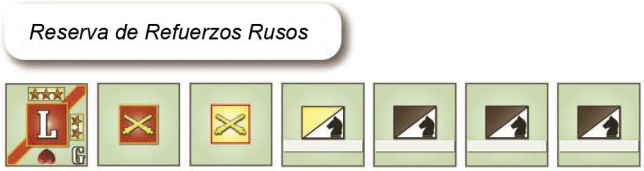
En la Reserva de Fuerzas francesa hay siete Unidades: Bressier (B), la Caballería azul, las tres Infanterías azules, una de las dos Artillerías* azules y una de las seis Caballerías Pesadas* rojas.

**Elegidas al azar*



En la Reserva de Fuerzas rusa hay siete Unidades: Lavrov (L), una de las cinco Artillerías* rojas, una de las cuatro Artillerías* amarillas, una de las tres Caballerías* amarillas y tres de las nueve Caballerías* marrones.

** Elegidas al azar*



El jugador que comienza con la Iniciativa (por lo tanto, tiene el Disco de Iniciativa) es el francés.

El jugador con la Iniciativa

El jugador francés comienza la partida con el Disco de Iniciativa: tiene la Iniciativa y por lo tanto juega el primer Impulso del primer Turno.

Posteriormente, si el jugador francés gasta la Iniciativa (véase 6.0), el Disco de Iniciativa pasa al jugador ruso, que se convierte en el jugador con la Iniciativa y puede gastarla también, pasándolo al jugador francés, etc.

Jugador Activo

El Jugador Activo (el atacante) es el jugador que está llevando a cabo su Impulso. Por lo tanto, el jugador francés es el Jugador Activo durante el Impulso francés y el jugador ruso es el Jugador Activo (el atacante) durante el Impulso ruso.

El otro jugador es el Jugador Inactivo (el defensor).

VISION GENERAL DEL JUEGO

COMO GANAR LA PARTIDA

La partida se gana instantáneamente en el momento en que un jugador satisface una de las siguientes tres condiciones:

A. mata al Comandante Supremo enemigo;

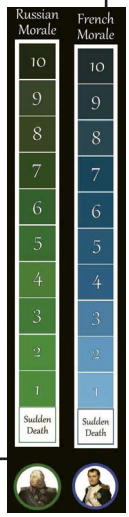
B. controla las 7 Áreas de Victoria;

C. elimina 10 bloques enemigos.

La Milicia, Jagers y Cosacos rusos no se tienen en cuenta.

Si no se produce ninguna de las tres condiciones antes del final de la partida en el Turno 4, el ganador es el jugador que controla más Áreas de victoria.

Una partida puede finalizar con un empate si cada jugador controla 3 Áreas de Victoria y nadie controla **TODAS** las Áreas Flèches.



SECUENCIA DE JUEGO

1. Fase Logística *(no en el Turno 1)*

2. Fase de Impulsos

a. Acción Táctica

b. Acción de Iniciativa

c. Pasar

3. Fase Final

Fase Logística (3.0)

Durante la Fase Logística, ambos jugadores piden Refuerzos y restauran la Artillería, los Líderes Tácticos y las Unidades de Combate.

Fase de Impulsos (4.0)

Durante la Fase de Impulsos, los jugadores se turnan llevando a cabo una acción de impulso (una Acción Táctica, Pasar o una Acción de Iniciativa).

Un Turno finaliza después de Pasar dos veces consecutivas.

A. Acción Táctica (5.0)

Durante una Acción Táctica, que es lo más común que se realiza durante la partida, el Jugador Activo:

© VENTONUOVO GAMES 2017

1. activa a sus Líderes Tácticos;
2. mueve sus Unidades;
3. resuelve combates.

B. Acción de Iniciativa (6.0)

Durante esta acción especial (que sólo se puede llevar a cabo si el Jugador Activo tiene y gasta el Disco de Iniciativa) el Jugador Activo puede mover sus Unidades y resolver Batallas sin activar ningún Líder Táctico.

C. Pasar (7.0)

Cuando se Pasa, el Jugador Activo sólo puede mover **una** de sus Unidades.

Fase Final (8.0)

Mueve el Contador de Turnos hacia delante un espacio, que representa tres horas de tiempo histórico.

1.0 MAPA DE JUEGO

El mapa de juego se divide en 111 Áreas, cada una identificada por un número único (del 1 al 111) dentro de un Círculo de color (verde, amarillo o rojo).

En el mapa también hay 7 Estrellas doradas, proporcionando cada una 1 Punto de Victoria al jugador que la controla.

1.1 AREA DE VICTORIA

Un Área de Victoria tiene un Icono de Estrella y cuenta para determinar el ganador al final de la partida. Controlar las 7 da un resultado de muerte súbita.

Las Áreas 19, 41, 55, 62, 69 y 107 son Áreas de Victoria. Las Fleches son un caso especial, compuestas por las Áreas 57, 58 y 59, sólo proporcionan un Punto de Victoria si un jugador controla LAS TRES. Por lo tanto, si finaliza el juego y cada jugador controla tres Áreas de Victoria y nadie controla las Fleches, el resultado es un EMPATE.

1.2 EL TERRENO

Hay tres tipos diferentes de terreno (Áreas verdes, amarillas y rojas) y un Río (el Kolocha).

Nota: *los caminos, puentes, ríos secundarios, lagos, poblaciones, huertos y edificios sólo se muestran por interés histórico, pero no tienen ningún impacto en el juego.*

El color del Área afecta a los Puntos de Movimiento (PMs) necesarios para entrar en el Área, el número máximo de Unidades (por jugador) que pueden apilarse en el Área, y también puede proporcionar una Bonificación Defensiva al Defensor. Sólo el Comandante Supremo se puede sobre-apilar.

Area Verde

46 Un Área Verde es terreno abierto, fácil de atacar y difícil de defender.

- Bonificación Defensiva: ninguna;
- Apilamiento Máximo: **4 Unidades** por jugador;
- Coste de Movimiento: **1 PM**.

Area Amarilla

35 Un Área amarilla es terreno boscoso, difícil de atacar y fácil de defender.

- Bonificación Defensiva: **1**;
- elegible para la RO 9.9;
- Apilamiento Máximo: **2 Unidades** por jugador;
- Coste de Movimiento: **2 PMs**.

63 Area Roja

Un Área roja es lo alto de una colina o un reducto fortificado, muy difícil de atacar, fácil de defender.

- Bonificación Defensiva: **2** (si el Defensor es el propietario del Área);
- Elegible para la RO 9.9;
- Apilamiento Máximo: **1 Unidad** por jugador;
- Coste de Movimiento: **2 PMs**.

Área	Bonif. Defensiva	Apilamiento	PM
Verde	0	4	1
Amarilla	1	2	2
Roja	2 con el control	1	2

1.2.1 BONIFICACION DEFENSIVA

La Bonificación Defensiva la proporciona el Terreno ocupado por el Defensor. Esta Bonificación Defensiva absorberá los primeros impactos (1 o 2) de cada batalla.

El Defensor puede reclamar la Bonificación Defensiva en un Área amarilla, sin importar si la controla o no, mientras que el Defensor puede reclamar la Bonificación Defensiva en un Área roja sólo si la controla.

© VENTONUOVO GAMES 2017

1.2.2 TRABARSE y DESTRABARSE

Una Unidad debe detenerse si entra en un Área ocupada por Unidades enemigas (Trabarse), mientras que una Unidad que sale de un Área ocupada por Unidades enemigas (Destrabarse) puede continuar moviéndose hasta su máxima Capacidad de Movimiento.

Las Unidades de Apoyo no pueden trabarse (pueden destrabarse).

Trabarse y Destrabarse cuesta **1** PM extra.

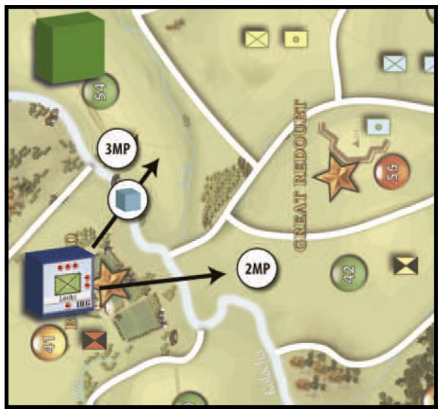
1.2.3 EL RIO KOLOCHA

El Kolocha es el único río que tiene un impacto en el juego. Cruzar el Río Kolocha cuesta +1 PM.

Trabarse en combate cruzando el Kolocha.

Cuando una Unidad cruza el Río Kolocha para entrar en un Área ocupada por Unidades enemigas (trabarse) la Unidad paga DOS PMs extra – uno por cruzar el Kolocha y otro por trabarse en combate.

Si el Área no estaba ya disputada al comienzo del Impulso (Área recién disputada), la Unidad se marca con un cubo azul claro (redondea hacia abajo los dados lanzados (con un mínimo de 1) en Combate).



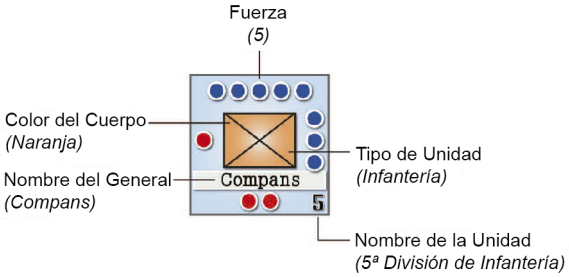
***Ejemplo: mover** la Unidad de arriba al Área 42 cuesta 2 PMs. Por el contrario, mover al Área 54 (que no estaba ya trabada en combate al comienzo del Impulso, por lo tanto, **se traba en un nuevo combate**) cuesta 3 PMs y la Unidad se marca con un cubo azul claro (dividido a la mitad en el Combate).*

1.2.4 ACTIVANDO UNIDADES DE APOYO

Activar una Unidad de Apoyo cuesta 1 PM extra.

Evento	Coste en PM Extra
Trabarse	+1
Destrabarse	+1
Cruzar el Kolocha	+1
Activar Unidad de Apoyo	+1

2.0 UNIDADES



2.1 CAPACIDAD DE MOVIMIENTO

La Capacidad de Movimiento Máxima de cada Unidad se expresa como Puntos de Movimiento (PMs):

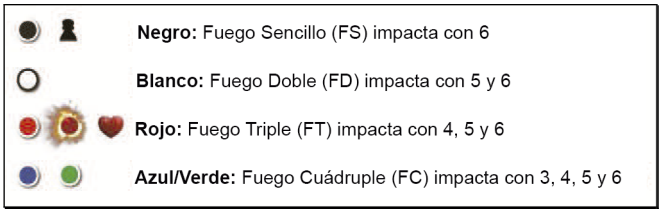
- **Unidades Rápidas**: (aquellas Unidades que se consideran montadas, que se indican con una cabeza de caballo negra o blanca: Caballería, Artillería a Caballo, Líderes Tácticos y Comandantes Supremos) tienen 5 PMs;
- **Unidades Lentas**: (Infantería y Artillería a Pie) tienen 3 PMs.

2.2 POTENCIA DE FUEGO

La Potencia de Fuego determina la capacidad de una Unidad para lograr un impacto. Se muestra con el color de los Puntos/Bolas de Cañón de la Unidad.

El Peón de Artillería se trata como un solo Punto negro.

El Corazón de los Comandantes Supremos y los Líderes Tácticos se trata como un solo Punto rojo.



2.3 FUERZA

La Fuerza de una Unidad la proporciona el número de Puntos, Bolas de Cañón o Estrellas, de 5 a 1, a los lados de la Unidad, y muestra el número de pasos disponibles en el lado superior del bloque. Las Unidades de Combate y la Artillería activa lanzan tantos dados como su Fuerza.

© VENTONUOVO GAMES 2017

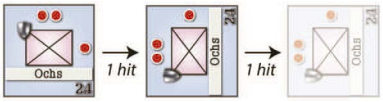
Ejemplo: *las cinco Unidades representadas arriba tienen una Fuerza de 1, 2, 3, 4 y 5 respectivamente. Por lo tanto, lanzan 1, 2, 3, 4 y 5 dados respectivamente.*

Si una Unidad de Apoyo (véase 2.6) está en un Área de batalla, lanza un dado sin importar su fuerza y tiene FS (Artillería) o FT (Líderes Tácticos y Comandantes Supremos).

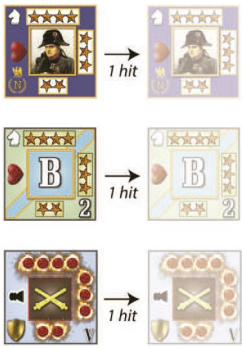
Ejemplo*: las tres Unidades representadas arriba tienen una Fuerza de 4. Si se ven involucradas directamente en un Combate lanzan cada una 1 dado e impactan con 6 (Peón de Artillería) o con 4, 5 y 6 (Corazón de Líder/ Comandante Supremo).*

2.4 REDUCIR LA FUERZA

Por cada impacto recibido en combate, la Fuerza se reduce rotando la Unidad 90º en contra de las agujas del reloj. Las Unidades reducidas por debajo de su fuerza son destruidas.



Excepción: un impacto es suficiente para destruir una Unidad de Apoyo, sin importar su Fuerza.



Nota: *Los Comandantes Supremos, Líderes Tácticos y Artillería son frágiles. ¡No los dejes desguarnecidos!*

Las Unidades Destruidas se colocan – empezando por la casilla "10" - en su Registro de Moral respectivo. La partida finaliza inmediatamente si el jugador elimina 10 Unidades de su oponente.

Los Cosacos (caballería rusa marrón claro), Milicia y Jagers rusos destruidos no cuentan para la Moral y se colocan en la caja del juego. ¡Platov sí cuenta!

2.5 UNIDADES DE COMBATE

Una Unidad de Combate representa una formación de combate principal compuesta de Infantería o Caballería. Todas las Unidades de Combate son Objetivos Primarios (5.3.6.1).

El Escudo plateado de algunas Unidades de Combate se usa cuando se utiliza la R.O. 9.6.

2.5.1 INFANTERIA

En el juego hay tres subtipos de Infantería diferentes (Infantería de Línea, Jager y Milicia) que no tienen diferencias en el juego básico, salvo que la Milicia y Jagers no cuentan para la Moral. Tienen 3 PMs.

La Infantería tiene habilidades especiales cuando se juega con las Reglas Opcionales (9.1; 9.3).

2.5.2 CABALLERIA

Siendo la Unidad más veloz del campo de batalla (5 PMs), la Caballería puede tomar posiciones clave con facilidad. En el juego básico no hay diferencias entre la Caballería Ligera (Cabeza de caballo negra) y la Caballería Pesada (Cabeza de caballo blanca y Escudo plateado), salvo que la Caballería Ligera marrón claro rusa (Cosacos) no cuentan para la Moral.

La Caballería tiene habilidades especiales cuando se juega con las Reglas Opcionales (9.3).

2.6 UNIDADES DE APOYO

La Artillería, Líderes Tácticos y Comandantes Supremos son Unidades de Apoyo. Todas las Unidades de Apoyo son Objetivos Secundarios (5.3.6.1).

Una vez activados, juegan un papel fundamental en el movimiento de las unidades o el apoyo al Combate, pero tienen un impacto mínimo si el Combate tiene lugar en el Área que ocupan.

Activar una Unidad de Apoyo obliga a que se revele.

Un impacto es suficiente para eliminar una Unidad de Apoyo, sin importar su fuerza.

2.6.1 ARTILLERIA

La Artillería puede activarse para apoyar batallas en Áreas adyacentes con FT. Cada vez que una Artillería activada dispara a un Área adyacente, se reduce. Una vez reducida al Nivel Peón, la Artillería está agotada y no puede apoyar una batalla con su fuego hasta que se restaure.

© VENTONUOVO GAMES 2017

Ejemplo: *las dos Unidades de Artillería mostradas arriba pueden disparar tres y dos veces respectivamente antes de agotarse.*

La Artillería se puede restaurar ("recargar") en la Fase Logística.

Durante una batalla en el mismo Área que ocupa, la Artillería lanza 1 dado, FS, sin importar su Fuerza e incluso si está agotada.

En el juego la mayoría de la Artillería es Artillería a Pie (3 PMs), pero hay alguna Artillería a Caballo (5 PMs).

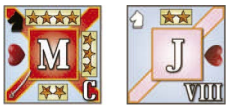
Activar una Artillería cuesta 1 PM extra.

Ejemplo*: Activar una Artillería cuesta 1 PM extra después de mover y la Artillería se revela. La Artillería puede apoyar varias batallas con una sola activación, pero debe reducir su fuerza con cada batalla.*

1 impacto es bastante para destruir una Unidad de Artillería sin importar su Fuerza.

Cada Artillería tiene un Escudo dorado que se usa jugando la R.O. 9.6.

2.6.2 LIDERES TACTICOS



Un Líder Táctico se puede activar para comandar Unidades. Cada vez que se activa un Líder Táctico, se reduce. Una vez reducido al Nivel Corazón, un LT está agotado. Por lo tanto, los dos LT mostrados arriba se pueden activar tres veces y una respectivamente antes de que se agoten.

Los Líderes Tácticos se pueden restaurar en la Fase Logística.

Durante una batalla en el mismo Área que ocupan, un LT lanza 1 dado, FT, sin importar su Fuerza e incluso si está agotado.

Los Líderes Tácticos tienen 5 PMs.

Activar un Líder Táctico cuesta 1 PM extra.

Ejemplo*: Activar un LT cuesta 1 PM extra después de mover y revelarse al LT. Los LT se pueden activar sólo durante el Segmento de Activación de Líder Táctico de un Impulso Táctico.*

1 impacto es suficiente para destruir un LT sin importar su Fuerza.

2.6.3 COMANDANTES SUPREMOS

Un Comandante Supremo se puede activar en la Fase Logística para pedir refuerzos y restaurar Unidades fatigadas. Cada vez que un Comandante Supremo se activa, se reduce.

Nota*: como hay disponibles tres Fases Logísticas en el juego, cada Comandante Supremo se puede activar tres veces. Sin embargo, no es obligatorio activarlo en cada Fase Logística, dado que en ocasiones puede ser inteligente conservar su fuerza.*

Durante una batalla en el mismo Área que ocupa, un Comandante Supremo lanza 1 dado, FT, sin importar su Fuerza e incluso estando agotado.

El Comandante Supremo cuenta con 5 PMs.

La Fuerza del Comandante Supremo determina:

1. el número máximo de Líderes Tácticos que se pueden activar durante cada Impulso;

2. el número máximo de nuevos combates (trabarse) que el atacante puede hacer durante un Impulso Táctico o una Acción Especial de Iniciativa;

3. el número máximo de batallas que el atacante puede resolver durante un Impulso Táctico o una Acción Especial de Iniciativa;

4. el número máximo de Artillerías activadas que pueden disparar a un Área de batalla al mismo tiempo.

Una vez agotados, su Fuerza es "0", por lo tanto, no se puede activar ningún LT, no se pueden trabar nuevos combates, no se pueden resolver batallas y la Artillería activada no puede disparar.

3.0 FASE LOGISTICA

La Fase Logística la realizan los dos jugadores al comienzo de cada Turno salvo en el Turno 1º y cada jugador – primero el que no tiene la Iniciativa – elige si activar o no a su Comandante Supremo.

3.1 ACTIVACION DEL COMANDANTE SUPREMO

Si el jugador elige no activar a su Comandante Supremo (o si no puede porque su Comandante Supremo está en un Área disputada y no puede destrabarse hacia un Área bajo control propio), el jugador no puede pedir Refuerzos, ni restaurar sus Unidades, pero el Comandante Supremo no se reduce.

Por otra parte, si el jugador elige activar a su Comandante Supremo, debe revelar (+1 PM) a su Comandante Supremo en un Área propia no disputada. El Comandante Supremo también puede mover antes de activarse (pero no después), hasta su máxima Capacidad de Movimiento.

Destrabarse, cruzar el Kolocha y activarse cuesta 1 PM extra.

Entonces puede, en este orden:

© VENTONUOVO GAMES 2017

1. desplegar Refuerzos ***y***

2. restaurar Líderes Tácticos ***y***

3. restaurar Artillería ***y***

4. restaurar Unidades de Combate

Para cada jugador, el número de Refuerzos disponibles, el número de pasos de Unidades de Combate restaurables, el número de pasos de Artillería restaurables y el número de pasos de Líderes Tácticos restaurables es igual a su Valor Logístico.

Al final de la Fase Logística, los jugadores reducen al Comandante Supremo activado.

3.2 VALOR LOGISTICO (VL)

El Valor Logístico (VL) se expresa en Puntos Logísticos (PL) y se calcula sumando:

- las Estrellas del Comandante Supremo;
- el número de Áreas de Victoria controladas, incluso si están Aisladas.

En la Fase Logística, el VL se usa para determinar:

- el nº de Refuerzos que se pueden desplegar;
- el nº de pasos de Artillería, Líderes Tácticos y Unidades de Combate que se pueden reconstruir.

Ejemplo*: Durante el Turno 1, el jugador francés no ha gastado el Disco de Iniciativa, por lo tanto, tiene la Iniciativa. Durante la Fase Logística del Turno 2, el jugador ruso debe elegir primero si activa o no a Kutuzov. Decide no hacerlo para conservar su fuerza para futuros turnos. A continuación, el jugador francés elige activar a Napoleón. Se revela a Napoleón (con 4 estrellas) – sin moverlo – en Shevardino (1 PM).*

El jugador francés calcula su Valor logístico sumando 2 (dado que controla Shevardino y Borodino) a la Fuerza de Napoleón (4). El Valor Logístico francés es 4+2=6.

Entonces despliega 6 Refuerzos, restaura 6 pasos de Líderes Tácticos, 6 pasos de Artillería y 6 pasos de Unidades de Combate (6 negros, 3 blancos, dos rojos o cualquier combinación válida (véase 3.3)).

Al final de la Fase Logística Napoleón se reduce a 3 estrellas y se oculta de nuevo.

3.3 DESPLIEGUE DE REFUERZOS

Los Refuerzos se roban al azar y se despliegan en cualquiera de las seis Áreas de Victoria (no en las Fleches) que controle, no disputadas, no aisladas y sin sobre-apilarse.

El jugador ruso despliega en este orden, hasta que cada Área llega a su apilamiento máximo:

1. Tatarinova;

2. Gorki;

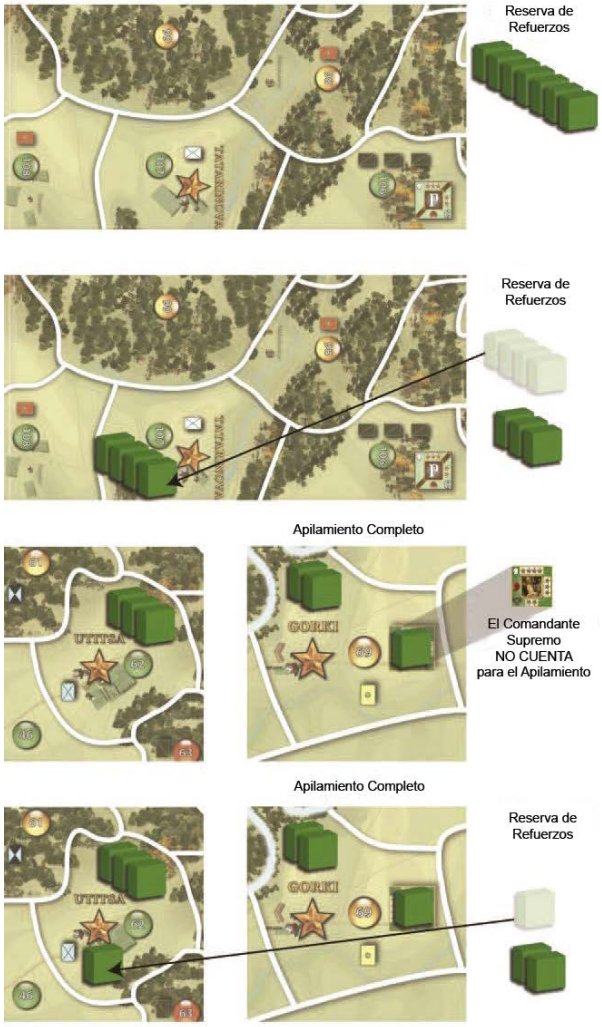
3. Utitsa;

4. Gran Reducto;

5. Borodino;

6. Shevardino.

El jugador francés despliega los Refuerzos en el orden inverso, Shevardino primero, después Borodino, etc.

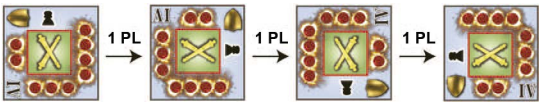


Ejemplo: *El jugador ruso tiene nueve PLs (cinco Áreas de Victoria y Kutuzov a Fuerza máxima) y siete Unidades disponibles en su Reserva de Refuerzos. Roba al azar su primer Refuerzo y lo despliega en Tatarinova, lo mismo con el segundo, tercero y cuarto. Se alcanza la capacidad máxima de apilamiento de Tatarinova. A continuación, despliega su quinto Refuerzo en Utitsa (dado que Gorki ya cuenta con su capacidad de apilamiento completa). No tiene disponible ninguna otra Área de Victoria controlada, por lo tanto, las dos últimas Unidades tienen que permanecer en la Reserva de Fuerzas.*

3.4 RESTAURAR LA ARTILLERIA

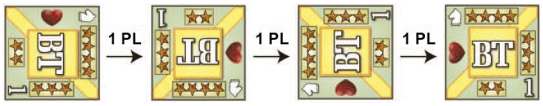
Para restaurar un paso de Artillería, el jugador rota la Artillería 90º a favor de las agujas del reloj. Cada paso cuesta 1 PL.

© VENTONUOVO GAMES 2017



3.5 RESTAURAR LIDERES TACTICOS

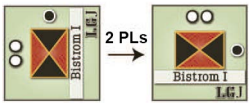
Para restaurar un paso de Líder Táctico, el jugador rota al Líder Táctico 90º a favor de las agujas del reloj. Cada paso cuesta 1 PL.



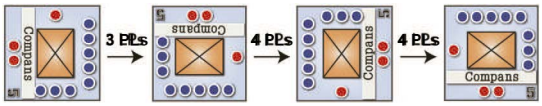
3.6 RESTAURAR UNIDADES DE COMBATE

Para restaurar un paso de Unidad de Combate, el jugador rota la Unidad de Combate 90º a favor de las agujas del reloj. Cada paso cuesta de 1 a 4 PLs, dependiendo del color a restaurar:

= 4
= 3
= 2
= 1



Ejemplo: *el jugador ruso gasta dos de sus PLs para reconstruir la Brigada de la Guardia Personal Jager a fuerza completa.*



Ejemplo: *el jugador francés tiene 9 PLs. Para reconstruir a la 5ª División de Infantería de su Fuerza mínima hasta su Fuerza máxima necesitaría 11 PLs. Por lo tanto, el jugador francés puede gastar siete PLs para reconstruir la 5ª División de Infantería desde el mínimo a 3, y gastar los otros dos PLs en otras Unidades (un paso blanco o dos negros).*

4.0 FASE DE IMPULSOS

Durante la Fase de Impulsos, los jugadores pueden Pasar, jugar una Acción Táctica o una Acción de Iniciativa.

Al comienzo de cada una de las Acciones anteriores, el Jugador Activo debe llevar a cabo una Comprobación del Aislamiento.

4.1 COMPROBACION DEL AISLAMIENTO

El Jugador Activo comprueba si TODAS sus Unidades y Áreas de Victoria controladas tienen una Línea de Comunicaciones (LOC) válida con su Comandante Supremo.

Aquellas Unidades y Áreas que no tengan una LOC se marcan como “Aisladas” con un cubo blanco, hasta que sean capaces de trazar una LOC válida en cualquier Comprobación del Aislamiento propia posterior. ¡Recuperar la LOC durante un Impulso no elimina inmediatamente los cubos del Aislamiento!

Las Áreas de Victoria Aisladas no se pueden usar para desplegar Refuerzos (ni durante la Fase Logística ni durante una Acción Especial de Refuerzos).

Las Unidades Aisladas no se pueden restaurar durante la Fase Logística.

4.1.1 LINEA DE COMUNICACIONES

La Línea de Comunicaciones (LOC) es una ruta continua de longitud ilimitada que se debe trazar desde la Unidad/Área a su Comandante Supremo. Esta ruta no puede pasar ni finalizar en un Área disputada o controlada por el enemigo.

Nota*: la LOC puede comenzar en cualquier Área, no importa si está disputada o no.*

Ejemplo: *en la imagen de arriba, tres Unidades rusas (Bagration y dos Infanterías amarillas) están Aisladas.*

Como nota al margen, Bagration se puede activar, pero sólo puede comandar una de las dos Infanterías (la que se encuentra en el Área donde se activó, ya que ninguna es del mismo color que Bagration) para mover al Área 71 para recuperar la LOC con Kutuzov. Las tres Unidades Aisladas rusas mantienen el cubo blanco hasta el siguiente Impulso ruso, cuando se lleva a cabo una nueva Comprobación del Aislamiento.

5.0 ACCION TACTICA

1. Segmento de Activación de Líderes Tácticos

2. Segmento de Movimiento

3. Segmento de Combate

4. Segmento de Desactivación de Unidades de Apoyo

© VENTONUOVO GAMES 2017

5.1 ACTIVACION DE LOS LIDERES TACTICOS

Un Líder Táctico tiene 5 PMs que le permiten mover hasta 4 PMs, activarse y ser revelado gastando el PM que le queda. Los Líderes Tácticos agotados (Nivel Corazón) no se pueden activar.

En cada Impulso Táctico, el Jugador Activo puede activar un número de Líderes Tácticos no agotados igual a la Fuerza de su Comandante Supremo.

La Activación de los Líderes Tácticos no es simultánea. Por lo tanto, si un Líder Táctico quiere mover y activarse en un Área con el límite de apilamiento completo donde hay otro Líder Táctico, este último tiene que mover y activarse antes de que el primero pueda hacerlo.

Por cada LT activado, el Jugador Activo puede iniciar UN nuevo combate (trabarse) y resolver la batalla, o no empezar un nuevo combate y resolver la batalla de uno ya existente.

Una vez activado, un Líder Táctico puede comandar:

1. cualesquiera Unidades del Área que ocupa cuando se activa, incluyendo al Comandante Supremo y otros Líderes Tácticos, y

2. Unidades de su color (o Milicia) en su Rango Táctico.

Ejemplo: *el francés inicia la partida con 7 Líderes Tácticos sobre el mapa, pero, dado que la Fuerza de Napoleón es de 4 (4 Estrellas), durante un Impulso se puede activar un máximo de 4 Líderes Tácticos y se pueden resolver un máximo de 4 Batallas.*

5.1.1 RANGO TACTICO

El Rango Táctico es una ruta continua de una longitud concreta (véase más adelante), que se debe trazar desde la Unidad a su Líder Táctico. Esta ruta no puede pasar ni finalizar en Áreas controladas o disputadas por el enemigo.

Nota: *el Rango Táctico puede empezar desde cualquier Área, no importa si es controlada o disputada.*

La longitud del Rango Táctico la define la Fuerza del Líder Táctico:

5.2 MOVIMIENTO

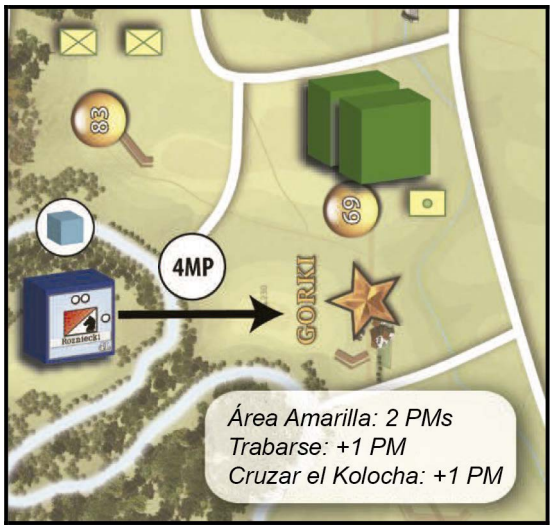
1. Mover Unidades y Activar Artillería

2. Inspirar a las Unidades en el Combate

Durante el Segmento de Movimiento, cada Unidad elegible puede mover hasta su Capacidad de Movimiento máxima; cada Artillería elegible se puede activar; cada Líder Táctico activado puede inspirar a UNA de sus Unidades de Combate. Los PMs que no se usen se pierden.

Las Unidades que inician nuevos combates (se traban) cruzando el Kolocha se marcan con un cubo azul claro.

El movimiento de las Unidades no es simultáneo. Las Unidades se mueven de una en una, y antes de empezar a mover una Unidad, el jugador debe haber completado el movimiento de la Unidad anterior. Por lo tanto, si una Unidad quiere mover a un Área con el apilamiento completo, primero debe salir una Unidad de dicha Área antes de que otra Unidad entre en ella.



Ejemplo: *El jugador francés quiere atacar Gorki con su Caballería (5 PMs). La Caballería gasta 4 PMs en el proceso. El PM sin usar se pierde.*

© VENTONUOVO GAMES 2017

5.2.1 ARTILLERIA ACTIVADA

Si durante el Segmento de Movimiento el Jugador Activo activa (gastando 1 PM extra para revelarla) una Artillería elegible en un Área, durante el Segmento de Combate la Artillería puede comprometerse para apoyar una batalla en cualquier Área adyacente con fuego de Artillería.

5.2.2 INSPIRACION

Justo después de completar el Segmento de Movimiento y antes de iniciar el Segmento de Combate, el Jugador Activo puede "inspirar" a alguna de sus Unidades de Combate, marcándolas con un cubo amarillo, como sigue:

- cada Líder Táctico activado puede Inspirar a **una** de sus **Unidades de Combate** (Infantería o Caballería);
- la Unidad de Combate debe ser del color del Líder Táctico (o Milicia) y estar adyacente a ella;
- la Unidad de Combate Inspirada recibirá una bonificación de impacto en el combate (¡sólo este Impulso!):

  - Una Unidad de Combate Inspirada con FS impacta con 5 y 6.

  - Una Unidad de Combate Inspirada con FD impacta con 4, 5 y 6.

  - Una Unidad de Combate Inspirada con FT impacta con 3, 4, 5 y 6.

  - Una Unidad de Combate Inspirada con FC impacta con 2, 3, 4, 5 y 6.

Arriba, Murat está inspirando a la 1ª División de Caballería Ligera.

Ten en cuenta que con el juego sólo se proporcionan 4 cubos amarillos, dado que no es posible activar más de 4 Líderes Tácticos por Impulso, y por lo tanto no es posible Inspirar a más de 4 Unidades de Combate por Impulso.

***Ejemplo**: durante el tercer Impulso del Turno 1, el jugador francés comprueba el Aislamiento de todas sus Unidades (ninguna está Aislada). Después activa 4 Líderes Tácticos, el máximo permitido dado que la Fuerza de Napoleón es 4. Como el Área 41 ya estaba disputada cuando comenzó el Impulso, no está obligado a resolver esta batalla (puede mover fuera alguna/todas las Unidades, y puede mover con otras dentro).*

A continuación, completa el movimiento de todas sus Unidades y genera cuatro (el máximo dado que la Fuerza de Napoleón es 4) Áreas Disputadas nuevas – donde será obligatoria la Batalla (cuatro en total) que se resolverán en el Segmento de Combate; activa seis de sus Artillerías; Inspira (cubo amarillo) a tres de sus Unidades de Combate (Junot, pese a estar activado, no está adyacente a ninguna de las Unidades combatientes). Ten en cuenta que no hay límite a la Artillería que el Jugador Activo puede activar durante un Impulso Táctico, pero hay un límite (la Fuerza del Comandante Supremo) al número de Artillerías que pueden disparar (cubo rojo) en el mismo Área.

Por último, el jugador francés comienza a resolver las cuatro batallas, una a una, en el orden que desee.

5.3 COMBATE

Las batallas se resuelven durante el Segmento de Combate, en el orden elegido por el Jugador Activo, primero donde se acaban de Trabar en Combate.

Cada batalla se resuelve completamente antes de comenzar una nueva.

Secuencia de Combate:

1. Fuego de Artillería

2. El Defensor distribuye los impactos

3. Opción del Defensor de Retirarse (6.4)

4. Mostrar los bloques

5. Combate Terrestre

6. Se aplican los Impactos

7. Se ocultan las Unidades del propietario del Área

5.3.1 FUEGO DE ARTILLERIA

El atacante puede comprometer cualquiera de sus Artillerías activadas en Áreas adyacentes para apoyar la batalla con su Fuego de Artillería, marcando cada Artillería con un cubo rojo. El número máximo de Artillerías que se pueden comprometer para disparar en un Área no puede exceder la Fuerza del Comandante Supremo.

Cada Artillería activada lanza tantos dados como su Fuerza (no se dividen a la mitad si disparan a través del Kolocha) y tienen FT.

El defensor aplica inmediatamente los impactos, sin mostrar sus Unidades al atacante.

Si el defensor puede usar la Bonificación defensiva, entonces está obligado a usarla.

Entonces, cada Artillería Activada que ha disparado al Área se reduce y se elimina el cubo rojo, pero permanece activa, dado que puede disparar a cualquier otra Área de batalla adyacente durante este Impulso.

© VENTONUOVO GAMES 2017

5.3.2 OPCION DEL DEFENSOR DE RETIRARSE

Después de que el Jugador Inactivo (defensor) ha distribuido los impactos por el Fuego de Artillería, se puede Retirar de la batalla jugando el Disco de Iniciativa (véase 6.4).

5.3.3 MOSTRAR LOS BLOQUES

Si el jugador no ha jugado la Opción de Retirarse, ambos jugadores revelan simultáneamente sus Unidades del Área.

5.3.4 COMBATE TERRESTRE

Después de haber revelado sus unidades del Área, los jugadores lanzan los dados simultáneamente (salvo que se aplique la **Bonificación por Fuerzas Combinadas**), calculan el número de impactos infligidos al oponente y aplican los impactos a sus propias Unidades (véase 5.3.6).

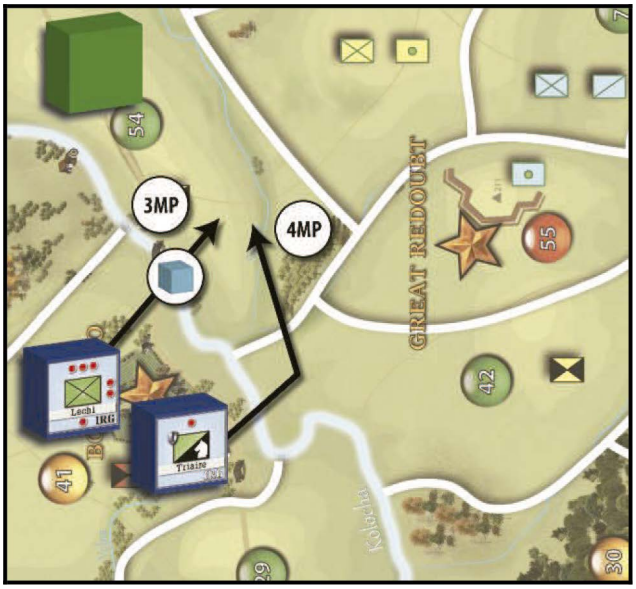
5.3.5 BONIFICACION POR FUERZAS COMBINADAS

Si la batalla tiene lugar en un Área verde y uno de los dos jugadores tiene al menos una Infantería Y una Caballería que no están marcadas con un cubo azul claro por Cruzar el Kolocha, y su oponente no los tiene, ese jugador es elegible para la Bonificación por Fuerzas Combinadas.

Bonificación por Fuerzas Combinadas: el jugador lanza los dados antes que su oponente y los impactos se aplican inmediatamente. Posteriormente el oponente lanza los dados por sus Unidades restantes.

Ejemplo: *tres Unidades francesas (dos Infanterías y una Caballería) atacan un Área verde más allá del Kolocha, ocupada por dos Unidades rusas. Una de las dos Infanterías francesas ha cruzado el Kolocha, por lo que se marca con un cubo azul claro.*

Después de mostrar los bloques, las dos Unidades rusas se revelan como dos Infanterías.



Por lo tanto, el jugador francés es elegible para la Bonificación por Fuerzas Combinadas: lanza por TODAS sus Unidades – las tres – (una Infantería se divide a la mitad) antes que su oponente y se aplican inmediatamente los impactos. Posteriormente, la Infantería rusa superviviente – de haberla – puede devolver el fuego.

Ejemplo: *en la imagen de la columna izquierda, la caballería no se trabó en el Área inmediatamente después de cruzar el Kolocha, por lo tanto, no se marca con un cubo azul claro. Sin embargo, el atacante no es elegible para la Bonificación por Armas Combinadas dado que su Infantería se trabó en combate atravesando el Kolocha.*

5.3.6 APLICANDO LAS PERDIDAS

Los impactos los aplica a las Unidades el jugador que las controla.

Antes de aplicar los Impactos, el Defensor debe usar la Bonificación Defensiva para absorber impactos (uno o dos).

Los impactos se aplican primero a los Objetivos Primarios, y posteriormente a los Objetivos Secundarios.

Los Impactos se aplican uno a uno, a la Unidad(es) con más Fuerza en el momento en que se aplica el impacto. Si dos o más Unidades tiene la misma Fuerza, el jugador con su control elige a qué Unidad aplica ese impacto.

5.3.6.1 OBJETIVO PRIORITARIO

Los Objetivos Secundarios **no pueden** recibir impactos antes de que todos los Objetivos Primarios hayan sido eliminados.

Objetivos Primarios: Las Unidades de Combate (Infantería y Caballería).

Objetivos Secundarios: Las Unidades de Apoyo (Comandantes Supremos, Líderes Tácticos y Artillería).

Ejemplo: *El jugador francés ataca con dos Infanterías y una Caballería un Área verde más allá del Kolocha ocupada por cuatro Unidades rusas (dos Infanterías, una Artillería y un Líder Táctico). La Caballería francesa ha cruzado el Kolocha y se marca con un cubo azul claro. Bressier – activado – ha Inspirado a la Vieja Guardia (cubo amarillo) con lo que obtendrá FC. No se comprometió Artillería (fíjate que hay Artillería francesa activada adyacente al Área, pero sin un cubo rojo). El Defensor no tiene el Disco de Iniciativa por lo que no puede elegir retirarse.*

© VENTONUOVO GAMES 2017

Los jugadores revelan simultáneamente sus Unidades y lanzan simultáneamente los dados (nadie puede reclamar Bonificación por Armas Combinadas).

El jugador francés logra seis impactos, el jugador ruso cuatro.

El jugador francés aplica los cuatro impactos a sus Unidades de Combate, dos a cada Infantería (Unidades más Fuertes), mientras que el jugador ruso aplica los primeros cuatro impactos (dos cada una) a sus Unidades de Combate (Objeticos Primarios) y ambas Infanterías son eliminadas.

Los dos impactos restantes eliminan a ambas Unidades de Apoyo (uno a cada una). Las tres Unidades rusas se eliminan del mapa y se colocan en el Registro de Moral ruso, mientras que el Jager simplemente se elimina del mapa (no se tiene en cuenta para la Moral rusa).

5.3.7 OCULTANDO A LAS UNIDADES

La batalla finaliza después de que ambos jugadores han distribuido los impactos. El Jugador Activo elimina los cubos amarillos y azules claro del Área. Si todas las Unidades de un jugador han sido eliminadas, el otro jugador (el propietario del Área) oculta sus Unidades.

Si por el contario, después de la batalla el Área sigue disputada, el propietario del Área oculta sus Unidades, mientras que el otro jugador deja sus Unidades visibles.

A continuación, el Jugador Activo puede seleccionar y resolver otra batalla.

***Nota**: si una Unidad de Artillería está adyacente a más de un Área disputada, no se oculta hasta el final del Impulso (se puede usar de nuevo en el Segmento de Artillería).*

5.4 DESACTIVACION DE LAS UNIDADES DE APOYO

Una vez que todas las batallas se han resuelto, el Jugador Activo desactiva todas sus Unidades de Apoyo activadas (Líderes Tácticos y Artillería). Los Líderes Tácticos se reducen y ocultan; la Artillería se oculta.

6.0 ACCIONES DE INICIATIVA

El jugador con el Disco de Iniciativa puede gastarlo (colocándolo en el mapa) para llevar a cabo **una** de las cuatro Acciones de Iniciativa siguientes:

A. Pedir Refuerzos (el Jugador Activo, en lugar de una Acción Táctica);

B. Movimiento y Combate Especiales de Iniciativa (el Jugador Activo, en lugar de una Acción Táctica);

C. Incursión de Caballería (el Jugador Activo, después de un Impulso Táctico);

D. Retirarse de un Combate (el Jugador Inactivo, durante el Segmento de Combate).

Después de jugarse de una de las formas anteriores, el Disco de Iniciativa se considera gastado y pasa al otro jugador, quien lo coloca en su espacio específico del mapa.

6.1 PEDIR REFUERZOS

El **Jugador Activo** gasta el Disco de Iniciativa para desplegar un número de Refuerzos igual a su VL.

Los Refuerzos se despliegan como se describe en 3.3.

6.2 MOVIMIENTO y COMBATE

El **Jugador Activo** – en lugar de Pasar o llevar a cabo un Impulso Táctico – calcula su VL y gasta el Disco de Iniciativa para mover un número de Unidades hasta su VL.

Cada Unidad puede mover hasta su máxima Capacidad de Movimiento. Las Unidades de Apoyo pueden mover, pero no activarse (no se permite Fuego de Artillería ni Inspiración). Se permite Trabarse y Destrabarse en combate, así como combatir. El número máximo de nuevos combates (trabarse) y batallas no debe superar la Fuerza del Comandante Supremo (3 Estrellas = no más de 3 nuevos combates – trabarse – y tres batallas).

6.3 INCURSION DE CABALLERIA

El **Jugador Activo** – después de haber completado un Impulso Táctico – gasta el Disco de Iniciativa para mover un número de Unidades de Caballería hasta su VL. Cada Unidad de Caballería puede mover hasta su Capacidad de Movimiento máxima, pero no puede Trabarse ni Destrabarse, y no se pueden resolver Combates.

6.4 RETIRADA DEL DEFENSOR

El **Jugador Inactivo** gasta el Disco para retirarse de **1** Combate.

© VENTONUOVO GAMES 2017

La Retirada se lleva a cabo después del Fuego de Artillería. La Retirada involucra a **todas** las Unidades propias del Área bajo ataque. Las Unidades en retirada deben mover a Áreas adyacentes y controladas sin sobre-apilarse. Las Unidades en retirada que no se puedan retirar debido al sobre-apilamiento se eliminan, eligiéndolas el jugador con su control.

7.0 PASAR

Al Pasar, el Jugador Activo sólo puede mover una de sus Unidades. No se permite trabarse en combate. Las Unidades de Apoyo NO se pueden activar y no se puede resolver combates.

Después de Pasar dos veces consecutivas (una por jugador), el Turno finaliza y comienza uno nuevo.

8.0 FASE FINAL

Se aplica el Desgaste por Fatiga de Batalla (R.O. 9.10).

Los jugadores mueven el Contador de Turnos un espacio hacia delante. Si es el 4º Turno, cada jugador calcula las Áreas de Victoria que controla para determinar el ganador.

9.0 REGLAS OPCIONALES

Las Reglas Opcionales (R.O.) ofrecen a los jugadores una mejor comprensión de la batalla histórica, añadiendo sabor al juego y más opciones estratégicas, pero también incrementando el nivel de complejidad. Por lo tanto, los jugadores deberían usarlas sólo después de haberse familiarizado con las reglas normales.

Las Reglas Opcionales se deben usar en orden. Usar una R.O. sin usar las R.O. anteriores podría comprometer el equilibrio del juego.

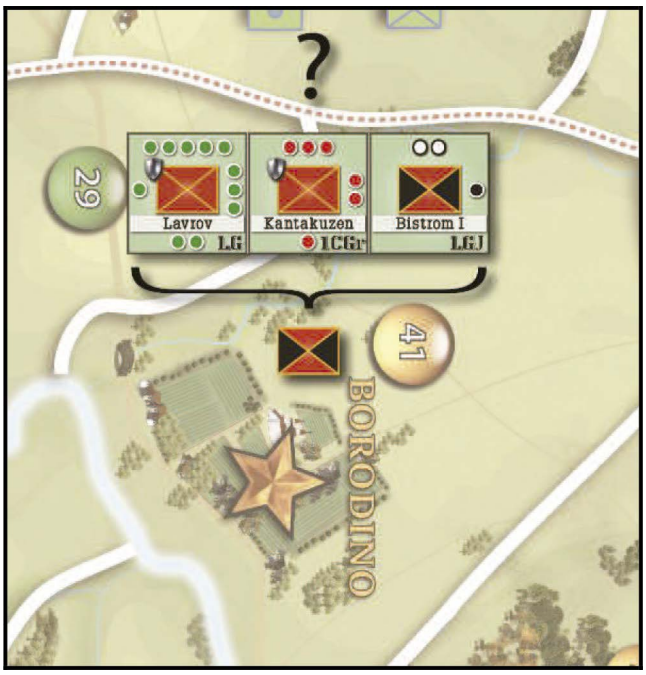
9.1 JAGERS RUSOS

Durante el Combate Terrestre en un Área Amarilla/Roja – después de resolverse el Fuego de Artillería – cada Jager ruso a Fuerza Completa (atacando o defendiendo) puede o Escaramuzar o Emboscar al enemigo.

Escaramuzar: reduce la fuerza en uno y retíralo a cualquier Área adyacente bajo control propio sin sobre-apilar.

Emboscar: lanza los dados antes que las otras Unidades y aplica inmediatamente los impactos.

Además, durante el despliegue inicial, los Jagers rusos se tratan como Infantería regular. Por lo tanto, se agrupan por color, se mezclan con la Infantería de Línea y se roban al azar y se despliegan.

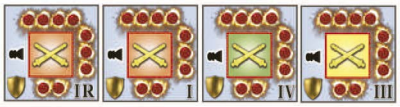


Ejemplo: *en Borodino, el despliegue podría incluir cualquiera de las tres Infanterías rusas, no los Jager de la Guardia Personal exclusivamente.*

Ejemplo: *tanto en el Área 42 como en el Área 71, se roba al azar y se despliega una de las 12 Infanterías amarillas rusas (seis Jager, seis Infanterías regulares). En el Área 72, se roba al azar y se despliega una de las 11 Infanterías azul claro rusas (cuatro Jager y siete Infanterías Regulares).*

9.2 FUEGO DE ARTILLERIA DE LA GRANDE BATTERIE

Al comienzo de la partida, antes del 1er Impulso, el jugador francés puede disparar (sin mover o activar) con sus cuatro Artillerías desplegadas en las Áreas 16, 28, 31 y 32.



Por cada una de las Artillerías, el jugador francés coloca un cubo rojo en un Área adyacente ocupada por el enemigo para disparar sobre ella, lanza 4 dados por la

© VENTONUOVO GAMES 2017

Artillería adyacente, 16 en total. El jugador ruso puede reclamar la Bonificación por el Terreno Defensivo donde sea apropiado y la Bonificación de Protección si se está usando la R.O. 9.6. Cada Artillería puede disparar sólo una vez.

Ejemplo: *el jugador francés juega Grande Batterie. Sus cuatro Artillerías disponibles se comprometen para disparar como se muestra en la imagen inferior.*

Nota: *para la finalidad de la imagen no se muestran el resto de Unidades francesas.*

Después de completar el Fuego de la Grande Batterie, el jugador francés comienza el 1er Impulso.

Como consecuencia del Fuego de la Grande Batterie, ¡pueden vaciarse hasta cuatro Áreas ocupadas por los rusos!

Nota: *el defensor no revela ninguna Unidad mientras distribuye los Impactos.*

9.3 AGILIDAD

Murat, la Caballería Ligera (ambos cuentan con una *cabeza de caballo negra*) y las Unidades de Jagers obtienen 1 PM mientras que las Unidades de Milicia pierden 1 PM.

- Murat y la Caballería Ligera: 6 PMs;
- Jager: 4 PMs;
- Milicia: 2 PMs.

9.4 PRIMER SABLE DEL IMPERIO

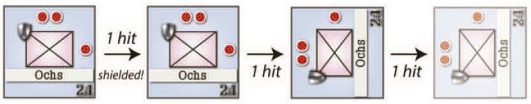
Murat, cuando se activa, puede mover cualquier Unidad de Caballería (sin importar su color) en su Rango Táctico, e Inspirar a cualquier Unidad de Caballería adyacente (sin importar su color).

9.5 COSACOS

Platov **NO** puede, bajo ninguna circunstancia, comandar a cualquier otra Unidad que no sea Cosaca, **Y** la Caballería Cosaca no cuenta como Unidad de Caballería para/contra Bonificación por Fuerzas Combinadas (véase 5.3.5).

9.6 UNIDADES PROTEGIDAS

Cada Unidad con un Icono de Escudo (plateado para los Objetivos Primarios, dorado para los Objetivos Secundarios), puede ignorar el primer Impacto aplicado a ellas en cada batalla, considerándolas como protegidas.



Nota: *el beneficio del Escudo sólo se aplica cuando una Unidad debería haber sufrido un impacto por las reglas normales de distribución de los impactos. Por lo tanto, las Unidades de 4 puntos sin escudo siguen recibiendo un impacto antes de que una Unidad protegida de 3 puntos absorba un impacto.*

Ejemplo: *aplicando esta regla al ejemplo de la página 14, el jugador ruso habría podido usar el Escudo plateado de su Infantería para absorber el primer impacto, y entonces los cuatro impactos sucesivos habrían destruido las dos Infanterías. El sexto impacto lo habría absorbido el Escudo dorado de la Artillería, salvando a las dos Unidades de Apoyo rusas de la eliminación.*

El jugador francés también habría aplicado Escudos, que habrían podido absorber el primer impacto sobre su Infantería con Escudo Plateado, por lo que una Infantería se habría reducido a dos y la otra a uno.

9.7 LIDER TACTICO AGOTADO

Ahora es posible activar (5.1) Líderes Tácticos Agotados.

Un Líder Táctico Agotado tiene su Rango Táctico reducido a “0”, por lo que sólo puede comandar Unidades (de cualquier color) en el Área que ocupaba cuando se activó.

Los Líderes Tácticos Agotados activados CUENTAN contra el número máximo de Líderes Tácticos que se pueden activar cada Impulso.

Sin embargo, los Líderes Tácticos Agotados sólo se pueden activar si ya se ha activado un Líder Táctico no Agotado en el mismo Impulso.

Los Líderes Tácticos Agotados no se reducen o eliminan durante el Segmento de Desactivación de Líderes Tácticos.

9.8 OFENSIVA GENERAL

Si el Jugador Activo ha declarado un Impulso Táctico, puede gastar el Disco de Iniciativa para declarar una Ofensiva General.

La Ofensiva General le permite al Jugador Activo llevar a cabo un Impulso Táctico especial, y puede activar sus Líderes Tácticos, disparar con su Artillería activada, iniciar nuevos combates (trabarse) y resolver batallas como si su Comandante Supremo estuviese a Fuerza máxima (4).

Ejemplo: *al comienzo de la Fase de Impulsos del 4º Turno, Napoleón está agotado.*

El jugador francés declara una Ofensiva General y

© VENTONUOVO GAMES 2017

gasta el Disco de Iniciativa.

Por lo tanto, durante su Impulso Táctico, el jugador francés puede activar hasta cuatro LT, iniciar cuatro combates nuevos (trabarse), resolver cuatro batallas y tener cuatro Artillerías disparando en cada Área de batalla.

9.9 COMBATE AVANZADO

Si el Combate tiene lugar en un Área amarilla/roja, las Unidades disparan y los impactos se aplican inmediatamente siguiendo este orden:

1. Jager ruso;

2. Infantería;

3. Milicia rusa;

4. Caballería Ligera;

5. Caballería pesada;

6. Objetivos Secundarios.

Ejemplo: *Con dos Unidades (una Infantería y una Caballería Pesada), el jugador francés ataca un Área amarilla ocupada por dos Unidades rusas (un Jager y una Infantería).*

Dado que el Área es amarilla, el jager ruso dispara primero y sus impactos (de haberlos) los aplica inmediatamente el jugador francés a sus Unidades. Entonces ambas Infanterías lanzan simultáneamente los dados y se aplican los impactos (el jugador ruso puede reclamar una Bonificación Defensiva dado que el Área es amarilla). El último en disparar será la Caballería Pesada francesa. Se aplican los impactos.

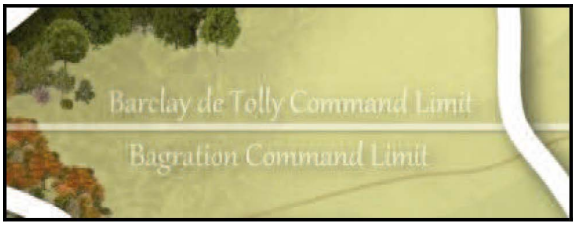
9.10 DESGASTE POR FATIGA DE BATALLA

Al final de cada Turno, durante la Fase Final, cada Unidad sin Escudo trabada sufre un impacto.

Se ignora la Bonificación por Terreno Defensivo.

9.11 LIMITE DE MANDO BdT/B

El mapa de juego está dividido en dos partes (norte y sur) por una línea blanca. Esta línea indica el Límite de Mando de Barclay de Tolly/Bagration; Barclay de Tolly no puede ir al sur de esta línea, y Bagration no puede ir al norte.



Bagration y Barclay de Tolly no pueden mover atravesando esta línea, ni comandar Unidades más allá de esta línea.

Nota: *un Área pertenece a la parte norte si su círculo de color está al norte de la línea, mientras que un Área pertenece a la parte sur si el círculo de color está al sur de la línea.*

9.12 LIMITE DE MANDO EXTREMO BdT/B

Además de todas las restricciones mencionadas en R.O. 9.11, Las Unidades del 1º Ejército ruso (amarillas) no pueden entrar en ningún Área de la parte sur del mapa, y las Unidades del 2º Ejército ruso (azul claro) no pueden entrar en ningún Área de la parte norte del mapa.

10.0 LAST BLOOD

El Escenario Last Blood se debe jugar con TODAS las Reglas Opcionales y ofrece una experiencia de juego totalmente nueva con Condiciones de Victoria más difíciles.

Así, mientras que una partida de Bloody Monday dura una media de una a dos horas, una partida al escenario Last Blood es de esperar que dure mucho más y tiene un nivel de dificultad más alto.

Recomendamos jugar este escenario sólo después de haber jugado al menos dos o tres veces con el juego normal.

Condiciones de Victoria

Las Condiciones de Victoria son las mismas que las del juego normal, con la excepción de que si la partida dura hasta el final del 4º Turno, cada jugador calcula su marcador (véase más adelante) y el ganador es el jugador con más Puntos de Victoria.

Puntos de Victoria

Al final del cuarto Turno, cada jugador calcula su marcador sumando:

- 3 Puntos por las Fleches*;

- 2 Puntos por cada Área de Victoria controlada;

- 5 Puntos por cada Unidad enemiga con Escudo dorado eliminada;

- 3 Puntos por cada Unidad enemiga con Escudo plateado eliminada;

- 2 Puntos por cada otra Unidad enemiga eliminada (Jager rusa, Milicia y Cosacos 1 Punto cada una).

¡Bon chance!

**sólo si el jugador controla LAS TRES Áreas, en otro caso una o dos ellas no tienen valor.*

© VENTONUOVO GAMES 2017

Borodino: Una Introducción

Jim O´Neill

"Al inicio de una campaña es importante considerar si avanzar o no; pero cuando has tomado la ofensiva es necesario mantenerla hasta las últimas consecuencias. Sin embargo, una retirada por bien efectuada que esté, siempre afecta a la moral del ejército, dado que se pierden las posibilidades de éxito y éstas pasan al enemigo. Una retirada, además, tiene un precio más alto en hombres y materiales que el enfrentamiento más sangriento, con una diferencia, que en una batalla el enemigo pierde casi tanto como tú; mientras que en una retirada pierdes tú y él no".

Napoleón Bonaparte

La situación general en Europa en 1812

Una paz incómoda reinaba en Europa desde que Napoleón puso a los austriacos en su lugar en Wagram en 1809. Obviamente el conflicto en España aún continuaba, y aunque les costaba a los franceses una media de 100 bajas diarias, Napoleón lo dejó de lado y delegó en sus Mariscales, aunque con una buena dosis de injerencias y consejos.

Fundar un Imperio es una cosa, pero para asegurar su longevidad se necesita a un heredero y esa era la labor que Napoleón tenía en mente. Josefina era estéril; se interponía en el camino de las ambiciones dinásticas del Emperador y no dudó en divorciarse de ella, citando sin escrúpulos la necesidad de un sucesor legítimo y dirigiendo sus pensamientos a la búsqueda de la Emperatriz adecuada. Finalmente eligió a la Archiduquesa María Luisa, una austriaca de 18 años que, el 20 de marzo de 1811, tuvo un niño. Este niño fue proclamado Rey de Roma. Por desgracia, no complació a Rusia, que había tratado de imponer su candidata a Napoleón, la Gran Duquesa Ana. Aun estando un Imperio en juego, no se puede complacer a todos.

Rusia, Prusia y Austria formaban parte de una incómoda alianza con Francia, pero estaban demasiado afectados por las derrotas previas como para considerar otras opciones. En Rusia, sin embargo, había latente una fuerte animadversión hacia Francia, causada principalmente por haber tenido que entrar en el Sistema Continental, que era parte de los términos del Tratado de Tilsit, que prohibió el comercio con Gran Bretaña. Estaba teniendo efectos profundamente negativos para la economía rusa. En 1812 Rusia restableció las relaciones comerciales con Gran Bretaña. La ocupación del Ducado de Oldenburg por parte de Francia y su incorporación al Imperio francés fue una bofetada en la cara del Zar, quien estaba relacionado con su gobierno por lazos matrimoniales. En 1812, estas divisiones habían proporcionado al Zar Alejandro la excusa para realizar los preparativos de invasión del Imperio desde fecha tan temprana como principios de 1811, pero quedaron en nada. A mediados de 1812, Napoleón decidió anticiparse al Zar y "liberar" Polonia de camino hacia el corazón de Rusia.

Los Ejércitos Contendientes

Dependiendo de las fuentes consultadas, el Imperio francés reunió en las fronteras de Rusia entre 450.000 y 600.000 hombres, de los cuales 250.000 eran franceses, para enfrentarse a entre 400.000 y 488.000 rusos, incluyendo *Opolchenie* (milicia irregular) y Cosacos, aunque de inicio sólo contaban con un tercio de esa cantidad desplegados en las fronteras. Los franceses se desplegaron como sigue:

- En el flanco norte, el Mariscal McDonald, descendiente de Flora MacDonald, afamada jacobita, comandando el X Cuerpo de Ejército con unos 30.000 polacos y alemanes.
- En el centro, bajo el mando directo de Napoleón, había unas 225.000 bayonetas y sables de la Guardia Imperial, la Legión del Vístula y los I, II y III Cuerpos.
- En el flanco sur, el Príncipe Schwartzenburg con 35.000 austriacos y los 18.000 sajones del VII Cuerpo de Renier.
- El Principe Murat les seguía con 20.000 jinetes de la Caballería de Reserva.
- También los siguieron los IV, VI y III Cuerpos de Caballería de Reserva bajo el mando de Eugene, Saint Cyr y Grouchy.
- Además, había importantes reservas en Polonia, Prusia y los Estados alemanes que marcharían más adelante para unirse al Emperador.

Era un ejército cosmopolita con sólo la mitad de franceses y el resto consistente en austriacos, prusianos, polacos, alemanes, italianos, suizos, españoles, portugueses y muchos otros.

Los rusos se desplegaron como sigue, primero bajo el mando de Barclay de Tolly y más adelante bajo el de Kutuzov:

- El Primero Ejército Occidental con 111.000 hombres incluyendo 7000 cosacos bajo el mando de Mikhail Bogdanovich Barclay de Tolly – a lo largo del Niemen.
- El Segundo Ejército Occidental comandado por el Príncipe Pyotr Ivanovich Bagration tenía 37.000 hombres incluyendo 4000 cosacos – se desplegó al sur de Lituania.
- El Tercer Ejército (Reserva) bajo el Conde Alexander Petrovich Tormasov consistente de 42.000 hombres incluyendo 4000 cosacos – en Volhynia.
- Otras unidades se dispersaron por Rusia y sus territorios actuando como una reserva estratégica y fueron llamados según se iban necesitando. El más fuerte de

© VENTONUOVO GAMES 2017

estos era el Ejército del Danubio bajo el mando del Almirante Pavel Vasilievich Tchichagov – desplegado en Ucrania.

Cabe destacar que los ejércitos de Reserva estaban compuestos en su mayor parte por Milicias, Depósitos y Batallones de Reclutas.

Movimientos de apertura: la Marcha hacia Borodino

El Modus Operandi de Napoleón siempre había sido ignorar los objetivos geográficos y concentrarse en la destrucción de los ejércitos enemigos. Esto le llevó a la victoria en 1805 contra los austriacos y rusos, en 1806 contra Prusia, en 1807 de nuevo contra Rusia y en 1809 de nuevo contra Austria. No tenía intención de cambiar en 1812. Al principio, *no había planeado marchar sobre Moscú*; la campaña se decidiría en las fronteras de Rusia. Desafortunadamente, primero Barclay y después Kutuzov tenían un punto de vista diferente sobre a guerra.

El 24 de junio de 1812, la Grande Armée francesa cruzó el Niemen hacia territorio ruso. La campaña había comenzado. Las perspectivas de Napoleón parecían halagüeñas; sólo tenía que asegurarse de que los diferentes componentes de su gran fuerza actuasen al unísono para aplastar a los Ejércitos rusos. No fue así. Tan pronto como las tropas de Napoleón estuvieron a la vista, **ambos** Ejércitos rusos de Barclay y Bagration levantaron los campamentos y pusieron pies en polvorosa; el plan original era que Barclay se retirase y Bagration sorprendiese a los franceses por el flanco. Se convertiría en la norma hasta que los rusos por fin se volvieron para enfrentarse a las Águilas en Borodino.

Un breve vistazo al comienzo de la campaña muestra los siguientes movimientos y reacciones: Napoleón avanza sobre Vilna y Barclay, acompañado por el Zar, se retira a un campamento defensivo en Drissa tras el río Dvina. Desafortunadamente este campamento no había sido preparado de forma adecuada y demostró ser demasiado para Alejandro, a quién convenció una delegación que su lugar era la retaguardia organizando el abastecimiento y los refuerzos. Ahora que la influencia política se había hecho a un lado, Barclay podría llevar la gestión de los ejércitos de forma correcta. Su primer objetivo fue alejarse de Drissa e intentar unir su Primer Ejército con el Segundo de Bagration, que se puso bajo el mando supremo de Barclay.

Barclay se dispuso a llegar a Vitebsk y esperar allí a Bagration, quien debería llegar desde el sur. Mientras tanto, Napoleón no estaba ocioso; destacó a Davout para coger a Bagration entre él y Jerome, que había estado amenazando al Segundo Ejército. Habría podido resultar en la aniquilación de la fuerza de Bagration, pero Jerome fue demasiado lento y permitió escapar al Segundo Ejército. Napoleón reprendió a Jerome con tanta severidad que éste regresó a Francia lleno de rencor. Ignorándolo, el formidable Davout a la cabeza de su I Cuerpo alcanzó Mohilev y repelió a Bagration. Evitó que se uniese con Barclay en Vitebsk. Sabiendo que no podría enfrentarse a Napoleón por sí mismo, de Tolly se retiró a Smolensk, donde finalmente se unió a Bagration.

El Emperador por fin había alcanzado a los ejércitos rusos y estaba decidido a arrastrarlos a un desenlace sangriento. Asaltó Smolensk. Barclay situó al Cuerpo de Raevski como retaguardia mientras se retiraba con el Primer y Segundo ejércitos y se movía hacia Moscú. De nuevo fueron alcanzados en Valutino, pero una vez más escaparon. Napoleón estaba furioso, había fallado en tres ocasiones al rodear a los rusos y estaba perdiendo la paciencia… Smolensk habría sido el lugar ideal para situar los cuarteles de invierno y reanudar la campaña en 1813 con un ejército descansado y reabastecido. Debido a la fragmentación y las enfermedades, su fuerza había descendido a unos 150000 hombres y la moral decaía. Con anterioridad, su forma de actuar le había permitido a sus tropas vivir del terreno, pero la política rusa de tierra quemada lo evitó y la inexperiencia francesa a la hora de mantener una columna de suministro cobró su peaje. Su falta de paciencia le hizo perder la campaña. No permaneció en Smolensk, sino que partió inmediatamente en pos de sus rivales rusos.

De Tolly no las tenía todas consigo. Estaba siendo muy criticado por ceder tanto territorio de la Sagrada Madre Rusia y fallar a la hora de detener el inexorable avance francés. Aunque era el comandante nominal, él y Bagration y no se llevaban bien y Alejandro decidió que había llegado el momento de nombrar un nuevo Comandante. Eligió al anciano Príncipe Mikhail Illarionovich Golenishchev-Kutuzov, una elección popular entre las filas. Kutuzov decidió dar batalla en las afueras de Moscú y continuó la retirada hasta llegar a la aldea de Borodino. Aquí ofrecería batalla. Los franceses le siguieron y pronto llevaría el Lunes Sangriento, donde 128.000 franceses (Riehn, P. 479) se enfrentarían a unos 155.000 rusos (Mikaberidze, p. 33) en un terreno elegido por estos últimos. Las cifras proporcionadas son anteriores a Shevardino.

El campo de batalla alrededor de la pequeña aldea de Borodino no es grande. La simple concentración de hombres dentro de sus límites garantizaba que se tratase de un desenlace sangriento. Haré una breve descripción del terreno dado que el lector todo lo que tiene que hacer es echar un vistazo al mapa que acompaña al juego. El mapa, además de ser vistoso, es uno de los más precisos que yo haya visto. El terreno que se prolonga desde Gorki, en el norte, hasta Utitsa, en el sur, está dividido parcialmente por el río Kolocha con el centro extendiéndose entre las carreteras nueva (al norte) y vieja (al sur) desde Smolensk a Moscú.

Kutuzov la había fortificado con un Gran Reducto (también conocido como el Reducto Raevski) que contenía 18 cañones de 12 libras en el centro y tres Flèches reforzadas (las Flèches de Bagration), que también contaban con artillería, hacia el sur. Estas Flèches en principio iban a ser el extremo izquierdo de las líneas rusas, pero con el despliegue de los franceses, la colina de Utitsa y el bosque circundante hacia el sur también fueron ocupados. Aproximadamente a una milla frente a las Flèches estaba el reducto de Shevardino, que prácticamente no se apoyó ya que su labor la realizaban las Flèches de Bagration. Esto fue lo primero que vio Napoleón el 5 de septiembre

© VENTONUOVO GAMES 2017

de 1812.

Un Preludio a Borodino

La posición de Shevardino estaba entorpeciendo los planes de Napoleón el 5 de septiembre, por lo que algo tendría que hacer. A última hora de la tarde Napoleón envió al V Cuerpo de Poniatowski a realizar un movimiento de flanqueo hacia el sur mientras que la división de Compans hacia un asalto directo sobre la posición. El reducto cambió de manos varias veces, pero el desenlace lo decidió la aproximación del V Cuerpo por el sur y de Morand y Friant por el norte. Para evitar el cerco los rusos tuvieron que ceder la posición cerca de la medianoche. A Kutuzov le enfadó mucho que 18000 rusos sin apoyo se enfrentasen a 35000 franceses… ¡para nada! Durante la noche del 5 al 6 el reducto se convirtió en el puesto de mando de Napoleón, desde donde controlaría al ejército francés el 7 de septiembre. El día 6 transcurrió en calma mientras ambos ejércitos se ocupaban de las disposiciones finales. Durante este inquietante silencio, cada comandante intentó subir la moral de sus tropas: Napoleón emitiendo una proclama e invitando a sus oficiales y Guardia a admirar el retrato reciente de su hijo; Kutuzov exponiendo otro retrato; el de la Virgen de Smolensk, que había sido rescatado de dicha ciudad. Una procesión de clérigos ortodoxos rusos, completado con incensarios volteados al aire, desfilaron este icono ante las tropas e incluso Kutuzov desmontó y se arrodilló a sus pies, algo difícil para alguien de su edad, hábitos y volumen. Fue más o menos entonces cuando Davout sugirió un movimiento de flanqueo en profundidad alrededor del sur del ejército ruso para sorprenderles por la retaguardia y aislarles de Moscú.

Napoleón dijo no.

Disposiciones

Los rusos desplegaron al Primer Ejército bajo el mando de Tolly en la derecha cubriendo la carretera nueva de Smolensk. A su izquierda estaba el Segundo Ejército bajo el mando de Bagration finalizando su despliegue en las Flèches. El pueblo de Borodino estaba guarnecido por sólo un regimiento. Más tarde, los bosques del sur serían ocupados, al igual que la aldea y la colina de Utitsa cuando el plan de Napoleón se hizo evidente. La derecha rusa se había fortalecido y su izquierda era extremadamente débil. Fue el resultado de la creencia de Kutuzov de que los franceses atacarían a lo largo de la carretera nueva de Smolensk.

"El terreno que ocupaba el ala izquierda no presentaba ventajas evidentes. Algunas colinas de suave pendiente y puede que 20 pies de altura, junto con franjas de arbustos, formaban un conjunto confuso, donde era difícil pronunciarse sobre qué bando contaría con la ventaja del terreno. Así, la mejor ala de la posición, el ala derecha, podría no ser suficiente para compensar los defectos de la izquierda. La posición competa indicaba a los franceses claramente el flanco izquierdo como el objetivo de las operaciones, como para admitir que barajaran la idea de que sus fuerzas se viesen atraídas por el derecho – Karl von Clausewitz".

Napoleón se desplegó con Eugene en el norte frente a la aldea de Borodino, con lo que básicamente estaba encarando al centro del ejército ruso. Hacia el sur tenemos a Ney enfrentado a la aldea de Semyonovskaya y Davout frente a las Flèches de Bagration. Por último, el Príncipe Poniatowski frente a la aldea de Utitsa. La reserva compuesta de Junot y la Guardia Imperial escalonados por detrás de Shevardino.

El Lunes Sangriento – El Norte

El día comenzó con frustración para Napoleón cuando se dio cuenta de que parte de la Artillería que había posicionado durante la noche para bombardear las posiciones rusas estaban fuera del alcance. Los rusos observaron bastante divertidos el espectáculo de los cañones siendo arrastrados al alcance adecuado. Iba a ser una lucha de desgaste. No había espacio para la maniobra, por lo que sería un ataque frontal de los franceses contra una defensa tenaz de los rusos. A las 6 a.m. se disparó un cañonazo solitario, seguido de dos más a intervalos regulares. Era la señal francesa habitual para el inicio de los faustos. Entonces se desató el infierno cuando unos 300 cañones franceses entraron en acción seguidos por una cantidad similar de cañones rusos. La batalla había comenzado.

El Príncipe Eugene tuvo el honor de hacer el primer asalto sobre la villa de Borodino, que fue detenido por un batallón de Jagers de la Guardia Personal de Elite. Barclay les ordenó que retrocediesen a través del río, pero fueron alcanzados por los franceses y perdieron un tercio de los hombres. Los franceses, a su vez, se dejaron llevar y se desorganizaron cuando cruzaron el río; los rusos tomaron ventaja de ello y los arrojaron de vuelta a la orilla norte. Borodino permaneció en manos francesas durante el resto de la batalla y no fue testigo de más lucha. La aldea era una ruina humeante. Posteriormente, Eugene vadeó el río más al este con el resto del IV Cuerpo para preparar el asalto sobre el Gran Reducto.

El reducto estaba defendido por el General Raevski, que acababa de enviar algunos de sus hombres a ayudar en las Flèches. Eugene inició un feroz bombardeo de artillería seguido a las 10.00 a.m. por un ataque de tanteo con la 14º División de Broussier. Fue repelido. Ahora era el turno de la 1ª División de Morand y esta vez no era tanteo. Intentó tomar el reducto, pero finalmente fue repelido por dos divisiones del Cuerpo de Raevski. Fue durante este asalto cuando Kutaisov, comandante de la artillería rusa, cayó muerto causando la descomposición de toda el arma de artillería, abandonando inútilmente 300 cañones, muy necesarios, en la reserva, sin tomar parte en lo que quedaba de batalla.

Al mediodía, Eugene estaba preparado para intentarlo de nuevo cuando fue sorprendido súbitamente por unos 2700 cosacos bajo el mando de Platov y 2500 jinetes de la caballería regular a las órdenes de Uvarov, que habían cruzado el río para lanzarse contra la retaguardia francesa. Aunque fueron finalmente rechazados al precio de la vida del General Montbrun, este ataque ruso fue el motivo del retraso de casi tres horas del ataque del Reducto Raevski. El ataque final lo llevaron a cabo tres divisiones

© VENTONUOVO GAMES 2017

de infantería y dos cuerpos de caballería, precedido de un bombardeo de unos 400 cañones. La infantería atacó frontalmente mientras la caballería rodeaba los flancos. El reducto cayó frente a la caballería. El General Caulaincourt murió al inicio del asalto y no lo capturó; fue tomado por una fuerza mixta de polacos y sajones. En el norte la lucha derivó en una gran batalla de caballería que duró unas tres horas hasta que los dos bandos estuvieron agotados y no pudieron continuar la lucha.

El Lunes Sangriento – El Centro

Al mismo tiempo que se realizaba el asalto sobre la aldea de Borodino, Davout comenzó el ataque sobre las Fléches de Bagration. El primer ataque de la división de Compans tuvo como resultado graves pérdidas francesas frente a la artillería rusa y, aunque tomaron la fleche más meridional, pronto fue recapturada. El segundo ataque lo llevaron a cabo dos divisiones, una del cuerpo de Ney y otra del de Davout, con el resultado de que las fortificaciones cambiaron de manos varias veces. Fue durante esta temible lucha cuando el General Bagration resultó herido mortalmente. Las Flèches por fin cayeron en manos francesas en algún momento entre las 10.00 a.m. y el mediodía y los rusos retrocedieron al arroyo Semenovka. Era el momento para los franceses de hacer un esfuerzo conjunto para romper esta nueva línea. Tomaron la aldea de Semyonovskaya, recuperada por los rusos y tomada de nuevo finalmente por los franceses. La línea rusa estaba hecha jirones, por lo que había llegado la oportunidad de enviar a la Guardia Imperial. Napoleón lo tomó en consideración, pero al final lo rechazó argumentando, *"Definitivamente no lo haré; no quiero ponerla en riesgo. Estoy seguro de ganar la batalla sin su intervención".*

Napoleón había perdido definitivamente su arrojo y con ello, cualquier oportunidad de llevar a buen puerto la campaña rusa. Incluso Ney afirmó que el Emperador debería estar de vuelta en París haciendo lo que hacen los Emperadores y dejando la lucha a los Generales. Aunque la lucha continuó en este sector, fue decayendo hasta las 10.00 p.m.

El Lunes Sangriento – El Sur

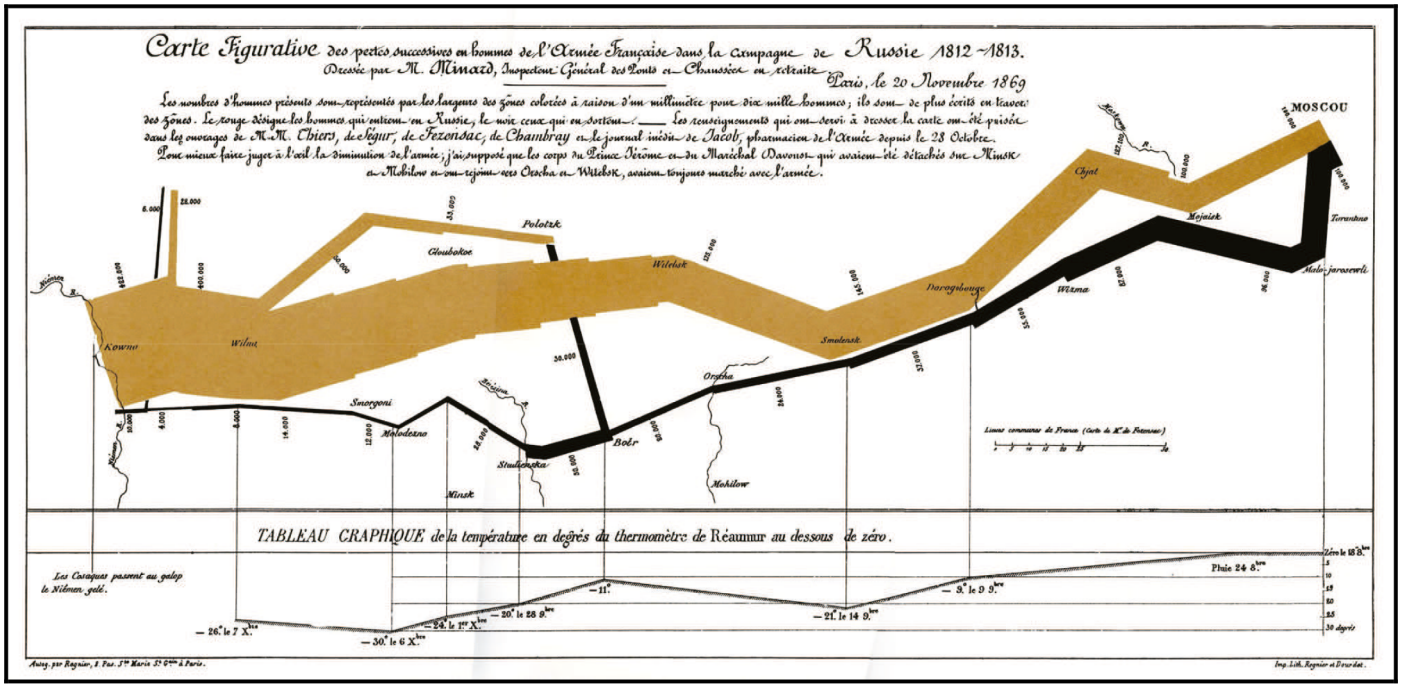
Poniatowski atacó sobre las 8.30 a.m., pero fue repelido por la infantería ligera rusa y la artillería. Atacó de nuevo a las 10.00 a.m. y tuvo éxito tomando la aldea de Utitsa, sólo para ser expulsado de nuevo. Ahora Baggovut había tomado el mando de los rusos a la muerte de Tuchkov, a tiempo de ver al Cuerpo de Junot haciendo su aparición después de un retraso de casi toda la mañana. Baggovut se retiró, finalizando la lucha en el sector con los franceses en poder de la aldea y colina de Utitsa.

El Final

Como dos boxeadores de los pesos pesados después de quince agotadores *rounds*, ambos ejércitos estaban aturdidos y se dispusieron a pasar la noche en sus respectivas posiciones. Aunque los franceses habían hecho retroceder a los rusos, no se encontraban en condiciones de iniciar una persecución. El resto es historia, con Napoleón avanzando a un Moscú vacío, permaneciendo allí demasiado tiempo y, por último, retirándose a la frontera rusa, acosado por los cosacos y el invierno. De los 600.000 hombres que siguieron a las Águilas hacia Rusia, menos de 40.000 volvieron a ver Francia de nuevo.

El Coste en Vidas

Os dejo el famoso gráfico de Minard sobre la Invasión de Napoleón y la Retirada de Rusia: en marrón se muestra la fuerza inicial, mientras que en negro se representa la fuerza durante la retirada. Creo que la tabla siguiente es el epitafio más conmovedor para la aventura rusa.



Rickard, J (11 April 2014), Battle of Borodino, 7 September 1812
Dos páginas magníficas: http://napoleonistyka.atspace.com/ and http://www.napoleonguide.com
Borodino and the War of 1812 – Christopher Duffy – Seeley, Service and Co Ltd., 1972

© VENTONUOVO GAMES 2017

PREGUNTAS FRECUENTES

1. ¿Qué bloques se agrupan juntos durante el despliegue inicial en el juego básico? **La Infantería de Línea y Jagers se agrupan juntos, la Caballería Ligera con la Pesada y la Artillería a Pie con la Artillería a Caballo.**

2. ¿Quedarán bloques después de que todas las Unidades se coloquen en el tablero y en los Refuerzos? **No.**

3. ¿Puede el atacante mover las Unidades de Apoyo a un combate? Un jugador podría querer hacerlo para usar la unidad *como una baja extra disponible para mantener el Área si es atacada.* **No. Las Unidades de Apoyo no pueden Trabarse en Combate (pueden Destrabarse).**

4. *Durante un Impulso, ¿puede el Jugador Activo crear más Áreas recién Disputadas que la Fuerza de su Comandante Supremo?* **No, no puede.**

5. ¿Pueden no resolverse los Combates de algunas Áreas Disputadas durante el Impulso si el Jugador Activo elige resolver otras Batallas en su lugar? **Sí.**

6. ¿Puede un jugador elegir no resolver la Batalla de un Área recién Disputada? **No.**

7. ¿Puede un jugador elegir no resolver la batalla de un Área que estaba Disputada al comienzo del Impulso, incluso si el Comandante Supremo tiene bastante fuerza para hacerlo? **Sí. Sólo son obligatorias las Batallas en Áreas recién Disputadas.**

8. ¿Elige el Jugador Activo el orden en que se resuelven, y si es así lo anuncia de una en una o todas a la vez? **Sí, de una en una.**

9. ¿Puede la batalla en un Área recién Disputada no resolverse en lugar de *una un Área ya Disputada?* **No.**

10. *Se supone que los jugadores aplican los impactos simultáneamente. ¿Qué ocurre cuando un jugador quiere esperar a ver cómo aplica su oponente sus impactos antes de aplicar los suyos? ¿Hay algún orden para aplicar los impactos si hay existe desacuerdo?* **Primero el Jugador Inactivo.**

11. *Durante un Movimiento y Combate Especial de Iniciativa:*

a. ¿pueden moverse las Unidades de Apoyo? **Sí, pero no activarse (ni Fuego de Artillería ni Inspiración);**

b. ¿puede el Líder Supremo moverse? **Sí;**

c. ¿causa el movimiento de una Unidad de Apoyo que tenga que reducirse en un paso? **No. La reducción sólo se produce cuando la Unidad de Apoyo ha sido Activada.**

12. ¿Hay alguna forma de mover al Comandante Supremo más que durante la Fase Logística *o con una Retirada?* **Durante cualquier tipo de Impulso, si las condiciones específicas del Impulso se pueden aplicar.**

13. ¿Puede un Líder Táctico moverse sin activarlo, y de ser así puede moverse un Líder Táctico Agotado? **Sí. Si se Pasa, durante un Movimiento y Combate Especial de Iniciativa, o durante un Impulso Táctico (sólo si otro Líder Táctico se activó en el mismo Área – véase 5.1).**

14. *Si está permitido, ¿cuenta el movimiento de un Líder Táctico contra el número de activaciones proporcionadas por la Fuerza del Comandante Supremo?* **No, pero cuenta contra el límite de 1 Unidad si se Pasa, o el VL durante un Movimiento y Combate Especial de Iniciativa.**

¡Puedes hacer tu experiencia con
BLOODY MONDAY
todavía mejor!

Mapa de Ubertex

Mapa Montado

Bloques Extra

© VENTONUOVO GAMES 2017