

COMMANDS & COLORS

Napoleonics



ESCENARIOS

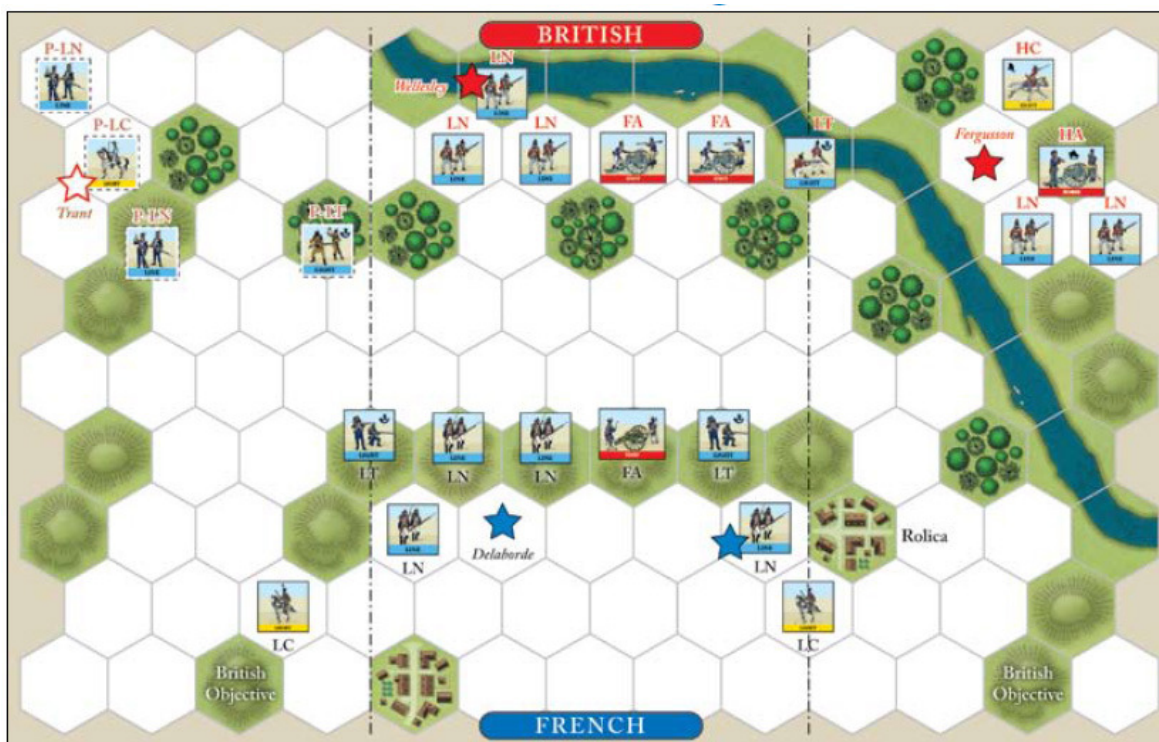
Diseño de Richard Borg

2ª Edición

(Traducción de Luis H. Agüe)



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



Roliça (Primera Posición Francesa) – 17 de agosto de 1808

Trasfondo Histórico

Tras desembarcar sin oposición en la Bahía de Mondego, Sir Arthur Wellesley condujo a un ejército británico-portugués de unos 15.000 hombres hacia el sur, en dirección a Lisboa. Oponiéndosele estaba el General Henri Delaborde con una fuerza que constaba de unos 5000 efectivos de infantería, 500 de caballería y 5 piezas de campaña. Delaborde decidió combatir para retrasar el avance de Wellesley mientras esperaba los refuerzos de los generales Junot y Loison.

Delaborde eligió su primera posición defensiva en las colinas justo al noroeste del pueblo de Roliça. Wellesley avanzó en tres columnas contra los franceses, ordenando a las tropas portuguesas bajo el mando del Coronel Trant a la derecha, y a la columna de Ferguson a la izquierda que rodearan los flancos enemigos mientras que la artillería e infantería en el centro se enfrentaban al

enemigo en el frente y lo mantenían en posición.

El ataque británico estaba en marcha a las siete de la mañana del 17. Aunque los franceses fueron atacados con vehemencia durante toda la mañana, la fuerza en inferioridad de Delaborde siguió manteniendo la posición en la colina. Sin embargo, a comienzos de la tarde, el receloso Delaborde pudo ver que su posición estaba siendo flanqueada e hizo retroceder rápidamente a sus fuerzas a una segunda posición al sur.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellesley
- 6 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Ejército Francés

- Comandante: Delaborde
- 5 Cartas de Orden

Victoria

5 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los dos hexágonos de colina que están en la línea base francesa son hexágonos objetivo de Bandera de Victoria para el jugador británico. Si una unidad británica ocupa un hexágono objetivo al comienzo del turno del jugador británico, el británico gana una Bandera de Victoria. Mientras que la unidad permanezca en el hexágono objetivo, contará como una Bandera de Victoria británica (la posición francesa ha sido flanqueada). Si la abandona o es eliminada, deja de contar.
- El río entero es vadeable.

extremadamente fuerte y sólo se podía llegar a ella frontalmente por cuatro barrancos escabrosos.

Wellesley reposicionó rápidamente a sus fuerzas para repetir el doble envolvimiento del ataque de la tarde, pero se anticiparon a su plan cuando el Teniente Coronel Lake del 29º Regimiento de Worcestershire se abrió camino prematuramente por uno de los barrancos centrales. Wellesley decidió apoyar el intento de Lake y todo el ejército británico avanzó en tropel. Los batallones franceses avanzaron para encontrarse con los británicos antes de que pudieran salir de los barrancos, pero fueron rechazados. Delaborde retiró de nuevo sus tropas en buen orden.



Roliça (Segunda Posición Francesa) – 17 de agosto de 1808

Trasfondo Histórico

Habilidosamente, Delaborde hizo retirarse a sus fuerzas cerca de Roliça a una segunda posición defensiva antes de que las columnas británicas que las estaban flanqueando pudieran cercarlas. La nueva posición era

Al final, Roliça fue una acción que no resultó decisiva. Aunque Delaborde retrasó el avance británico, Wellesley le obligó a retirarse antes de que fuera reforzado.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellesley
- 6 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Ejército Francés

- Comandante: Delaborde
- 5 Cartas de Orden

Victoria

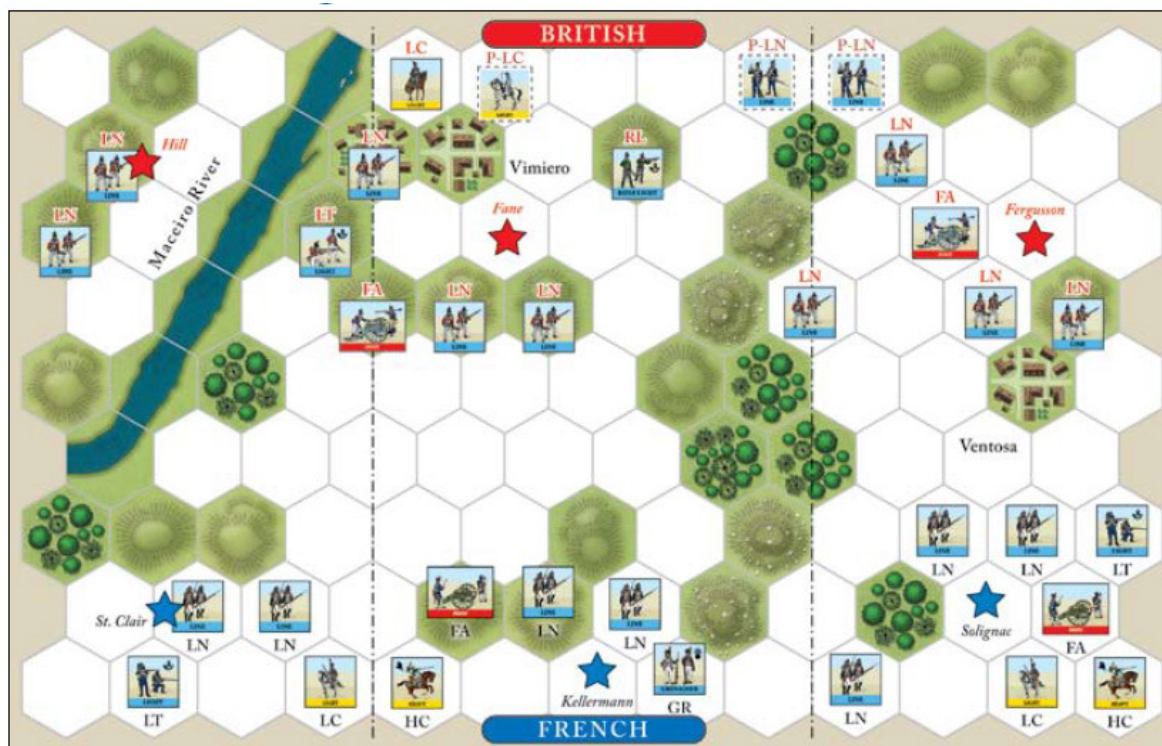
5 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

Ninguna

La batalla de Vimiero comenzó con tres brigadas francesas avanzando para tomar la colina y la ciudad de Vimiero, mientras que una cuarta brigada giraba a la derecha para tomar el flanco izquierdo británico. Por desgracia para Junot, sus ataques frontales no fueron coordinados, y fracasó en su intento de atrapar a las tropas británicas en el centro. Wellesley pudo redespregar su ejército para afrontar la amenaza a su izquierda.

Los ataques de la columna francesa en el centro fueron finalmente obligados a retirarse debido a las continuas descargas, y poco después de eso el ataque por el flanco



Vimiero - 21 de agosto de 1808

Trasfondo Histórico

Cuatro días después del enfrentamiento de Wellesley en Roliça, el General Jean-Andoche Junot, con un ejército de 14.000 hombres, atacó a los 17.000 soldados del ejército anglo-portugués. Junot quería derrotar a los invasores antes de que pudieran llegarles refuerzos por mar.

también fue rechazado. Cubierto por su caballería, Junot se retiró hacia Torres Vedras y los británicos no le persiguieron.

Tras la batalla, los comandantes superiores generales Dalrymple y Burrard llegaron a un acuerdo para permitir que el ejército de Junot saliera para Francia en barcos británicos, quedándose todos sus cañones y equipo. Es trato, nada sorprendentemente, provocó una gran protesta en Gran Bretaña.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellesley
- 6 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandante: Junot
- 5 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Victoria

6 Banderas de Victoria

dos Banderas de Victoria se pierden de inmediato.

La Coruña - 16 de enero de 1809

Trasfondo Histórico

Aunque Sir John Moore tenía órdenes de ayudar al ejército español en 1808, pronto se dio cuenta de que los españoles estaban siendo vencidos y ordenó una retirada para evacuar sus fuerzas. Consiguió mantenerse por delante del ejército francés que le perseguía, pero fue obligado a darse la vuelta y presentar batalla en el puerto de La Coruña cuando los navíos de transporte llegaron tarde.



Reglas Especiales

- Los dos hexágonos de ciudad de Vimiero son hexágonos objetivo de Bandera de Victoria para el jugador francés. Si unidades francesas ocupan ambos hexágonos objetivo al comienzo del turno del jugador francés, el francés gana dos Banderas de Victoria. Mientras ambos hexágonos permanezcan ocupados por franceses, el jugador francés retendrá as dos Banderas de Victoria. Si uno o ambos hexágonos no están ocupados, las

Al amanecer del día 16 de enero, Moore había formado una serie de líneas defensivas que tenían como posición clave el pueblecito de Elviña. Los franceses estaban en posición en las cimas opuestas. Napoleón había vuelto a Francia cuando quedó claro que no atraparía a Moore, y Soult estaba ahora al mando. Sus planes eran maniobrar contra la infantería británica a la izquierda y en el centro con la mayoría de su ejército mientras

la división de infantería de Mermet atacaba Elviña.

La infantería de Mermet combatió tenazmente para conquistar Elviña. El pueblo cambió de manos varias veces durante el feroz combate antes de que la infantería francesa fuera rechazada. Moore permaneció en el área para dirigir la batalla y fue golpeado por una bala de cañón, cayendo mortalmente herido.

Más al oeste, la caballería francesa fue entorpecida por el terreno escabroso y finalmente fue hecha retroceder. La noche puso fin a la batalla y los británicos consiguieron finalmente evacuar sus tropas.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Sir John Moore
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandante: Soult

- 5 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Victoria

6 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Todos los arroyos son vadeables.

Talavera (Ataque francés a los británicos) - 28 de julio de 1809

Trasfondo Histórico

Sir Arthur Wellesley entró en España y el 20 de Julio se unió al vapuleado ejército del General Cuesta para oponerse a dos ejércitos franceses bajo el mando de Soult y Victor. Al conocer el avance aliado, Soult propuso que Victor atacará para retener a los ejércitos británico y español mientras él marchaba hacia el sur y situaba su ejército entre Wellesley y su base en Portugal.

En la tarde del 27 de julio, los británicos y los españoles habían desplegado alrededor de Talavera, manteniendo los españoles el terreno defensivo más fuerte. Una línea de



terreno montañoso, el Cerro de Medellín, formó la posición principal de las tropas británicas.

El cercano ejército de Victor había sido reforzado por un cuerpo bajo el mando de Sebastiani y una gran masa de caballería bajo el mando del Rey Jerome Bonaparte. Victor decidió asaltar el Cerro de Medellín sin demora y ordenó a la División de Ruffin efectuar un ataque nocturno. Los franceses se abrieron paso por entre las sorprendidas tropas británicas y un valiente regimiento llegó incluso hasta la cresta antes de ser expulsado por las reservas. A la mañana siguiente, la división de Ruffin atacó de nuevo. Conforme la infantería alcanzaba la cresta de la colina, las descargas de los británicos que les esperaban causaron horribles ejecuciones en las columnas de Ruffin. Los británicos cargaron entonces e hicieron retroceder a los franceses a través del arroyo de la Portiña.

Hubo una pausa mientras el liderazgo francés decidía su siguiente movimiento. José ordenó a Sebastiani que atacara con la mermada división de Ruffin. Mientras tanto, la restante infantería de Victor intentó flanquear la línea británica. Sebastiani y Ruffin fueron hechos retroceder mientras Wellesley se enfrentaba con la caballería al movimiento de flanco. La infantería francesa formó en cuadro y rechazó a la caballería con grandes bajas. José no envió a sus últimas reservas. Durante la noche, ordenó retirarse al ejército francés.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellesley
- 6 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandantes: Rey José Bonaparte, Mariscal Jourdan, Mariscal Victor y General Sebastiani
- 5 Cartas de Orden

- Mueve Primero

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

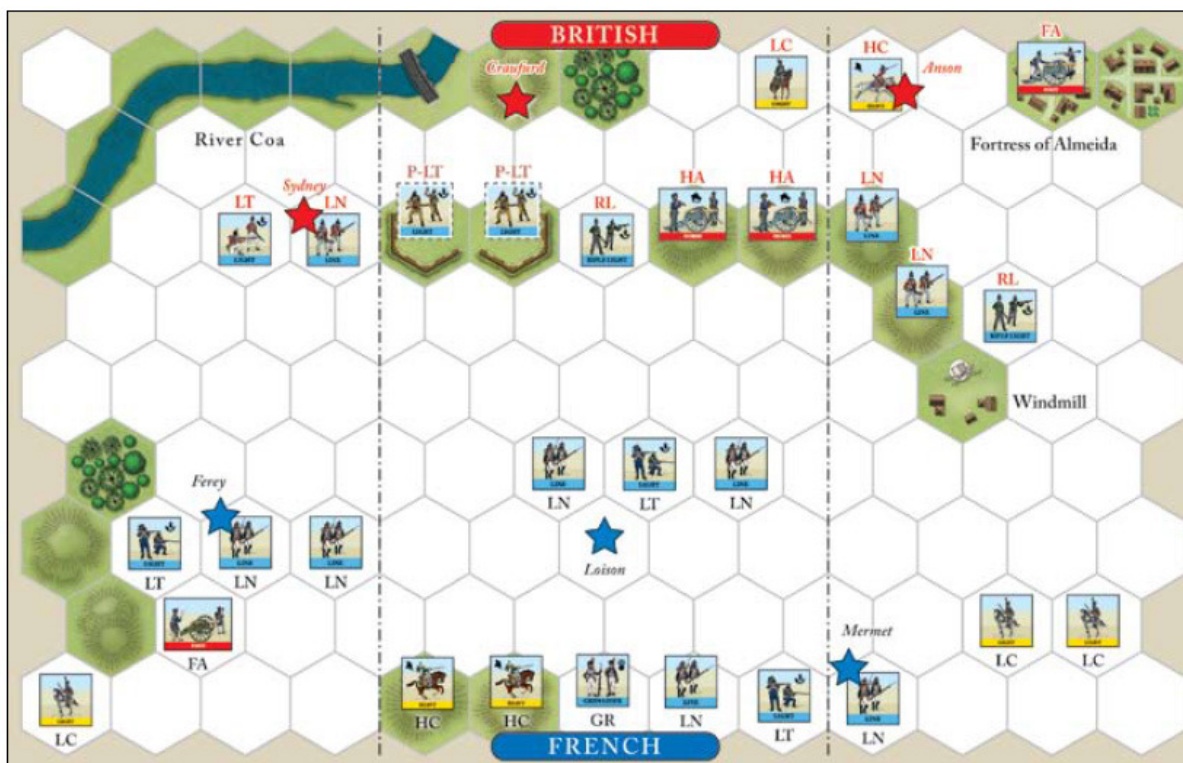
- El arroyo de la Portiña detendrá el movimiento, pero no provoca ninguna restricción en el combate.

Río Côa - 24 de Julio de 1810

Trasfondo Histórico

Tras eliminar la guarnición de Ciudad Rodrigo, el Mariscal André Masséna ordenó al 6º Cuerpo del Mariscal Ney avanzar hasta la fortaleza de Almeida. En lugar de retirarse y cruzar el río como ordenó Wellington, Crauford se expuso al desastre y eligió mantener su cabeza de puente. Tanto Crauford como los franceses querían controlar el estrecho puente de piedra que era la única manera de cruzar el Côa en varias millas.

En las primeras horas del 24 de julio, Ney hizo avanzar a toda su fuerza contra la División Ligera Anglo-Portuguesa, a la que superaba en número. Los primeros ataques franceses por parte de la División de Loison fueron frenados por intenso fuego de rifles y mosquetes. Conforme proseguían los disparos en el centro, la caballería ligera francesa desafió el fuego de los cañones de Almeida y cargó, poniendo en desbandada el flanco izquierdo de la línea de Crauford. Con dicha línea en peligro de ser arrollada, Crauford ordenó su inmediata retirada hacia el puente. Los Caçadores y cañones portugueses fueron los primeros en cruzar el puente, mientras que varios batallones británicos mantenían a raya a los franceses. Pronto las unidades británicas se replegaron también en buen orden a través del río. Deseoso de una completa victoria, Ney lanzó tres desastrosos asaltos a través del puente de piedra, pero todos los intentos de desalojar al enemigo fracasaron. Esa noche, Crauford se retiró hacia Pinhel, dejando a Masséna que sitiara Almeida.



La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Crauford
- 4 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Ejército Francés

- Comandante: Ney
- 4 Cartas de Orden

Victoria

6 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Cualquier unidad anglo-portuguesa con órdenes (indistintamente de su fuerza) que salga del campo de batalla por el hexágono del puente contará como una Bandera de Victoria para el ejército británico. Los líderes que salgan no cuentan como Banderas de Victoria británicas.

- Las unidades anglo-portuguesas no pueden salir del hexágono del puente cuando se ven obligadas a retirarse debido al combate a distancia o de melee. Las unidades deben pararse o permanecer en el hexágono de puente y perder un bloque por cada hexágono de retirada que no puedan asumir. Si la unidad es eliminada, el jugador francés recibe una Bandera de Victoria.

- El Río Côa sólo puede pasarse por el puente.

- La Fortaleza de Almeida se trata como un pueblo. Además, las unidades anglo-portuguesas que estén en ella pueden ignorar una bandera.

***Buçaco (Asalto de Reyniert) –
27 de septiembre de 1810***

Trasfondo Histórico

Retirándose hacia Torres Vedras, el ejército del Duque de Wellington, compuesto por 25.000 británicos y otros tantos portugueses,

Ejército Francés

- Comandante: Ney
- 5 Cartas de Orden
- Mueve Primero

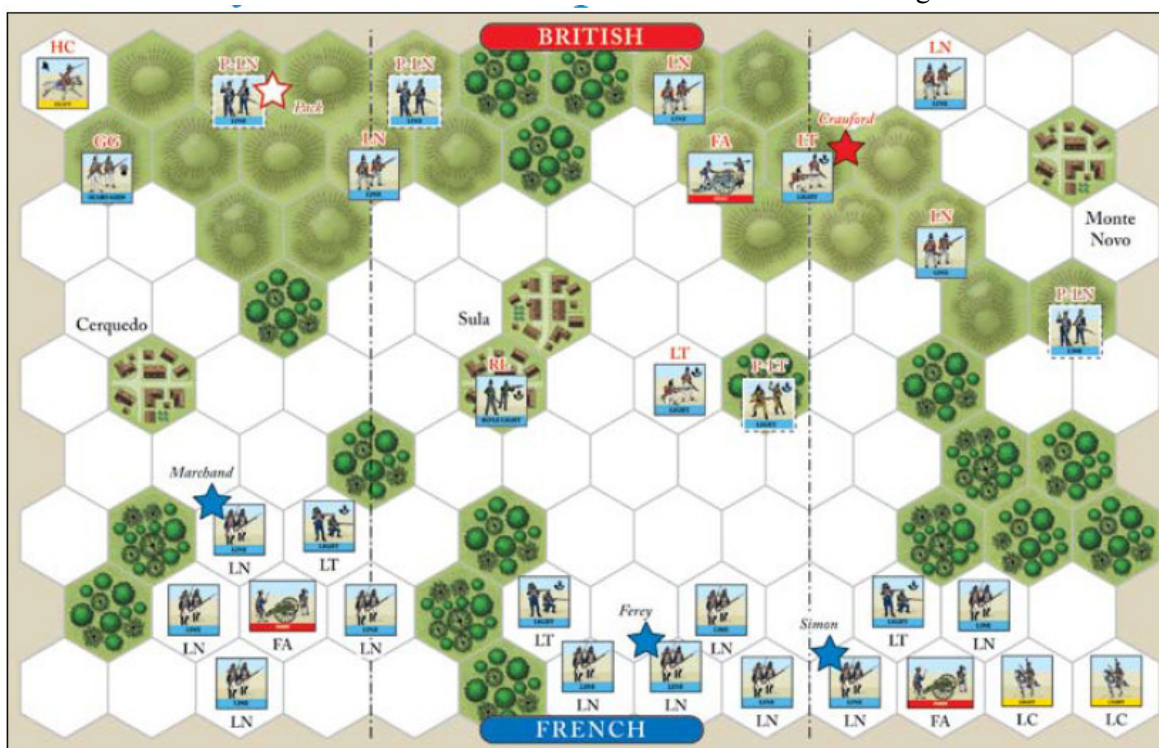
Victoria

6 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El arroyo es vadeable.

Bussaco (Asalto de Ney) – 27 de septiembre de 1810



Trasfondo Histórico

Al no estar seguro de cómo saldría su ejército de 50.000 soldados, compuesto a partes iguales por británicos y portugueses, de otro enfrentamiento abierto con el más grande ejército francés, Wellington había desplegado a la mayoría de sus fuerzas en la ladera contraria de la cresta de Buçaco y esperó el ataque. El Mariscal André Masséna no dejó que la incertidumbre sobre la posición aliada detuviera su ataque. Planeó hacerlo en dos fases, primero con el Cuerpo de Reynier

sobre lo que Masséna creía que era el flanco derecho británico, seguido del ataque de Ney al izquierdo después de que Reynier lograra su objetivo. Masséna mantuvo el Cuerpo de Junot en la reserva para explotar el éxito cuando fuera que tuviera lugar.

Los inconexos ataques de Reynier fueron repelidos, pero, al oír el intenso fuego de la artillería, Ney asumió que los hombres de Reynier habían tenido éxito y ordenó su ataque. Nada más pasar las 8 de la mañana, Ney envió las divisiones de Loison y Marchand contra la izquierda británica. La División de Loison obligó a retroceder a una

obstinada línea de escaramuza enemiga y avanzó entonces hasta capturar una molesta batería británica. Dos regimientos ligeros británicos que estaban ocultos (el 43º y el 52º) esperaron a los franceses. Conforme los franceses se acercaban a la batería, Crauford ordenó a estas tropas que se mantuvieran en su sitio y lanzaran feroces descargas contra las columnas de Loison. En cuestión de minutos, la División de Loison retrocedía corriendo colina abajo retirándose en masa. Mientras tanto, la División de Marchand había avanzado hasta el pie de la cresta, pero tras

varios asaltos infructuosos colina arriba, Ney canceló el ataque de Marchand.

Masséna aceptó la futilidad de realizar nuevos intentos de asaltar la cresta y se retiró. La caballería de Masséna encontró posteriormente una carretera que llevaba por detrás del ejército de Wellington y, cuando Masséna avanzaba por ella, Wellington reanudó la retirada hacia las líneas fortificadas de Torres Vedras.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellington
- 6 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandante: Masséna
- 5 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

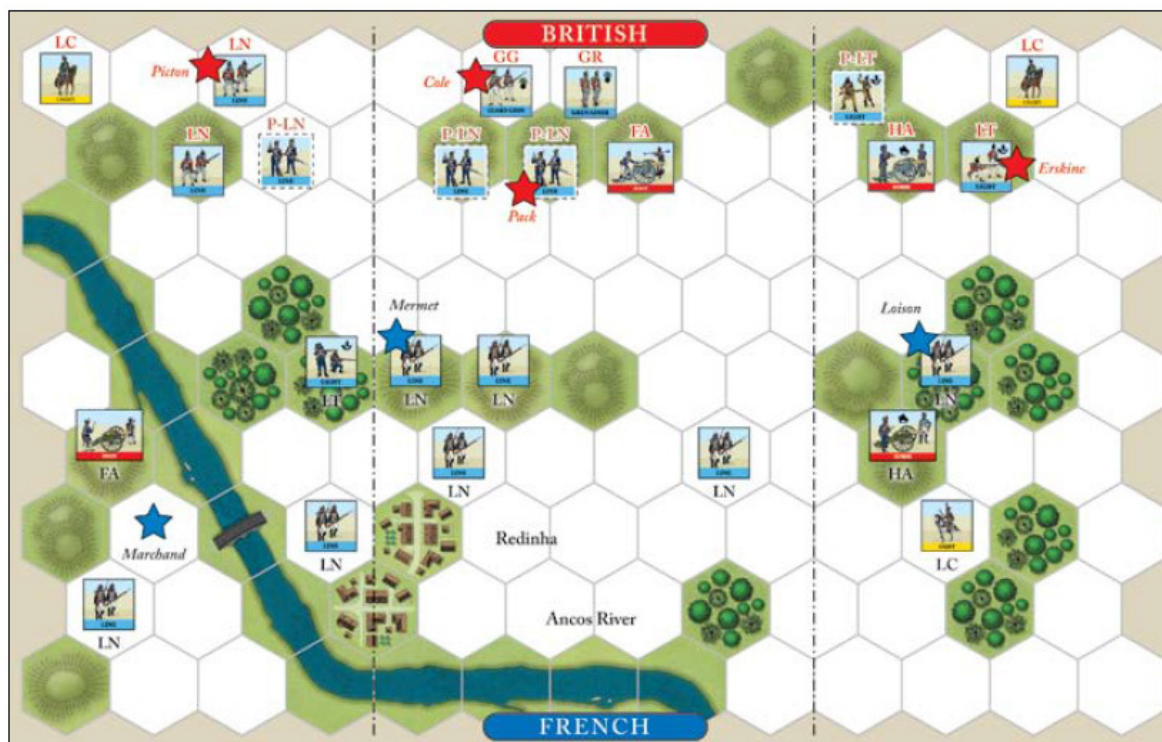
- Ninguna

Combate en Redinha – 12 de marzo de 1811

Trasfondo histórico

La batalla de Redinha, el 12 de marzo de 1811, fue la segunda acción de retaguardia que tuvo lugar durante la retirada de Masséna de las líneas de Torres Vedras. El Mariscal Ney dirigió la retaguardia. No habiendo conseguido retrasar a los británicos el día 11, Ney se retiró a una nueva posición, cerca de Redinha. Su segunda posición de retaguardia era un lugar ideal, con una meseta al sur del pueblo y bosques a cada flanco. Ney desplegó la división de Mermet en la meseta y la división de Marchand al norte del pueblo, en el lado más alejado del Río Ancos.

Wellington sabía que estaba cerca de la fuerza principal francesa y procedió con muchísima cautela, dándole a Ney la oportunidad de mover a la mayoría de brigadas para que apoyaran a Mermet. Eran casi las 2 de la tarde cuando las fuerzas de



Wellington se pusieron en posición, y el avance general fue ordenado. La 3ª División atacó el flanco izquierdo francés y la División Ligera el derecho. La fuerza de Erskine expulsó a los franceses de los bosques a la derecha y sólo una oportuna carga de la caballería francesa impidió que la posición fuera arrasada. Pronto, sin embargo, ambos flancos de Ney se vieron amenazados, y Merment y Marchand recibieron órdenes para retirarse a través del río.

Ney fue elogiado por cómo manejó la retaguardia, porque detuvo a Wellington durante todo un día, dando a Masséna el tiempo que necesitaba para abrirse paso a través del Río Mondego.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellington
- 6 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Ejército Francés

- Comandante: Ney
- 5 Cartas de Orden

Victoria

6 Banderas de Victoria

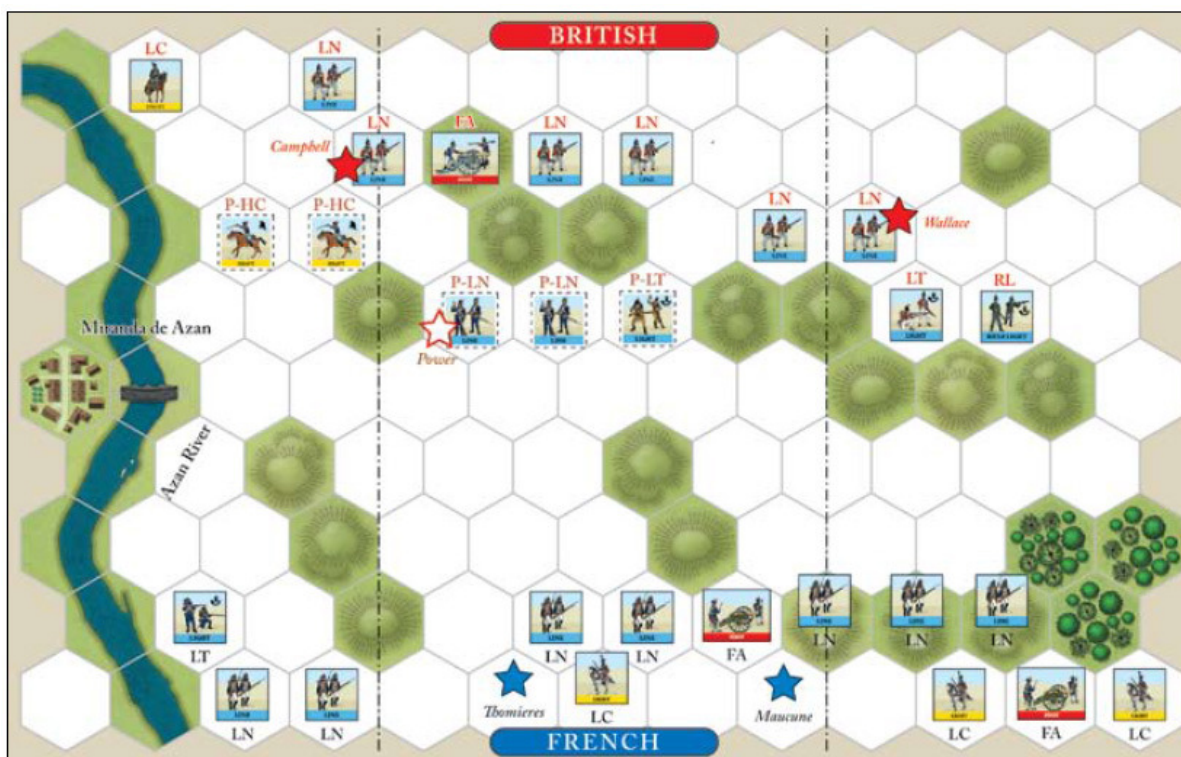
Reglas Especiales

- No se puede atravesar el Río Años excepto por el puente.

Salamanca (Ataque al Flanco Izquierdo francés) – 22 de Julio de 1812

Trasfondo Histórico

Tras la captura de Badajoz y Ciudad Rodrigo, Wellington avanzó hacia el interior de España, donde el Ejército de Portugal del Mariscal Marmont le esperaba. Los dos ejércitos pelearon por la posición, buscando ambos coger al otro en desventaja. Cuando Marmont amenazó las líneas de abastecimiento británicas, Wellington comenzó a retirarse, pero sin dejar de buscar una oportunidad.



El 22 de julio, Marmont encontró una fuerza británica a plena vista en una cresta y grandes nubes más allá de las colinas al sur. Pensando que esto era sólo una retaguardia, Marmont cometió un error fatal. Extendió su ejército para intentar flanquear a los defensores y alcanzar lo que él creía que era el cuerpo principal del ejército de Wellington huyendo. Resultó que la “retaguardia” era el flanco izquierdo del ejército de Wellington (las nubes eran del tren de bagaje) y el ejército de Marmont se vio seriamente separado y vulnerable ante el oculto cuerpo principal aliado. Wellington emitió un “hurra” de deleite y puso en marcha varios contraataques de armas combinadas, comenzando con un ataque de la 3ª División de su cuñado, Edward Packenham, contra la división en cabeza de Thomiere.

Todavía con la orden de marcha, las tropas de Thomiere fueron rápidamente desbandadas. Dos divisiones británicas adicionales se unieron al ataque y las dos divisiones francesas del flanco izquierdo que quedaban también se retiraron en desorden.

Con Marmont herido, el mando recayó en el General Clausel, que organizó un ataque de armas combinadas verdaderamente efectivo que destruyó la División británica de Cole. Sin embargo, las reservas británicas estaban a mano y pronto las fuerzas de Clausel estaban también retirándose.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellington
- 6 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandantes: Marmont y Clausel
- 5 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Victoria

6 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El Río Azan sólo se puede pasar por el



puente.

***Salamanca (Ataque británico
al Flanco Derecho francés) –
22 de Julio de 1812***

Trasfondo histórico (mapa en pág. 13)

El ejército de Marmont había marchado hacia una mortal emboscada británica. En la primera hora del combate, tres de las ocho divisiones francesas fueron completamente destrozadas y el ala izquierda francesa dejó de existir. A pesar de un exitoso contraataque en el centro por parte del General Clausel, los franceses fueron derrotados, y se convirtió en una cuestión de lo grave que sería su derrota. Wellington estaba determinado a destruir todo el ejército francés. Para ese fin, lanzó a la 1ª División y a la División Ligera contra las divisiones francesas de Ferey y Foy en el flanco derecho francés. Una victoria británica decisiva en ella bloquearía la ruta de retirada francesa.

Las divisiones británicas emergieron de su escondite tras la cresta, cruzaron el Río Pela García con poca oposición y entablaron batalla con los sorprendidos franceses. La 3ª División de Ferey, todavía en columna de marcha, fue atacada por los guardias británicos y hecha retroceder, mientras que la 1ª División de Foy intentó establecer una posición cerca de Calvarrasa de Arriba, pero también fue hecha retirarse. Ensangrentadas pero no vencidas, estas dos formaciones francesas aún consiguieron mantener a los británicos a raya, cubriendo la retirada francesa hacia Alba de Tormes y salvando al ejército de Marmont para que pudiera luchar otro día.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando.
¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellington
- 6 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Ejército Francés

- Comandantes: Marmont y Clausel
- 5 Cartas de Orden

Victoria

6 Banderas de Victoria

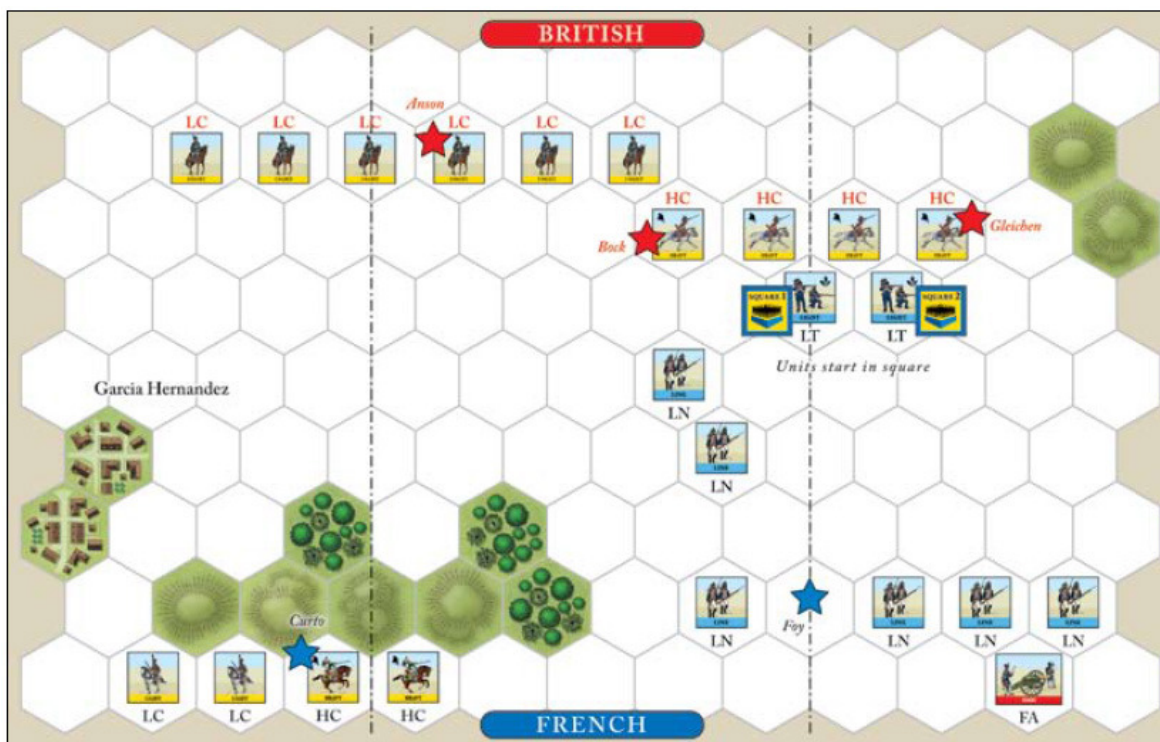
Reglas Especiales

- El Río Pela García es vadeable en todos sus hexágonos. Además, el movimiento de una unidad o líder no se acaba cuando mueven a un hexágono de río.

***García Hernández –
23 de Julio de 1812***

Trasfondo Histórico

La brigada de caballería pesada de Bock (Legión Alemana del Rey) y la brigada de caballería ligera británica de Anson perseguían tenazmente al ejército francés el 23, un día después de la aplastante victoria de Wellington en Salamanca. El Mariscal Marmont destacó a la división francesa de Foy junto con la brigada de caballería francesa de Curto para que actuaran como retaguardia y cubrieran la retirada francesa. Conforme se aproximaba la caballería anglo-germana, la caballería de Curto se retiró en lugar de avanzar para luchar, dejando a la infantería de Foy sola para enfrentarse a la caballería. Foy ordenó rápidamente a sus unidades más atrasadas que formaran en cuadro, pero el primer cuadro cargado mantuvo el fuego durante demasiado tiempo. Su descarga alcanzó el blanco, pero el ímpetu de la carga propulsó a los caballos y jinetes mortalmente heridos contra el cuadro. La infantería, conmocionada, no cerró filas y los soldados supervivientes se precipitaron violentamente en el cuadro a través de los huecos. El cuadro se disolvió presa del pánico, un evento raro en las Guerras Napoleónicas. Normalmente, un cuadro firme podía soportar a la mejor caballería, pero el extraordinario hecho de caballos y jinetes chocando contra el cuadro lo llevó a su desaparición esta vez. La caballería pesada, a



la que se unió la caballería ligera de Anson, continuó su persecución y atacó a un segundo

cuadro. El segundo cuadro estaba tan desmoralizado por la destrucción del primero que sus tropas también se deshicieron y corrieron ante la caballería.

Foy, al ver que el terreno no podía ser mantenido, se retiró con el resto de sus tropas. Su división había luchado magníficamente antes en Salamanca, permitiendo al ejército francés escapar, pero García Hernández fue una acción de retaguardia excesiva para esas fatigadas tropas.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Bock
- 6 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandante: Foy
- 6 Cartas de Orden (las dos unidades de Infantería Ligera francesas comienzan la

batalla en cuadro. El jugador francés selecciona dos cartas de su mano al azar y las coloca en el Contador de Infantería en Cuadro. El Mando francés queda reducido a cuatro.)

- Mueve Primero

Victoria

6 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- La primera unidad de infantería francesa eliminada contará como una Bandera de Victoria para el jugador británico y cada unidad de infantería eliminada tras la primera contará como dos Banderas de Victoria.

Combate en Aire – 2 de marzo de 1814

Trasfondo Histórico

El ejército victorioso de Wellington estaba demasiado cansado para dar caza de inmediato a los derrotados franceses después de la Batalla de Orthez, pero Wellington envió al General Hill con dos divisiones de

británicos asaltaron la cresta una segunda vez y rechazaron a los franceses. Aire fue capturado y los depósitos franceses se convirtieron en el premio de Hill.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?



infantería, una brigada de caballería y artillería montada para impedir que los franceses se reagruparan. Hill alcanzó la retaguardia del General Clausel en Aire. El Mariscal Soult ordenó a Clausel, con dos divisiones, que mantuviera Aire el suficiente tiempo para permitir sacar de peligro los depósitos y la munición de la artillería.

La batalla se inició con el asalto de los portugueses a las líneas central e izquierda francesas. Estos ataques fueron respondidos con una contracarga a la bayoneta que hizo retroceder a los portugueses hasta el Río Grave. El avance británico de Stewart reforzó a los hombres de Da Costa y detuvo su retirada. Los refuerzos portugueses y

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Hill
- 6 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Ejército Francés

- Comandante: Clausel
- 5 Cartas de Orden

Victoria

6 Banderas de Victoria

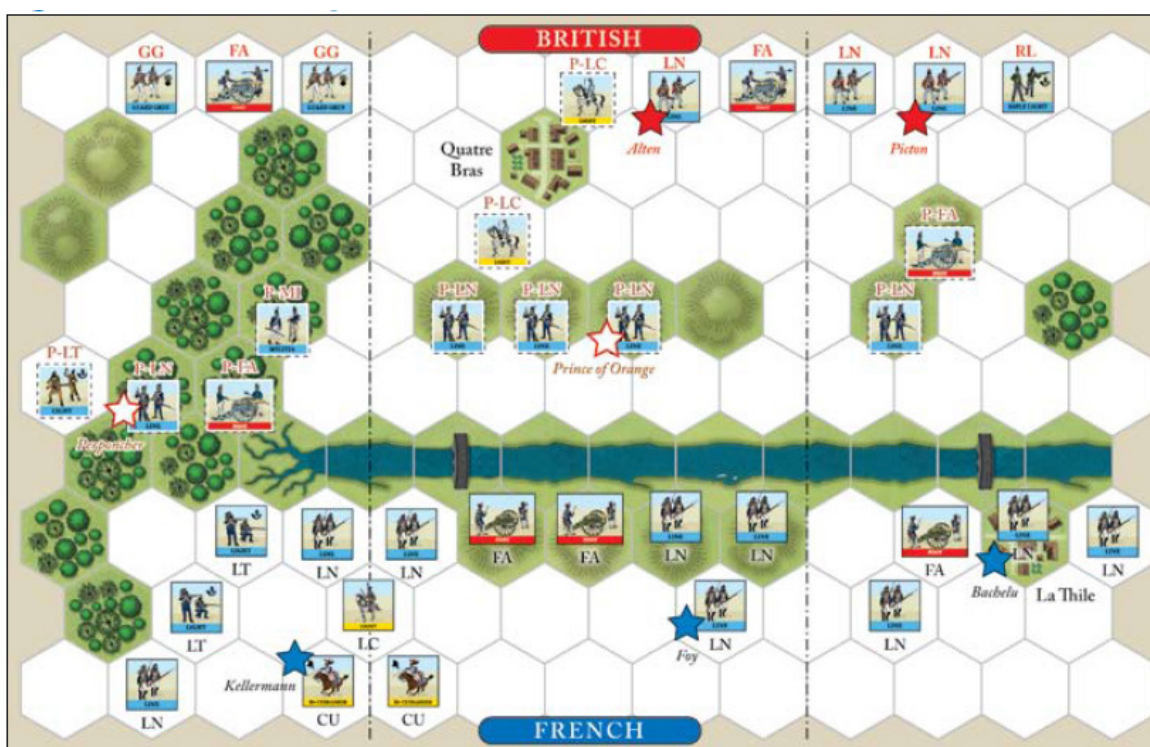
Reglas Especiales

- Los dos hexágonos de ciudad son hexágonos objetivo de Bandera de Victoria para el jugador británico. Si una unidad

anglo-portuguesa ocupa un hexágono objetivo al comienzo del turno del jugador británico, el británico gana una Bandera de Victoria. Mientras que la unidad permanezca en el hexágono objetivo, contará como una Bandera de Victoria británica. Si la abandona o es eliminada, deja de contar.

- El Río Grave puede ser vadeado no sólo por el hexágono de vado, sino por todos los demás hexágonos también. Sin embargo, cuando cruza el hexágono de vado, una unidad o líder no acaba el movimiento (el hexágono de vado representa un punto de cruce con aguas poco profundas).

Quatre Bras - 16 de junio de 1815



Trasfondo Histórico

La marcha sorpresa de Napoleón Bonaparte colocó su ejército justo en el centro de los prusianos de Blucher en Ligny y del ejército anglo-aliado de Wellington que se reunía alrededor de Bruselas. Napoleón concentró la mayoría de su fuerza contra Blucher, pero ordenó a Ney y al II Cuerpo que capturaran el vital cruce de caminos de Quatre Bras para impedir a Wellington la posibilidad de

reforzar a Blucher. Ney retrasó su ataque y no se puso en marcha hasta las dos de la tarde. El retraso permitió a Wellington traer tropas aliadas de refresco para apoyar a los belgas y holandeses y a la Brigada de Nassau que fueron diseminadas al sur del cruce.

El avance inicial francés fue saludado con descargas de mosquetes, pero las tropas aliadas eran superadas en número y fueron hechas retroceder. Las unidades aliadas que estaban en el bosque, sin embargo, consiguieron mantener su posición. Enfrentados a tres divisiones de infantería y a una brigada de caballería, la situación aliada se convirtió rápidamente en desesperada, pero

siguieron llegando tropas adicionales y Wellington, ahora al mando, las dirigió a posiciones clave en el campo de batalla.

Ney constató que el balance numérico estaba cambiando a favor de los anglo-aliados y de que sólo podría capturar y mantener Quatre Bras valiéndose de un movimiento desesperado. Ordenó al General Kellermann que avanzara con sus brigadas de coraceros y

que asaltara la línea de Wellington. Los coraceros consiguieron alcanzar el cruce de caminos, pero fueron repelidos por el fuego a corta distancia de la artillería y de los mosquetes. La llegada de la División de Guardia británica a finales del día le proporcionó a Wellington la fuerza suficiente para lanzar un contraataque que obligó a los franceses a abandonar todas las ganancias territoriales que tanto les habían costado.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico (Usa bloques portugueses para las unidades holandesas, de Nassau, y de Hanover. Usa también la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales portuguesa para las tropas aliadas con una excepción: las unidades de infantería de línea se retirarán 2 hexágonos por bandera).

- Comandante: Wellington
- 6 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandante: Ney
- 5 Cartas de Orden
- Mueve Primero

Victoria

9 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Quatre Bras es un hexágono objetivo de Bandera de Victoria para el jugador francés. Si una unidad francesa ocupa un hexágono objetivo al comienzo del turno del jugador francés, el francés gana una Bandera de Victoria. Mientras que la unidad permanezca en el hexágono objetivo, contará como una Bandera de Victoria francesa. Si la abandona o es eliminada, deja de contar.
- Todo el arroyo es vadeable. Además, el movimiento de una unidad o líder no acaba cuando mueve a un hexágono de arroyo.

Waterloo - 18 de junio 1815 (11 a.m. a 3 p.m.)

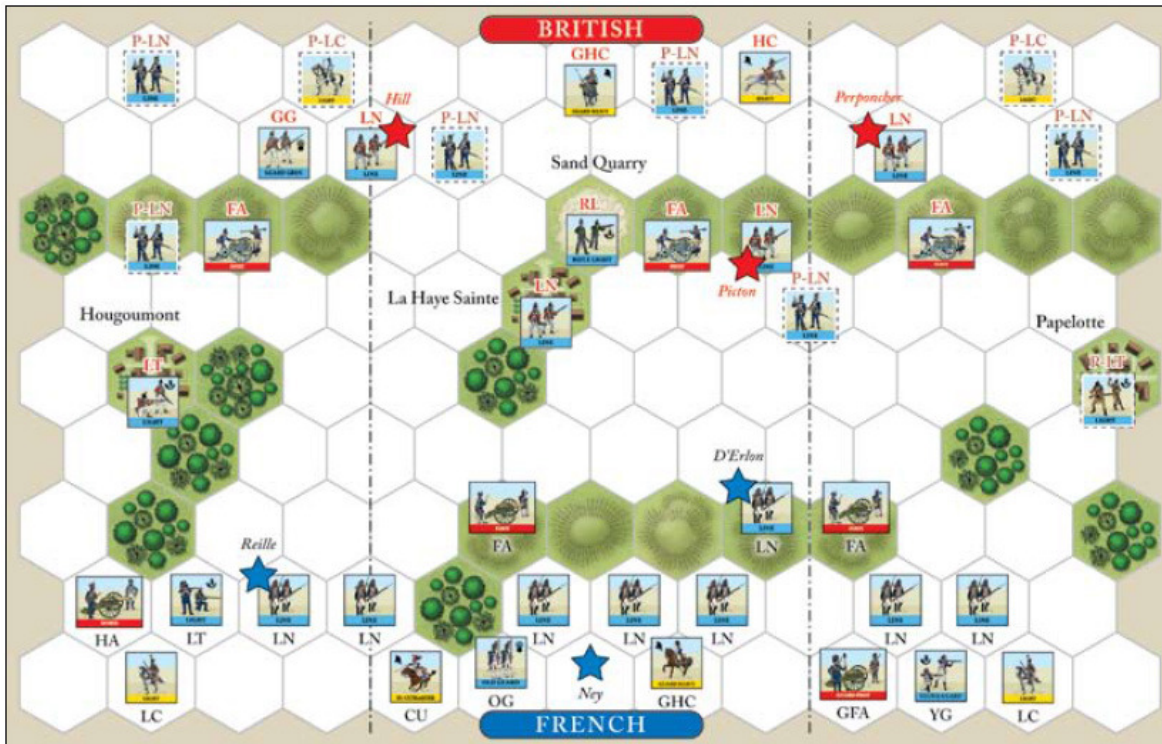
Trasfondo Histórico

Napoleón mantuvo su brillantez estratégica, situando su ejército justo entre los ejércitos prusiano y anglo-aliado el 16 de junio. Su genialidad táctica se marchitaba. Permitió a todo un cuerpo contramarchar sin objetivo, negándole la oportunidad de una victoria decisiva en Ligny o Quatre Bras. En lugar de ello, al final del día los vapuleados prusianos escaparon a Ligny y Wellington todavía conservaba el cruce de Quatre Bras.

El 17, Napoleón dirigió su fuerza principal contra los británicos después de separar a Grouchy con dos cuerpos para que persiguiera a los prusianos en retirada y les impidiera unirse a Wellington. Un enorme asalto inundó el área el 17 conforme Napoleón avanzaba sobre el ejército anglo-aliado que estaba desplegando para la batalla frente a Mont-Saint-Jean.

El 18 amaneció despejado, pero el terreno empapado por la lluvia seguía haciendo difíciles las maniobras de la caballería y de la artillería, así que Napoleón retrasó el comienzo de la batalla, esperando que el suelo se secara.

Wellington alineó un ejército anglo-aliado de 50.000 efectivos de infantería, 11.000 de caballería y 150 cañones. Frente a esta línea habría tres posiciones reforzadas: el château de Hougoumont, la aldea de Papelotte, y la granja y los huertos de La Haye Sainte. Muchos de sus regimientos veteranos de España habían sido enviados a Canadá y a los Estados Unidos para combatir a los americanos. El ejército de Napoleón consistía en 40.000 soldados de infantería, 14.000 de caballería y 250 cañones. Muchas de estas tropas eran veteranas de al menos una campaña. Fue sobre las 11 a.m. cuando Napoleón ofreció batalla con salvas de artillería y ordenó el asalto inicial contra Hougoumont.



La batalla de Waterloo está bien documentada, y en lugar de verla de pasada, recomendamos a los jugadores que se aprovechen de las numerosas fuentes disponibles y disfruten leyendo sobre este épico enfrentamiento entre dos de los más grandes comandantes de la historia.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

Notas de Batalla

Ejército Británico*

- Comandante: Wellington
- 6 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Orden
- Mueve Primero

* Usa bloques marrones para las unidades holandesas, de Nassau, Hanover y Brunswick. Usa también la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales portuguesa

para las tropas aliadas con una excepción: las unidades de infantería de línea se retirarán 2 hexágonos por bandera.

Victoria

8 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los tres hexágonos de edificio son hexágonos objetivo de Bandera de Victoria para el jugador francés. Si una unidad francesa ocupa un hexágono objetivo al comienzo del turno del jugador francés, el francés gana una Bandera de Victoria. Mientras que la unidad permanezca en el hexágono objetivo, contará como una Bandera de Victoria francesa. Si la abandona o es eliminada, deja de contar.

- **Caballería Británica Impetuosa.** Una unidad de caballería británica victoriosa debe realizar Avance de Caballería tras una melee con éxito, y debe también avanzar un hexágono extra después de su combate normal si hay un hexágono vacío disponible. La unidad no puede avanzar para retroceder a su hexágono original de comienzo. La unidad también debe avanzar si tiene éxito su combate de bonificación.