



COMMANDS & COLORS
Napoleonics

EXPANSIÓN N°4
El Ejército Prusiano

Diseño del Juego de
Richard Borg

“En Jena, el ejército prusiano efectuó una de las mejores y más espectaculares maniobras, pero pronto puse fin a tanta tontería y les enseñé que combatir y ejecutar maniobras deslumbrantes y llevar espléndidos uniformes eran cuestiones diferentes.”

—Napoleón Bonaparte

1. INTRODUCCIÓN

El sistema de juego *Commands & Colors* permite a los jugadores representar de manera eficaz batallas épicas napoleónicas, así como enfrentamientos históricos más

pequeños. La escala del juego es flexible y varía de una batalla a otra. En algunos escenarios, una unidad de infantería puede representar a una división entera, mientras que en otros una unidad puede representar a un solo regimiento o batallón. Durante el juego, las Cartas de Orden regulan el movimiento a la vez que crean “niebla de guerra”, y los dados de batalla resuelven el combate de manera rápida y eficaz. Los estilizados mapas de los campos de batalla enfatizan las características del terreno importantes y destacan el despliegue histórico de las fuerzas a escala con el

sistema de juego. Finalmente, las tácticas napoleónicas que necesitarás para obtener la victoria se amoldan extraordinariamente bien a las ventajas y limitaciones inherentes a los diferentes Ejércitos Nacionales Napoleónicos de la época y a las características del terreno de los campos de batalla en los que lucharon.

A pesar de su reputación de nación poderosa guerrera, Prusia se retiró de la Primera Coalición como oponente activo de la Revolución Francesa y permaneció al margen hasta la Cuarta Coalición en 1806. El Ejército Prusiano, formidable sobre el papel, era el producto de un sistema desfasado que no había cambiado desde la Guerra de los Siete Años. A finales de 1806, Napoleón aplastó a la desventurada máquina militar prusiana. La humillación de la derrota militar y el ser obligado a ceder buena parte de sus territorios obligó al rey prusiano, Federico Guillermo III, a iniciar una muy necesaria reforma militar. En 1813, Prusia volvió a unirse a la guerra contra la Francia napoleónica, y el ejército prusiano, bajo el mando de Blücher, aunque a veces estuvo a la sombra de Austria, Rusia y Gran Bretaña, fue una fuerza importante a la hora de acabar con el mandato de Napoleón.

En 1815, Napoleón volvió a encontrarse con los ingleses y los prusianos, lo que acabaría llevándole a su Waterloo. La recompensa de Prusia en el Congreso de Viena en 1815 fue la recuperación de sus territorios perdidos, así como toda Renania y Wesfalia y otros territorios. Prusia, por lo tanto, emergió de las Guerras Napoleónicas como potencia dominante en Alemania.

¡Bienvenido y que disfrutes!
Richard Borg

2. CONTENIDO

1 Reglamento y un Libro de Escenarios con las 20 batallas.

1 Lámina que contiene:

- 1 tarjeta de Infantería Prusiana en Cuadro
- 4 fichas de Infantería Prusiana en Cuadro
- 9 fichas de Bandera de Victoria prusianas
- 6 fichas de Voluntad de Hierro

- 3 losetas de Terreno de doble cara
- 1 Lámina que contiene 15 losetas de Terreno de doble cara

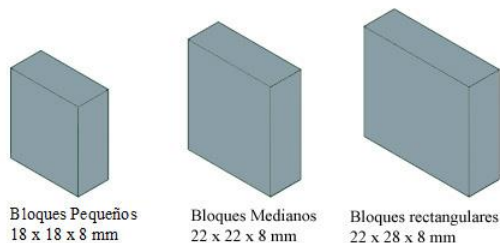
Nota: Se incluye una tercera lámina que es un reemplazo para una lámina con errata de la Expansión del Ejército Austriaco.

4 láminas de Etiquetas para Bloques

229 Bloques: unidades prusianas blancas y unidades francesas azul oscuro, comprendiendo:

- 124 bloques pequeños, blancos y azul oscuro para unidades de infantería
- 72 bloques medianos, blancos y azul oscuro para unidades de caballería
- 33 bloques rectangulares, blancos y azul oscuro para líderes y unidades de artillería

De las cantidades anteriores, sobrarán algunos bloques sueltos de todos los tamaños en cada color



2 Tarjetas de doble cara de 21,5 x 27,5 cm con la Tabla de Efectos del Terreno

2 Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales

- Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales prusiana
- Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales francesa

Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales

Cada uno de las principales potencias que combatieron en las Guerras de Napoleón tendrá una Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales. Una Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales tiene cuatro páginas:

Página 1: contiene una tabla con las reglas generales para disparo a distancia y melee más detalles de los líderes.

Páginas 2 y 3: detallan las unidades específicas de la nación, incluyendo:

- Los nombres de las unidades y los códigos de despliegue en el mapa.

- Ilustración del adhesivo que representa a cada una de las unidades.
- El número de bloques que se despliegan en una unidad.

Nota: No todas las naciones tenían la misma organización, por lo tanto, el número de bloques para un tipo específico de unidad puede diferir.

- El movimiento de la unidad en hexágonos.
- Modificaciones a la moral
- Notas nacionales
- Datos de combate de la unidad más modificaciones en Melee y A Distancia.

Página 4: contiene un resumen de las unidades oponentes (normalmente francesas)

Unidades y Líderes

Cada unidad está compuesta por un cierto número de bloques. El número de bloques en una unidad puede variar según el tipo de unidad y la Nación, y se detalla en la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales.

Un General, Mariscal u oficial de campo de cualquier rango (a partir de ahora denominado líder) está representado por un bloque rectangular. Un bloque de un solo Líder no se considera una unidad.

Ayudas Para Identificación Visual de Unidades y Líderes

Para ayudar a los jugadores a la hora de desplegar y reconocer unidades, se introducen varias clases de iconos de unidades.



Icono de granada en llamas:

Infantería de Granaderos: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Granaderos, Granaderos de la Guardia, Vieja Guardia



Icono de corneta:

Infantería Ligera: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Ligera, Ligera de Fusileros, Grenzer, Ligera de la Guardia y Joven Guardia



Icono de casco de caballería:

Caballería Pesada: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Pesada, Pesada de la Guardia, Pesada de Coraceros



Icono de cabeza de caballo:

parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Artillería montada.

Las unidades de clase infantería de línea, la reserva y la milicia, la caballería ligera (Ligera, Ligera de la Guardia, Milicia, Ligera de Lanceros o Cosacos) y la artillería de A Pie (Regular y de la Guardia) se diferencian por la ausencia de cualquier icono identificativo.

Contador de Infantería en Cuadro y Fichas

El contador de infantería en cuadro y las fichas numeradas se usan para estar al tanto de las unidades de infantería que han formado en cuadro en el campo de batalla.



Fichas de Banderas de Victoria

Estas fichas de Banderas de Victoria se usarán para registrar el estado de la búsqueda de la victoria por parte de los jugadores. Cuando las Banderas de Victoria de un escenario pasen de 9, los jugadores necesitarán usar una moneda o el último bloque de una unidad oponente eliminada para registrar de la victoria.

Explicación de las Banderas de Victoria

Para reducir la cantidad de texto en las notas de informes de un escenario, se usan los siguientes términos para describir algunas condiciones relativas a Hexágonos Objetivo de Bandera de Victoria:

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Temporal

La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono. La Bandera de Victoria se mantiene capturada mientras una unidad del bando oportuno mantenga el hexágono. Si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, la bandera se pierde de inmediato y se devuelve a su posición original en el hexágono objetivo.

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Temporal (Comienzo de Turno)

La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono al comienzo de su turno. Si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, la bandera se pierde de inmediato y se devuelve a su posición original en el hexágono objetivo.

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria de Grupo Temporal

Un cierto número de hexágonos juntos forman un objetivo de Bandera de Victoria de Grupo. El bando oportuno que ocupe todos los hexágonos objetivo ganará inmediatamente una o más banderas de victoria. Mientras todos los hexágonos objetivo estén ocupados, las Banderas de Victoria contarán; si alguno de los hexágonos deja de estar ocupado por alguna razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, las Banderas de Victoria del grupo se pierden de inmediato.

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria de Grupo Temporal (Comienzo de Turno)

Un cierto número de hexágonos juntos forman un objetivo de Bandera de Victoria de Grupo. El bando oportuno que ocupe todos los hexágonos objetivo al comienzo de su turno ganará inmediatamente una o más

banderas de victoria. Mientras todos los hexágonos objetivo estén ocupados, las Banderas de Victoria contarán; si alguno de los hexágonos deja de estar ocupado por alguna razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, las Banderas de Victoria del grupo se pierden de inmediato.

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal

La Bandera de Victoria para este grupo de hexágonos objetivo se gana inmediatamente cuando el bando oportuno tiene unidades ocupando una mayoría absoluta de hexágonos en el grupo. Mayoría absoluta significa ocupar más de estos hexágonos objetivo que tu oponente. Si ocupas un hexágono y el oponente no ocupa ninguno, por ejemplo, sería mayoría absoluta. La Bandera de Victoria se conserva mientras ese bando tenga la mayoría absoluta. La Bandera se pierde cuando un bando deja de tener la mayoría absoluta.

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal (Comienzo de Turno)

La Bandera de Victoria para este grupo de hexágonos objetivo se gana inmediatamente cuando el bando oportuno tiene unidades ocupando una mayoría absoluta de hexágonos en el grupo al comienzo de su turno. Mayoría absoluta significa ocupar más de estos hexágonos objetivo que tu oponente. Si ocupas un hexágono y el oponente no ocupa ninguno, por ejemplo, sería mayoría absoluta. La Bandera de Victoria se conserva mientras ese bando tenga la mayoría absoluta. La Bandera se pierde cuando un bando deja de tener la mayoría absoluta.

Es importante observar que una Bandera de Victoria al Comienzo del Turno se determina siempre al comienzo del turno de un jugador, y que la Bandera de Victoria puede perderse inmediatamente durante el turno de ese jugador o el turno del oponente.

Unidades Prusianas



Inf. de Línea
9 unidades
(36 bloques)



Inf. Ligera
5 unidades
(20 bloques)



Inf. Granaderos
2 unidades
(8 bloques)



Inf. Gran. Guardia
1 unidad
(4 bloques)



Inf. Reserva
5 unidades
(20 bloques)



Inf. Milicia
4 unidades
(16 bloques)



Cab. Ligera
3 unidades
(9 bloques)



Cab. Lig. Lanceros
1 unidad
(3 bloques)



Cab. Pesada
3 unidades
(9 bloques)



Cab. Pes. Coraceros
2 unidades
(6 bloques)

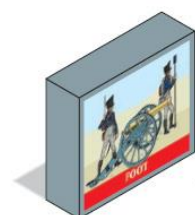


Cab. Milicia
3 unidades
(9 bloques)

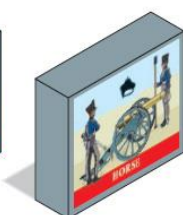


Líder
5 unidades
(5 bloques)

Unidades Francesas



Art. A Pie
4 unidades
(12 bloques)



Art. Montada
2 unidades
(6 bloques)



Inf. de Línea
1 unidad
(16 bloques)



Inf. Joven Guardia
2 unidades
(4 bloques)



Inf. Vieja Guardia
2 unidades
(3 bloques)



Líder
1 unidad
(3 bloques)



Cab. Ligera
3 unidades
(12 bloques)



Cab. Lig. Lanceros
1 unidad
(4 bloques)



Cab. Pesada
4 unidades
(16 bloques)



Cab. Lig. Guardia
1 unidad
(4 bloques)



Art. A Pie
1 unidad
(3 bloques)



Art. Montada
1 unidad
(3 bloques)

Aplicación de los adhesivos: Aplica los adhesivos de las unidades correspondientes a la parte frontal y trasera de los bloques de cada unidad. Coloca los adhesivos de las unidades austriacas en los bloques blancos, y los adhesivos de las unidades francesas en los bloques azul oscuro. Sugerimos que separes los bloques por color, y que después ordenes los bloques por tamaño. Comienza con las unidades austriacas. Saca 55 bloques pequeños blancos. Busca los adhesivos de la Infantería de Línea Austriaca en las láminas 1 y 2 de 4. Despega y aplica un adhesivo al frente y otro al anverso de los 55 bloques pequeños blancos. Cuando se te acaben los 55 bloques, pasa la Infantería Ligera Austriaca. Saca 8 bloques pequeños blancos. Busca los adhesivos de la Infantería Ligera Austriaca en la lámina 3 de 4. Despega y aplica un adhesivo al frente y al anverso de los 8 bloques pequeños blancos. Cuando se te acaben los 8 bloques, pasa a las unidades de Infantería Ligera Grenzer Austriacas, que necesitan 16 bloques. Sigue así hasta que hayas completado todas las unidades austriacas. Pasa entonces a las unidades francesas, que usan los bloques azul oscuro. Te llevará algún tiempo, pero ¡valdrá la pena el esfuerzo! *Se proporcionan algunos bloques y adhesivos extras como repuestos.*

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Permanente

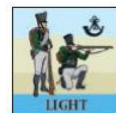
La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono oportuno. La Bandera de Victoria, una vez ganada, no se devuelve ni vuelve al juego, incluso si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación).

Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Permanente (Comienzo del Turno)

La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono oportuno al comienzo de su turno. La Bandera de Victoria, una vez ganada, no se devuelve ni vuelve al juego, incluso si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación).

Cuando la Infantería de Línea prusiana no mueve o está respondiendo, tira 1 dado adicional en melee.

Moral: Se retira 1 hexágono por la primera bandera y 2 hexágonos por cada bandera adicional.



Infantería Ligera Prusiana

Código de ID en el mapa: LT

Bloques en la Unidad: 4

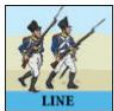
Movimiento en Hexágonos: 1 y combatir o 2 y no combatir

Batalla:

- Alcance sin Mover: 1 dado por bloque más 1 dado
- Alcance Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia abajo más un dado
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera

3. NUEVAS UNIDADES Y LÍDERES



Infantería de Línea Prusiana

Código de ID en el mapa: LN

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

- Alcance sin Mover: 1 dado por bloque
- Alcance Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia abajo
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque



Infantería de Granaderos Prusiana

Código de ID en el mapa: GR

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

- Alcance sin Mover: 1 dado por bloque,
- Alcance Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia abajo
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque, más 1 dado

Moral: Puede ignorar 1 bandera; si la unidad se retira, se retira 1 hexágono por cada bandera



Infantería de Granaderos de la Guardia Prusiana

Código de ID en el mapa: GR

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

- Alcance sin Mover: 1 dado por bloque, más 1 dado
- Alcance Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia abajo, más 1 dado
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque, más 1 dado

Moral: Puede ignorar 2 banderas; si la unidad se retira, se retira 1 hexágono por cada bandera



Infantería de Reserva Prusiana

Código de ID en el mapa: RI

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

- Alcance sin Mover: 1 dado por bloque
- Alcance Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia abajo
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque

Moral: Se retira 2 hexágonos por bandera



Infantería de Milicia Prusiana

Código de ID en el mapa: MI

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

- Alcance sin Mover: 1 dado por bloque
- Alcance Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia abajo
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque; se ignoran sables excepto contra líderes solos

Moral: Se retira 3 hexágonos por bandera.

Una unidad de infantería prusiana que mueve uno o más hexágonos y entable combate a distancia lo hace con la mitad de sus bloques, redondeando hacia abajo (5 y 4 bloques = 2; 2 bloques = 1; 1 bloque = 0).



Caballería Ligera Prusiana

Código de ID en el mapa: LC

Bloques en la Unidad: 3

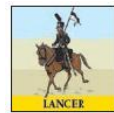
Movimiento en Hexágonos: 3

Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera

Notas: *Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas*



Caballería Ligera de Lanceros Prusiana

Código de ID en el mapa: LNCR

Bloques en la Unidad: 3

Movimiento en Hexágonos: 3

Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque
- Una unidad de Lanceros con órdenes vuelve a tirar todos los dados con resultado de bandera una vez para impactos adicionales con símbolo de unidad, sable o bandera contra cualquier unidad defensora excepto Coraceros. Los jugadores deben anotar el número de impactos iniciales con símbolo de unidad, sables y banderas que obtuvieron en la melee inicial y sumar a ese número el número de impactos por símbolo de unidad, sables y banderas que sacaron en la segunda tirada. El número total de impactos y banderas se aplican entonces a la unidad defensora.
- Una unidad de Lanceros que defiende no volverá a tirar las banderas cuando responde.
- Una unidad de Lanceros volverá a tirar banderas cuando se use una carta *Primer Ataque* con ella.

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera

Notas: *Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas*



Caballería Pesada Prusiana

Código de ID en el mapa: HC

Bloques en la Unidad: 3

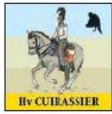
Movimiento en Hexágonos: 2

Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque, más 1 dado

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera

Notas: Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas



Caballería Pesada de Coraceros Prusiana

Código de ID en el mapa: CU
Bloques en la Unidad: 3

Movimiento en Hexágonos: 2

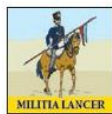
Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque, más 1 dado

Moral: Puede ignorar 1 bandera; si se retira, se retira 1 hexágono por cada bandera

Notas:

- Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas. Ignora un impacto cuando es atacada a distancia por infantería.
- Ignora 1 impacto cuando es atacada a distancia por infantería.
- Una unidad de Lanceros no volverá a tirar resultados de bandera cuando combata en melee contra Coraceros.



Caballería de Milicia de Lanceros Prusiana

Código de ID en el mapa: MLNCR

Bloques en la Unidad: 3

Movimiento en Hexágonos: 3

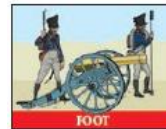
Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque
- No impacta con sables excepto contra líderes solos
- • Una unidad de Lanceros con órdenes vuelve a tirar todos los dados con resultado de bandera una vez para impactos adicionales con símbolo de unidad o bandera contra cualquier unidad defensora excepto Coraceros. Los jugadores deben anotar el número de impactos iniciales con símbolo de unidad y banderas que obtuvieron en la melee inicial y sumar a ese número el número de impactos por símbolo de unidad y banderas que sacaron en la segunda tirada. El número total de impactos y banderas se aplican entonces a la unidad defensora.
- Una unidad de Milicia de Lanceros que defiende no volverá a tirar las banderas cuando responde.

- Una unidad de Milicia de Lanceros volverá a tirar banderas cuando se use una carta *Primer Ataque* con ella.

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera

Notas: Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas



Artillería A Pie Prusiana

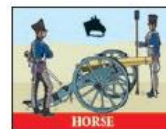
Código de ID en el mapa: FA

Bloques en la Unidad: 3

Movimiento en Hexágonos: 1 y sin combatir

Batalla: véase la sección de combate de la artillería en las reglas del juego base

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera



Artillería Montada Prusiana

Código de ID en el mapa: HA

Bloques en la Unidad: 3

Movimiento en Hexágonos: 1 y combatir, 2 y sin combatir

Batalla: véase la sección de combate de la artillería en las reglas del juego base

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera



Líder Prusiano

Código de ID en el mapa: Estrella

Movimiento en Hexágonos: 3 si está solo; si es vinculado a una

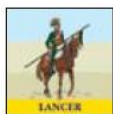
unidad, mueve lo que la unidad

Batalla: si está solo, no puede combatir. Si está vinculado a una unidad, modificará el número de dados que una unidad tira cuando se juegue una carta de Liderazgo: las unidades tiran un dado adicional.

Moral:

- Si está solo = ninguna (debe retirarse tras sobrevivir a un ataque de melee, e intentará atravesar a las unidades enemigas si la ruta de retirada está ocupada por unidades enemigas)

- La unidad a la que un Líder está vinculada puede ignorar una bandera; si la unidad se retira, el Líder debe retirarse con ella.



Caballería Ligera de Lanceros Francesa

Código de ID en el mapa: LNCR
Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 3

Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque
- Una unidad de Lanceros con órdenes vuelve a tirar todos los dados con resultado de bandera una vez para impactos adicionales con símbolo de unidad, sable o bandera contra cualquier unidad defensora excepto Coraceros. Los jugadores deben anotar el número de impactos iniciales con símbolo de unidad, sables y banderas que obtuvieron en la melee inicial y sumar a ese número el número de impactos por símbolo de unidad, sables y banderas que sacaron en la segunda tirada. El número total de impactos y banderas se aplican entonces a la unidad defensora.
- Una unidad de Lanceros que defiende no volverá a tirar las banderas cuando responde.
- Una unidad de Lanceros volverá a tirar banderas cuando se use una carta *Primer Ataque* con ella.

Moral: Se retira 1 hexágono por cada bandera

Notas: Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas



Caballería Ligera de la Guardia Francesa

Código de ID en el mapa: GLC
Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 3

Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque
- Moral:** Puede ignorar 2 banderas; si la unidad se retira, se retira 1 hexágono por cada bandera

Notas: Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada

por infantería/artillería con Armas Combinadas

4. NUEVA MECÁNICA EN EL JUEGO

Fichas de Voluntad de Hierro

El ejército prusiano era conocido por su disciplina espartana y por su obediencia a las órdenes. Esta dinámica se representa con las fichas de Voluntad de Hierro. El jugador prusiano puede gastar estas fichas durante el transcurso de la batalla para que las unidades prusianas ignoren banderas.



Cuando se obtengan una o más banderas contra una unidad prusiana que no puedan ser ignoradas de otra forma, el jugador prusiano puede gastar una ficha de Voluntad de Hierro. Cada ficha usada permitirá ignorar una bandera. Puede gastarse más de una fichad e Voluntad de Hierro, ignorándose una bandera por cada ficha usada.

El número de fichas de Voluntad de Hierro que el ejército prusiano tiene al comienzo de la batalla se detalla en las Notas de Batalla del ejército prusiano. Una vez gastada, una ficha se retira de la partida.

5. TERRENO

Castillo/Bastión



Un Castillo/Bastión tiene todas las características y efectos de una loseta de terreno de pueblo. Además, una unidad en hexágono de Castillo/Bastión puede ignorar dos banderas. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.



Iglesia

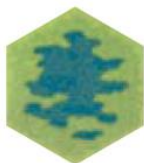
Una Iglesia tiene todas las características y efectos de una loseta de pueblo. Además, una unidad en hexágono de Iglesia puede ignorar una bandera. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.



Fortificación 4 Lados

Se incluyen en esta expansión un reducto de 4 lados. Este tiene las mismas características que las fortificaciones de 3 lados, excepto por el número de lados de hexágono al que afectan. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos de las Fortificaciones.

Observa que una unidad de infantería en hexágono de fortificación no puede formar en cuadro cuando es atacada por caballería a través de lado de hexágono con fortificación. Sin embargo, una unidad de infantería en hexágono de fortificación puede formar en cuadro cuando es atacada por caballería a través de un lado de hexágono que no tenga fortificación.



Pantano

Movimiento: Una unidad de infantería, de caballería o un líder que entre en hexágono de Pantano debe detenerse y no puede mover más en ese turno. Un hexágono de pantano se considera intransitable para una unidad de artillería. Una unidad de infantería no puede formar en cuadro en un hexágono de pantano.

Combate: Una unidad puede combatir en el turno en que entra en un hexágono de Pantano. Una unidad en hexágono de Pantano reducirá sus dados de batalla en 1 tanto en combate a distancia como en melee.

Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos en hexágono de Pantano, una unidad tirará 1 dado de batalla menos en combate de melee, pero sus dados en combate a distancia no se ven reducidos.

Línea de Visión: Un hexágono de Pantano no bloquea la línea de visión.



Jardín Amurallado

Un Jardín Amurallado tiene todas las características y efectos de una loseta de pueblo. Además, una unidad en hexágono de Jardín Amurallado puede ignorar una bandera. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.

CRÉDITOS

Creación y Desarrollo: Richard Borg

Dirección Artística, Ilustración de Cubierta y Diseño de Caja:

Rodger B. MacGowan

Ilustraciones de los Adhesivos: Pascal Da Silva

Diseño y Maquetación de Cartas: Donal Hegarty

Maquetación de Reglas, Ilustraciones de Mapa y Losetas: Mark Simonitch

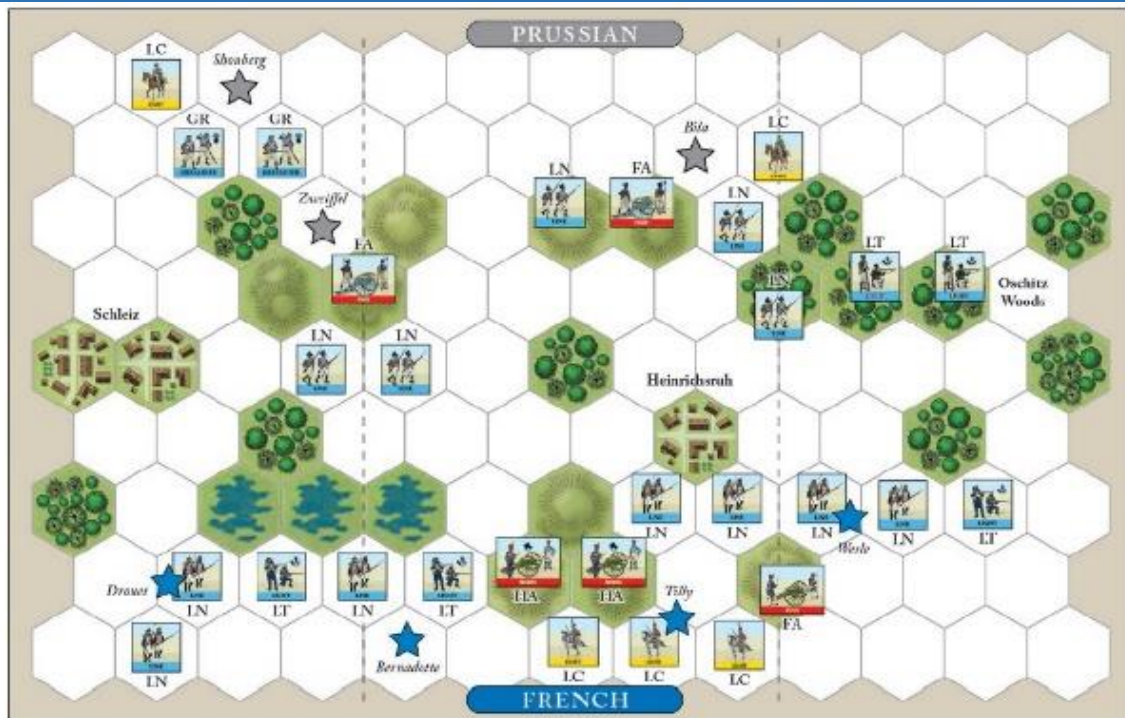
Playtesting: Dave Arneson, George Carson, Neal Ekengren, Rik Fontana, Roy Grider, Pat Kurivial, Steve Malecek, Grant Malecek, Steve May, Terry Mikrut, Paul Miller, Steve Niedergeses, Stan Oien, Jeff Paszkiwicz, Michael Panko, Ted Raicer, Jim Riley, Louis Rotundo, Tony Rupp, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, Bob Wanio y el Alto Mando de GMT.

Edición y Revisión de las Reglas: Kevin Duke, Duncan Larkin y Tony Curtis

Coordinación de Producción: Tony Curtis
Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

Traducción al Castellano: Luis H. Agüe

ESCENARIOS



Schleiz, 9 de octubre de 1806

Trasfondo Histórico

En el primer enfrentamiento de la Cuarta Coalición, Bernadotte, a la cabeza de la columna central de Napoleón, maniobró contra la división prus-sajona de Tauentzien cerca del pueblo de Schleiz. Tauentzien, viendo que los franceses avanzaban en masa, hizo adelantarse a las tropas de Bila para que retrasaran el avance francés mientras él esperaba refuerzos u órdenes de retirarse. Bernadotte no esperó, sino que rápidamente dio sus propias órdenes. Pronto la avanzadilla de la guardia de Werle se posicionó contra los Bosques de Oschitz, mientras que Drouet atacaba Schleiz. La reserva de caballería de Murat debía apoyar el ataque, aunque el terreno no era realmente adecuado para la acción de tropas montadas. A comienzos de la tarde no había manera de parar a los franceses, y Tauentzien decidió retroceder hasta Auma en un intento de mantener un enlace con sus remotos mandos. La retirada llegó demasiado tarde para salvar a un batallón prusiano. Aislado por el avance francés, la mayoría del batallón fue capturado.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Tauentzien
- 4 Cartas de Orden y 3 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

- Comandante: Bernadotte
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

5 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador prusiano recibe 1 Bandera de Victoria por cada 2 unidades prusianas que salgan del campo de batalla desde cualquier hexágono de la línea de base prusiana.
- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria Temporal al comienzo del turno en el que no haya unidades prusianas ocupando ninguno de los hexágonos de los Bosques Oschitz (sección izquierda prusiana). Mientras ninguna unidad prusiana ocupe

ninguno de estos hexágonos, la Bandera de Victoria se conserva.

- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria Temporal al comienzo del turno por cada hexágono del pueblo de Schleiz que ocupe.

Saalfeld, 10 de octubre de 1806

Trasfondo Histórico

El Príncipe Luis Fernando fue uno de los agitadores que abogaron por la guerra contra Francia. Cuando las hostilidades comenzaron, fue puesto al mando de la avanzadilla de la Guardia prusiano-sajona del cuerpo de Hohenlohe. Como el ejército de Napoleón se aproximaba, se le ordenó marchar hasta Saalfeld, junto al Río Saale, para proteger los almacenes que había localizados en la ciudad. Su deseo de combatir, junto con la ignorancia de la fuerza francesa, empujaron a Fernando a desplegar a sus hombres en el terreno bajo al oeste de la ciudad, con el río como a media milla tras él, en lugar de alejarse de la fuerza superior de Lannes. Lannes no estaba en posición de bloquear la retirada de Fernando, así que recibió muy bien la oportunidad de combatir que Fernando le proporcionaba. Lannes podía ver la debilidad de la posición prusiana, y envió a su avanzadilla a capturar los pueblos débilmente mantenidos frente a

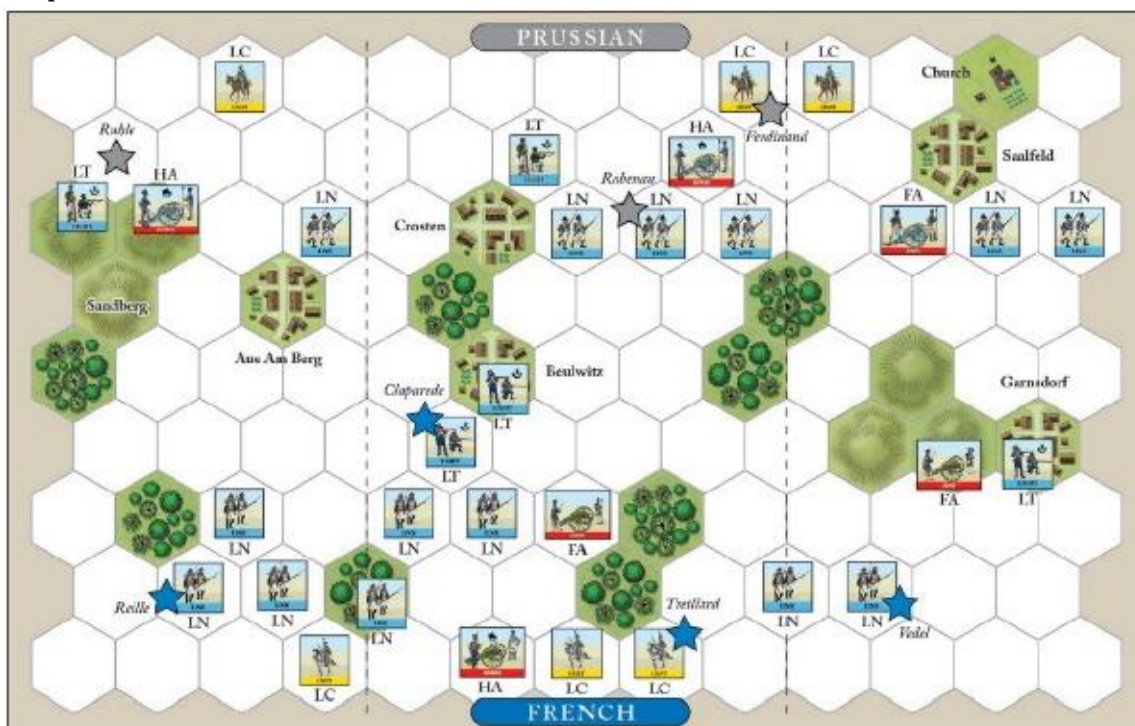
Saalfeld mientras su batería de artillería bombardeaba las expuestas posiciones prusianas. Con su flanco expuesto y su ruta de retirada amenazada, Fernando cambió tropas del centro a la derecha, y más o menos a la vez ordenó a las restantes unidades del centro que atacaran. Sin preparación apropiada y superados en número, el avance prusiano fue rechazado y Lannes contraatacó. Fernando intentó ganar tiempo para que escapara su mando, que estaba desintegrándose, cargando directamente a la cabeza de su caballería, recibiendo una herida mortal en el proceso. Su avanzadilla fue destruida como formación efectiva, perdiendo casi un tercio de su personal y la mayoría de su artillería. En términos militares, la batalla fue menor, pero los desmoralizados supervivientes extendieron la duda y el miedo a todo el ejército prusiano, especialmente a su alto mando.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Fernando
- 4 Cartas de Orden y 3 Fichas de Voluntad de Hierro



Ejército Francés

- Comandante: Lannes
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador francés gana una Bandera de Victoria Temporal al comienzo del turno por cada hexágono de la colina Sandberg que ocupe.

Jena, 14 de octubre de 1806 (Comienzos de la Mañana)

Trasfondo Histórico

Tras derrotar a Fernando en Saalfeld, Lannes había continuado avanzando hacia Jena. Cuando descubrió lo que él creía que era el grueso principal del ejército prusiano cerca de ésta, mandó avisar a Napoleón. Durante la noche del 13, el ejército de Napoleón se acercó a Jena y, con un gran esfuerzo, concentró 46.000 hombres y 72 cañones en la meseta sobre Jena, con unos 60.000 muy cerca tras éstos. Napoleón pensó que estaba frente al grueso principal del ejército prusiano, pero en realidad tenía delante una retaguardia de 38.000 hombres con una tropa

de otros 15.000 muy cerca. Aun así, la batalla iba a ser difícil porque los franceses avanzaban desde un área reducida para atacar en el fuego convergente de una línea prusiana más larga. La batalla se inició con el V Cuerpo de Lannes avanzando entre la niebla matutina hacia Closewitz, pero el avance se desvió hacia la izquierda y se trabaron con el mando de Tauentzien entre los pueblos de Closewitz y Lützenroda. La lucha fue intensa y, cuando Tauentzien recibió la noticia de que Cospeda había sido tomado por los franceses de Gazan, decidió retirarse, cediendo a Napoleón el terreno que necesitaba para desplegarse ampliamente. Mientras tanto, el IV Cuerpo de Soult se había trabado con los prusianos de Holzendorf en los bosques de Closewitz y Zwätzen, en la derecha francesa. Sin embargo, sobre las 10 a.m., los prusianos lanzaron un fuerte contraataque tanto contra Lannes como contra Soult. Lannes fue hecho retroceder a una línea entre los dos pueblos, y Soult se retiró a los bosques de Closewitz, pero los prusianos se replegaron pronto en cuanto nuevas tropas francesas, otra de las divisiones de Soult y el VII Cuerpo de Augereau, doblaron ambos flancos prusianos.



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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Hohenlohe
- 4 Cartas de Orden y 3 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

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

Victoria

8 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los hexágonos de pueblo forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal para el bando que ocupa una mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo del turno. Los prusianos comienzan la batalla ocupando la mayoría de pueblos y al principio de la batalla tienen 1 Bandera de Victoria.

Auerstadt, 14 de octubre de 1806 (7 am - Mediodía)

Trasfondo Histórico

Napoleón creyó por error que tenía ante sí a la mayoría del ejército prusiano en Jena, y ordenó a Bernadotte y a Davout que se concentraran y atacaran a los prusianos por la retaguardia. La mañana de la batalla, la mayoría del ejército prusiano se alejaba de Jena y marchaba hacia el III Cuerpo de Davout, que se aproximaba. Conforme la división de infantería de Gudin avanzaba entre la densa niebla, se encontró con los prusianos en el pueblo de Hassenhausen y los obligó a salir. Conforme la niebla se levantaba, Blücher guió temerariamente a la caballería prusiana hacia delante. Los hombres de Gudin formaron en cuadro y rechazaron el ataque. Davout pudo ver entonces que estaba superado en gran número, y ordenó a Friant y a Morand marchar en su ayuda de inmediato. También envió peticiones urgentes a Bernadotte y a su I Cuerpo para que le apoyaran. Bernadotte, muy probablemente por celos profesionales, dejó a Davout combatiendo solo. Mientras tanto, el Emperador Federico y Brunswick, los comandantes prusianos, se sorprendieron de encontrarse unidades francesas en su frente. Su indecisión retrasó la concentración de la infantería y la artillería prusianas para expulsar a los franceses de Hassenhausen hasta las 10 a.m. Para



entonces, Friant, con su división y el cuerpo de artillería, había llegado para asegurar la derecha francesa y rechazar a los prusianos. Durante el ataque, Brunswick murió y Schmettau fue herido, causando al mando más confusión. Transcurrió una hora completa antes del siguiente ataque prusiano contra la débil izquierda francesa. Davout lideró personalmente el contraataque, reforzado por la división de Morand, cuya oportuna llegada conservó el flanco izquierdo e hizo retroceder a los prusianos. El alto mando prusiano permaneció pasivo, y no hizo mucho para traer tropas de refresco. Davout, por otro lado, no perdió tiempo a la hora de atacar y echar a los prusianos del campo por la tarde, obteniendo la victoria más señalada de su carrera. Durante muchos años después de eso, el III Cuerpo conservó un aura de invencibilidad. Napoleón se enfureció justificadamente con Bernadotte, y quiso someterle a un consejo de guerra, pero nunca lo hizo; un error, viéndolo en retrospectiva.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Federico

- 4 Cartas de Orden y 2 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

- Comandante: Davout
- 6 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

10 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los dos hexágonos del pueblo de Hassenhausen forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal para el bando que ocupa una mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo del turno. Los prusianos comienzan la batalla ocupando la mayoría de pueblos y al principio de la batalla tienen 2 Banderas de Victoria.
- El jugador francés obtiene 2 Banderas de Victoria Permanentes por cada líder prusiano eliminado del campo de batalla.

Halle, 17 de octubre de 1806 (Mañana)

Trasfondo Histórico

Al oír lo del desastre de Jena-Auerstadt, y al no recibir más órdenes, Eugenio, Duque de Württemberg, desplegó su fuerza principal



prusianos estaban en su punto más vulnerable al retirarse pasando Halle, con dos divisiones francesas en su flanco. Una vez hubieron formado ambas divisiones, Bernadotte atacó. Rápidamente, los franceses atravesaron a la caballería en el centro de la columna prusiana, dispersando a los supervivientes hacia el norte y el sur. Habían acabado con la última fuerza prusiana que quedaba intacta sobre el campo.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Eugenio
- 4 Cartas de Orden y ninguna Ficha de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

- Comandante: Bernadotte
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

8 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador prusiano gana una Bandera de Victoria por cada unidad prusiana que salga del campo de batalla desde uno de los cuatro hexágonos de la línea de base francesa que se indican.
- El Saale es vadeable.
- El Funckengarten es un jardín amurallado.

Altenzaun, 26 de octubre de 1806

Trasfondo Histórico

El ejército prusiano huyó al norte tras su catastrófica derrota en la Batalla de Jena-Auerstad. Intentando llegar a lugar seguro tras el Río Oder, Hohenhole, Blücher y Saxe-Weimar cruzaron el Elba con el ejército de Napoleón pisándoles los talones. Durante la retirada, los prusianos de Ludwig von Yorck combatieron en retaguardia cerca de Altenzaun. Yorck había desplegado a sus hombres en una fuerte posición defensiva, con su flanco izquierdo descansando sobre el Río Elba. Sobre las 4 p.m., la caballería francesa se aproximó a la posición prusiana. Fueron recibidos por el fuego de la infantería ligera prusiana y se retiraron rápidamente. La infantería francesa avanzó entonces a lo largo del Elba para intentar rodear el flanco prusiano, pero Yorck dio rápidamente orden a sus reservas de que avanzaran, y los franceses fueron hechos retroceder de nuevo. Un oportuno contraataque desalentó



a los franceses de realizar más acciones, y las tropas de Yorck completaron el cruce del Elba sin ser molestadas.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Yorck
- 5 Cartas de Orden y 4 Fichas de Voluntad de Hierro
- Mueve primero

Ejército Francés

- Comandante: Legrand
- 4 Cartas de Orden

Victoria

5 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador prusiano gana una Bandera de Victoria por carta de Exploración que juegue.
- El jugador francés gana una Bandera de Victoria por cada unidad francesa que salga del campo de batalla desde cualquier hexágono de la línea de base francesa.
- El Río Elba es infranqueable.

Zehdenick, -26 de octubre de 1806

Trasfondo Histórico

Durante la retirada prusiana tras los desastres gemelos de Jena y Auerstadt, la división de caballería ligera francesa de Lasalle adelantó a la caballería prusiana de Schimmelpfennig justo a las afueras de Zehdenick. La caballería ligera prusiana cargó contra los húsares de Lassalle y estaba teniendo éxito hasta que llegaron los dragones de Grouchy. La escaramuza de la caballería se intensificó a medida que tropas adicionales se unieron al combate. Con sus Dragones de la Reina casi eliminados, Schimmelpfennig ordenó a la caballería prusiana la retirada.

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

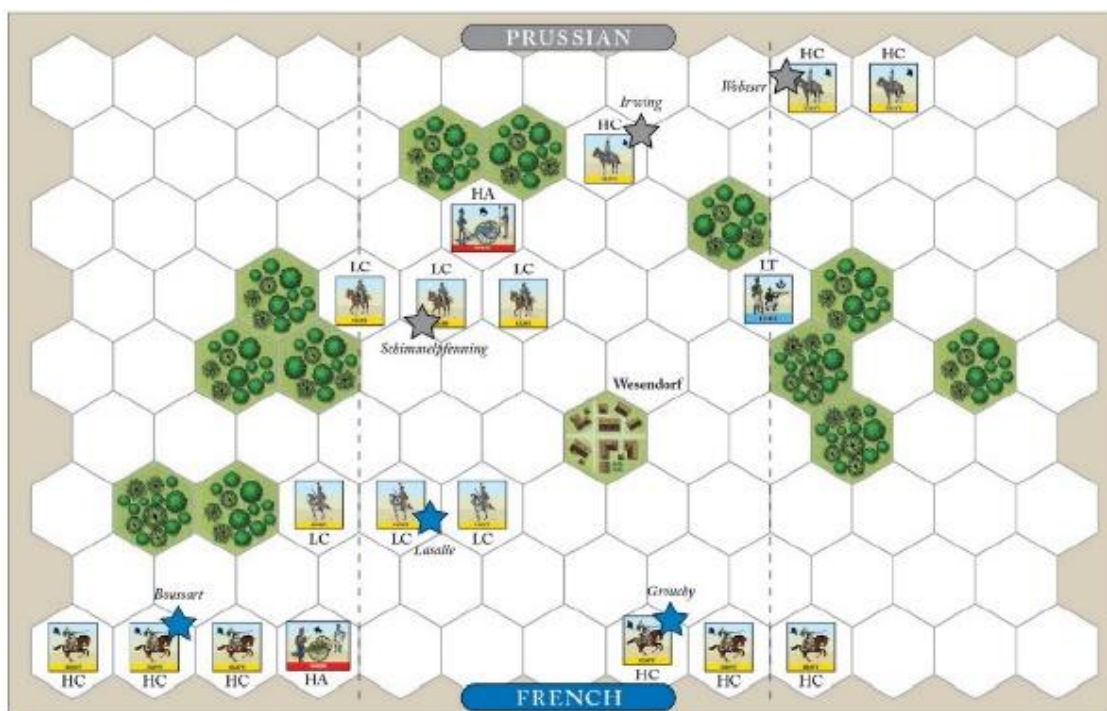
Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Schimmelpfennig
- 4 Cartas de Orden y 2 Fichas de Voluntad de Hierro
- Mueve primero *

Ejército Francés

- Comandante: Lasalle



- 4 Cartas de Orden
- Mueve primero *

* Ambos jugadores tiran 4 dados. El jugador que saque más sables moverá primero.

Victoria

4 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Ninguna

Prenzlau, 28 de octubre de 1806

Trasfondo Histórico

Mientras el ejército prusiano huía hacia el norte y el este, Murat le pisaba los talones al cuerpo del Príncipe Hohenlohe. Tras una breve lucha en Boitzenburg mientras buscaba suministros, Hohenlohe siguió la marcha hacia Prenzlau con órdenes de atravesar la ciudad cuando llegara. Los prusianos marchaban en fila a lo largo de la carretera de Schönermark cuando Murat lanzó su ataque. Lasalle lideró la carga contra los granaderos prusianos en la entrada de la carretera de Berlín a la ciudad. Al mismo tiempo, Murat envió a Beaumont a rodear por la izquierda para atrapar el final de la columna prusiana mientras Bousart movía contra el centro. La caballería francesa estuvo tan rápidamente sobre los

prusianos que la retaguardia fue destruida y la columna prusiana dividida en dos. Sólo el comienzo de la columna consiguió huir a través de la ciudad. Exigiendo la rendición, Murat hizo creer a Hohenlohe que el cuerpo de Lannes estaba posicionado para bloquear cualquier retirada prusiana. Agotado y desmoralizado, Hohenlohe solicitó los términos y entregó a todo su cuerpo.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Príncipe Hohenlohe
- 5 Cartas de Orden y 2 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

- Comandante: Murat
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

6 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador prusiano gana 1 Bandera de Victoria por cada unidad prusiana que salga



del campo de batalla desde el hexágono de la línea de base prusiana que se indica.

- Los franceses obtienen una Victoria por Muerte Súbita si una unidad francesa ocupa el hexágono de salida de la línea de base prusiana al comienzo de su turno.

Waren-Nossentin, 1 de noviembre de 1806 (Waren)

Trasfondo Histórico

En la mañana del 1 de noviembre, cuando la última retaguardia prusiana se retiraba de Waren, la caballería francesa, bajo el mando de Guyot, lanzó un ataque contra la pantalla de caballería prusiana y capturó al Mayor Schmude y a parte de su mando. Los prusianos contraatacaron rápidamente, liderados por la caballería ligera de Pletz, rechazando a los jinetes franceses y liberando a Schmude. Poco después de eso llegó Bernadotte, y su caballería participó en una serie de escaramuzas no decisivas con la caballería prusiana. Yorck tomó entonces el mando de los prusianos y estableció una línea defensiva entre los dos lagos y centrada en el pueblo de Jabel. Bernadotte envió órdenes a Savary para que él y su caballería se le unieran, pero antes de que Bernadotte pudiera preparar un ataque, Yorck retiró sus fuerzas de retaguardia a Nossentin después de un breve intercambio de artillería.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Yorck
- 4 Cartas de Orden y 2 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

- Comandante: Bernadotte
- 4 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

4 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Ninguna.

Waren-Nossentin, 1 de noviembre de 1806 (Nossentin)

Trasfondo Histórico

Yorck había replegado sus tropas de Waren antes de que Bernadotte pudiera preparar un ataque. Ahora, con las formaciones de infantería ligera de la división de Dupont encabezando el avance, los franceses presionaron hacia Nossentin. Después de despejar los bosques de prusianos,



Bernadotte se encontró con la infantería de Yorck desplegada con su flanco derecho anchado en el lago Fleesen, el pueblo de Nossentin en el centro, y suelo pantanoso a su izquierda. Después de que la caballería ligera francesa fracasara a la hora de hacer algún progreso contra la defensa de Yorck, Bernadotte ordenó a su infantería que avanzara mientras la caballería giraba a la derecha. De nuevo la caballería no pudo obtener ningún progreso debido al terreno pantanoso. La infantería de Drouet, sin embargo, tuvo más éxito e hizo salir a los prusianos del pueblo después de duros combates. El ataque francés se detuvo después de que Bernadotte fuera arrojado de su caballo, lo que dio tiempo a Yorck para retirarse de nuevo, esta vez hacia Alt Schwerin. Un comandante prusiano mostraba por fin cierta experiencia táctica.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Yorck
- 4 Cartas de Orden y 2 Fichas de Voluntad de Hierro
- Mueve primero

Ejército Francés

- Comandante: Bernadotte
- 4 Cartas de Orden

Victoria

5 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Ninguna.

Lübeck, 6 de noviembre de 1806 (Puerta Norte)

Trasfondo Histórico

Con su camino hacia el Oder bloqueado, Blücher se dio la vuelta y corrió hacia el oeste para unir sus fuerzas con los suecos alrededor de la ciudad neutral de Lübeck. Cuando Blücher llegó a la ciudad, entró a la fuerza, pero prometió que no combatiría en la ciudad a cambio de comida, bebida y forraje. Sin embargo, tan pronto como su fuerza estuvo dentro de los muros de la ciudad, ordenó tomar posiciones defensivas. Los cuerpos de Bernadotte y Soult llegaron poco después y atacaron inmediatamente. Cuando los franceses atacaron la ciudad, Blücher rompió su promesa a los padres de la ciudad, declarando que debía combatir. Los soldados de Bernadotte, tras una dura



lucha, atravesaron las defensas del norte de la ciudad y aplastaron a los defensores prusianos, capturando a miles de soldados de desanimados soldados. Blücher, que creía que la ciudad era segura, casi fue capturado en su cuartel general en la Posada del Águila Dorada. Escapó por los pelos, pero la mayoría de su estado mayor, que incluía al brillante Scharnhorst, no fue tan afortunada. Los franceses saquearon brutalmente Lübeck durante y después del combate, en parte debido a la violación de la neutralidad de Blücher, y en parte porque los soldados franceses estaban especializados en saquear mientras combatían. Al día siguiente, los franceses atraparon al resto de prusianos frente la frontera danesa, y Blücher fue obligado a rendirse.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Blücher
- 4 Cartas de Orden y 4 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

- Comandante: Bernadotte
- 5 Cartas de Orden

- Mueve primero

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- La Iglesia de St. Gertrude es una Bandera de Victoria Temporal que otorga una bandera al jugador francés al comienzo de su turno.
- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria por cada unidad francesa que salga del campo de batalla desde cualquier hexágono de la línea de base de la Puerta Norte prusiana (cualquier hexágono de la sección central).
- El jugador prusiano gana 1 Bandera de Victoria Temporal mientras ninguna unidad francesa salga por la Puerta Norte prusiana.
- El Río Trave es vadeable.

Blankenfelde, 23 de agosto de 1813

Trasfondo Histórico

Tras la desastrosa campaña rusa, Napoleón reconstruyó febrilmente su Grande Armée. Los jóvenes reclutas, los “Marie-Louises”, se desarrollaron bien, pero las victorias francesas en Lutzen y Bautzen supusieron un alto coste en bajas. Tanto Napoleón como los Aliados necesitaron tiempo para



reconstruirse y fortalecerse, así que entró en vigor una breve tregua. Las negociaciones fueron infructuosas, de manera que, cuando la guerra se reanudó, Napoleón ordenó a Oudinot que dirigiera la ofensiva contra la capital prusiana de Berlín, esperando eliminar a los prusianos de la guerra. La mala salud de Oudinot, la falta de caballería, el tiempo y la mala estimación del enemigo condenarían a la expedición al fracaso. Los Aliados estaban preparados para luchar porque habían adoptado la sabia estrategia de luchar sólo cuando Napoleón no estaba presente en el campo de batalla siempre que fuera posible.

El ejército de 60.000 hombres de Oudinot fue obligado a avanzar por tres carreteras ampliamente separadas debido al terreno pantanoso y al tiempo lluvioso hacia una fuerza sueco-prusiana bajo el mando del antiguo mariscal francés Bernadotte, ahora Príncipe de la Corona de Suecia. El IV Cuerpo italo-francés de Bertrand avanzó por la derecha. Alrededor de las 9 a.m., la columna de Bertrand atacó en dirección a Blankenfelde. Los prusianos habían ocupado una fuerte posición defensiva enfrente del pueblo y cerca de los bosques. A pesar de que la mayoría de los prusianos eran milicia,

su patriotismo compensaba con creces su falta de entrenamiento. Bertrand creyó equivocadamente que su papel era de distracción y, tras dos avances sin demasiado entusiasmo, dio órdenes a los italianos de Fontanelli de replegarse. Mientras tanto, en el centro, el VII Cuerpo de Reynier fue decisivamente rechazado en Grossbeeren.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Tauentzien
- 5 Cartas de Orden y 3 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

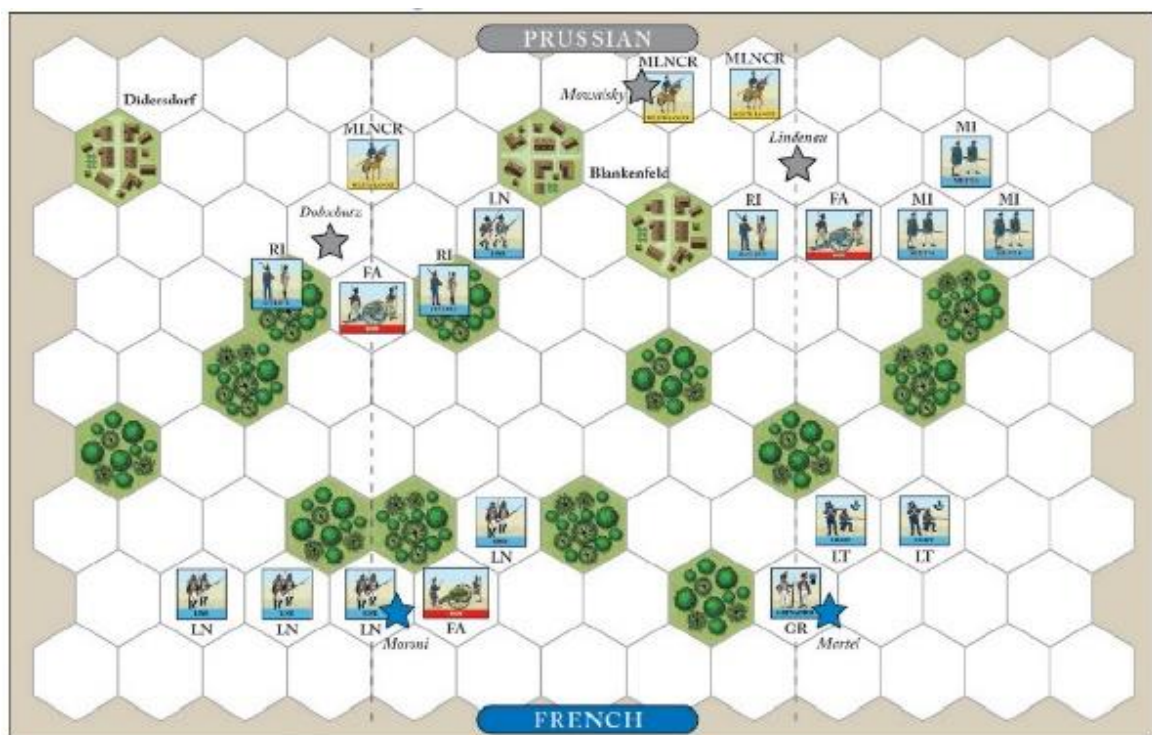
- Comandante: Bertrand
- 4 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

5 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador prusiano gana al comienzo del turno 1 Bandera de Victoria Temporal si los



- Los franceses ganan 1 Bandera de Victoria Temporal al comienzo del turno por cada hexágono de pueblo que ocupe una unidad francesa.

Trasfondo Histórico

La batalla había comenzado. El IV Cuerpo de Bertrand había entablado combate en Blakenfelde; el VII Cuerpo de Reynier, compuesto principalmente por sajones, se enfrentaba al cuerpo más numeroso de alemanes y suecos de von Bulow, que estaba en buen terreno defensivo. Aun así, hacia las 2 p.m., esos sajones se habían abierto paso a través de los bosques frente a Grossbeeren y expulsado a los defensores prusianos de la ciudad. Los victoriosos sajones de Grossbeeren estaban en peligro porque su posición estaba expuesta a un ataque por el flanco y podía ser fácilmente arrollada. Los prusianos vieron la oportunidad y avanzaron para atacar. Reynier ordenó a la división de Lecoq avanzar y proteger el flanco izquierdo francés, pero fue obligada a retroceder por la artillería prusiana. Se trajeron los cañones

Pronto las reservas de von Bulow atacaron Grossbeeren desde el frente y el flanco y volvieron a tomarlo. Un contraataque sajón poco entusiasta fracasó, y Reynier fue incapaz de reagrupar a los desanimados sajones para un nuevo intento, dejando a Reynier como única elección la retirada. Oudinot se cercioró de que su avance hacia Berlín había fracasado y ordenó una retirada completa.

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

Ejército Prusiano

- Comandante: von Bulow
- 5 Cartas de Orden y 4 Fichas de Voluntad de Hierro

- Comandante: Oudinot
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero



10 Banderas de Victoria

- Los dos hexágonos del pueblo de Grossbeeren, junto con el Molino y el hexágono de colina adyacente, forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga 2 Banderas de Victoria al bando que ocupe la mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo del turno.

Trasfondo Histórico

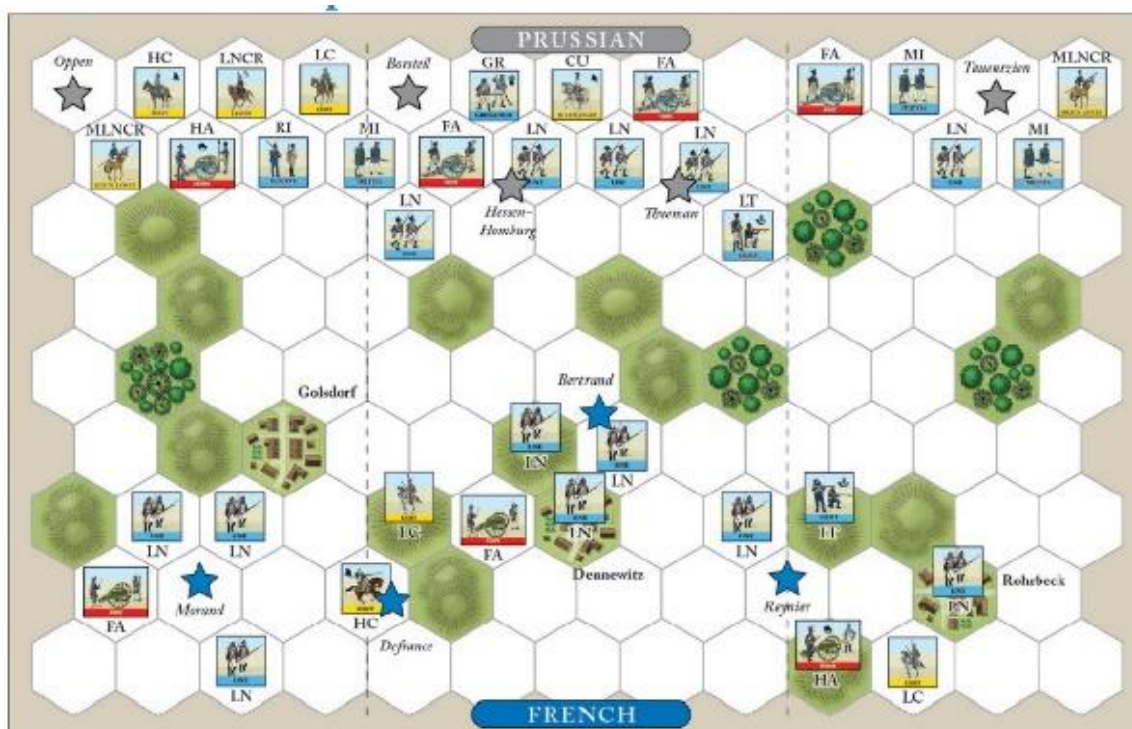
Oudinot había fracasado, pero Napoleón seguía obsesionado con tomar Berlín y dejar a Prusia fuera de la guerra. Escogió al Mariscal Ney, “el más valiente de los valientes”, para que sustituyese a Oudinot y lo intentara de nuevo. Ney estaba determinado a no repetir el error de Oudinot, y concentró a todo su ejército para que avanzara por una carretera. Todavía con poca caballería, Ney se tropezó con los prusianos, pero no pudo desplegar sus tropas lo bastante rápido para derrotar a los prusianos de su frente a pesar de que los superaba en número. La batalla se convirtió

en una clásica batalla de encuentros, con ambos bandos enviando a sus tropas de refresco conforme llegaban. La batalla osciló de un lado para otro hasta que llegó von Bülow con su cuerpo para asumir el mando. Ney, que dirigía desde el frente, no fue consciente de que la situación táctica se tornaba contra él, y ordenó a las tropas de Oudinot que se replegaran para formar una reserva. Los prusianos, creyendo que los franceses se retiraban, redoblaron su ataque, lo que obligó a los franceses a retroceder. Esta retirada se convirtió en una desbandada cuando el viejo camarada de armas de Ney, Bernadotte, arrojó a sus recién llegados suecos contra el desorganizado flanco izquierdo francés. Tras la batalla, los bávaros desertaron de los franceses, y los otros estados germánicos aliados de los franceses, especialmente los sajones, empezaron a dudar.

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

Ejército Prusiano

- Comandante: von Bulow
- 4 Cartas de Orden y 2 Fichas de Voluntad de Hierro



destacando a Marmont y a los 10.000 hombres del VI Cuerpo para que bloquearan la ruta de retirada de Blücher. La lucha en este frente ese día acabaría en punto muerto. En la derecha francesa, Marmont y su VI Cuerpo habían tenido mejor suerte y habían capturado Athies, pero el desastre sobrevino cuando los prusianos de Blücher se desbandaron y casi destruyeron la fuerza de Marmont aquella tarde.

Durante la noche, el reconocimiento de Blücher también reveló la verdadera fuerza del ejército de Napoleón y aquél planeó aplastar a Napoleón al día siguiente. Napoleón se enteró del desastre de Marmont, y determinó enfrentarse a los prusianos el 10 para dar a Marmont tiempo para alejarse y reformar su mando. Providencialmente para Napoleón, Blücher cayó enfermo durante la noche y el mando pasó al cauteloso Jefe de Estado Mayor, General Gneiseneau. Preocupado porque las demostraciones francesas del día 10 significaran que Napoleón todavía se guardaba algo en la manga, Gneiseneau suspendió un ataque que seguramente hubiese destruido al ejército francés. Esto proporcionó al ejército de Napoleón la oportunidad de retirarse lentamente y vivir para combatir 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 Prusiano

- Comandante: Blücher
- 5 Cartas de Orden y 4 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

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

Victoria

9 Banderas de Victoria

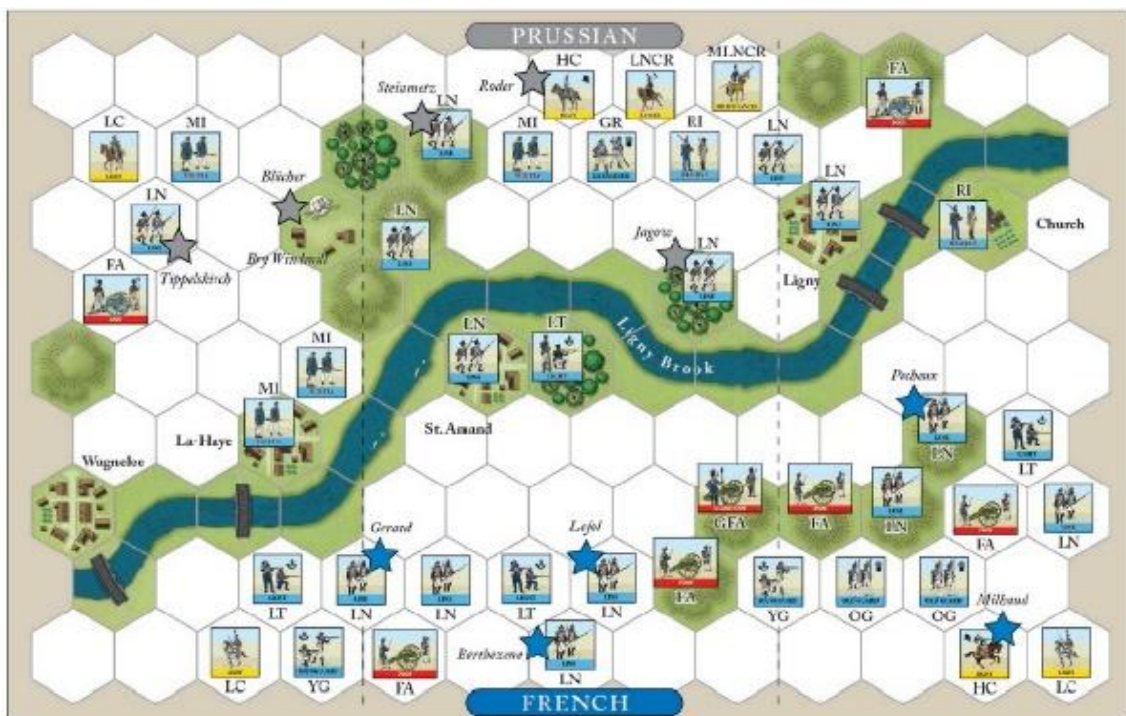
Reglas Especiales

- Los hexágonos de pueblo forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga 2 Banderas de Victoria al bando que ocupa una mayoría absoluta de ellos al comienzo del turno.

Ligny, 16 de junio de 1815

Trasfondo Histórico

Napoleón había usado la velocidad y la decisión para lograr la codiciada posición central entre Wellington y Blücher. El objetivo principal de Napoleón era mantener



separados a los dos ejércitos aliados y derrotarlos poco a poco. Ney movió contra las fuerzas anglo-aliadas que se concentraban en Quatre Bras, mientras que Napoleón esperaba atacar al ejército prusiano en Ligny con el III y IV Cuerpo. Blücher le complació rehusando retirarse a pesar de que su IV Cuerpo no estaba todavía presente. El ataque de Napoleón comenzaba sobre las 2:30, cuando oyó disparos de cañones desde Quatre Bras. La artillería francesa derribó a miles de prusianos en las expuestas laderas delanteras. Pronto Saint-Amand estuvo en manos francesas. Se ordenó un contraataque, pero hasta que Blücher no intervino personalmente, no se recuperó Saint-Amand. Mientras tanto, en Ligny, el IV Cuerpo francés logró capturar la iglesia, pero no pudo avanzar más debido al letal fuego de la artillería prusiana. Los subsiguientes ataques franceses para tomar Ligny fueron detenidos, pero a un alto coste. Sobre las 7 pm Blücher reunió a sus últimas reservas para preparar un último intento contra la izquierda francesa, estabilizando la línea prusiana, pero fue herido y tuvo que abandonar el campo de batalla.

Las habilidades de Napoleón en el campo de batalla menguaban. Debería haber sacado a su I y VI Cuerpo para obtener una victoria decisiva, pero ninguno de ellos disparó una bala. Conforme caía la noche, Napoleón sabía que no podría destruir al ejército prusiano, pero destinó a su guardia para que lo inutilizara y lo mantuviera fuera del combate durante varios días. La guardia atravesó a los fatigados y desorganizados prusianos, obligándoles a retirarse. En su favor, Blücher fue capaz de restaurar el orden y retirarse hacia el ejército anglo-aliado, haciendo posible la victoria dos días más tarde en Waterloo.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Blücher

- 5 Cartas de Orden y 5 Fichas de Voluntad de Hierro

Ejército Francés

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

Victoria

11 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los hexágonos de pueblo, iglesia y molino forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga 2 Banderas de Victoria prusianas y 3 Banderas de Victoria francesas al bando que ocupa una mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo del turno. Los prusianos comienzan la batalla con 2 Banderas de Victoria.
- El arroyo Ligny no tiene restricciones al combate, pero detiene el movimiento e impide las cargas, lo que significa que una unidad de caballería que está en o que cruza el arroyo cuando recibe órdenes mediante una carta de Carga no obtendrá los dados adicionales descritos en la carta.

Plancenoit, 18 de junio de 1815

Trasfondo Histórico

“Dadme la noche, o dadme a Blücher”. Los ataques de Napoleón no se habían llevado a cabo de manera habilidosa, pero las bajas anglo-aliadas eran altas y seguían aumentando. Wellington tenía serias dudas de que el resto de sus fuerzas pudiera resistir sin ayuda. Finalmente, los prusianos aparecieron en el extremo derecho de los franceses, cerca del pueblo de Plancenoit. El IV Cuerpo de Bülow, que estaba fresco, encabezó el avance y se sacrificó combatiendo con el VI Cuerpo de Lobau para entrar a Plancenoit. Los prusianos avanzaron perdiendo velocidad hasta que el II Cuerpo de Pirch avanzó y expulsó a las agotadas fuerzas francesas de la mayoría de Plancenoit, incluyendo la iglesia, similar a una fortaleza. Napoleón envió una división de la Joven Guardia a ayudar a Lobau, y



consiguieron recuperar la mayoría del pueblo. Aún con todo, la superioridad numérica empezó a contar, y renovados asaltos prusianos obligaron a los franceses a retirarse de la iglesia y de la mayor parte del pueblo. Napoleón estaba en una situación desesperada, pues sabía que si no se recuperaba Placenoit, su flanco derecho se hundiría. Envío dos batallones de la Vieja Guardia al pueblo. Los guardias lo asaltaron, presionando a los prusianos que tenían ante ellos. La línea francesa quedó estabilizada durante un tiempo, y Napoleón desvió de nuevo su atención hacia Wellington. Mientras tanto, en Placenoit, durante las dos siguientes horas, no se pidió cuartel ni se concedió. El nivel de la matanza, se dice, superó incluso al de Hougomont. Como la batalla se tornaba contra los franceses en los demás sitios y la retirada comenzaba, los pocos supervivientes de la Vieja Guardia francesa huyeron tras sufrir graves bajas para unirse a sus compatriotas, que habían formado en cuadro.

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

Notas de Batalla

Ejército Prusiano

- Comandante: Blücher
- 5 Cartas de Orden y 2 Fichas de Voluntad de Hierro
- Mueve primero

Ejército Francés

- Comandante: Simmer / Duhesme
- 5 Cartas de Orden

Victoria

9 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los 4 hexágonos del pueblo y la iglesia forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga 2 Banderas de Victoria al francés cuando ocupa la mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo del turno. Los franceses comienzan la batalla con 2 Banderas de Victoria.
- El jugador prusiano gana 1 Bandera de Victoria Temporal al comienzo del turno por cada hexágono de pueblo e iglesia que ocupe una unidad prusiana.

Wavre, 18 de junio de 1815

Trasfondo Histórico

El ejército prusiano, maltratado pero no destruido después de Ligny, se había retirado al norte. Napoleón envió al Mariscal

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

- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria Temporal por cada unidad francesa que ocupe un puente o haya cruzado el Río Dyle a comienzo del turno. Mientras la unidad francesa ocupe el puente o esté al otro lado del río, la Bandera de Victoria se conserva.
- El jugador prusiano gana 1 Bandera de Victoria al comienzo del turno por cada carta de Orden de Exploración que juegue.
- El Río Dyle sólo puede atravesarse por los puentes.