



COMMANDS & COLORS *Napoleonic*

EXPANSIÓN N°2 *El Ejército Ruso*

Diseño del Juego de
Richard Borg

“La bayoneta ha sido siempre el arma del valiente y la principal herramienta para la victoria.”

—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 importantes del terreno 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 a los diferentes Ejércitos Nacionales Napoleónicos de la época y a las características del terreno de los campos de batalla en los que lucharon.

El Ejército Ruso es la segunda expansión para *Commands & Colors: Napoleonic*. En esta expansión encontrarás 20 escenarios históricos que se centran en las batallas que tuvieron lugar a lo largo de la Europa oriental y en el interior de Rusia desde 1806-1807 hasta 1812-1814, además de todas las nuevas unidades que necesitarás alinear para estos enfrentamientos.

El ejército ruso de la época de las Guerras Napoleónicas mantenía todavía muchas de las características del régimen de Pedro el Grande. Los altos rangos eran principalmente reclutados de los círculos aristocráticos, y el soldado ruso era golpeado y castigado con regularidad para recibir disciplina. Aún más, muchos oficiales de bajo rango tenían un pobre entrenamiento. Aun así, los rusos implicados en hostilidades con sus vecinos –Suecia, Polonia, Turquía y Austria– eran capaces de hazañas sorprendentes y una obediencia ciega y total a las órdenes.

En 1805, Gran Bretaña y Rusia firmaron una alianza contra Francia. En 1806, Prusia se unió a la Coalición y Prusia y Rusia se movilizaron para una nueva campaña. Después de que Napoleón humillara a Prusia en Jena, el emperador francés se concentró en subyugar a su enemigo ruso y entró en Polonia. Tras una serie de sangrientas batallas, los franceses expulsaron a las fuerzas rusas de Polonia y les hicieron regresar a la Madre Rusia, y crearon el nuevo Ducado de Varsovia.

Para 1812, el tratado ruso-francés se había ido tensando gradualmente, puesto que el requisito de unirse al Bloqueo Continental de Francia contra Gran Bretaña suponía una seria interrupción del comercio ruso. Napoleón decidió volver a poner firmes a los rusos en junio, e invadió Rusia esperando infligir una gran derrota a los rusos y obligar al Zar Alejandro a pedir la paz. La invasión de Rusia y la desastrosa retirada del ejército francés, como muchos historiadores señalan, demostraron ser el punto de inflexión en las Guerras Napoleónicas.

Los jugadores pronto descubrirán que el Ejército Ruso es un ejército de la Coalición

único, un desafío para ser dirigido, y un reto para ser derrotado por el Ejército Francés.

¡Bienvenido y que disfrutes!

Richard Borg

2. CONTENIDO

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

-1 Lámina que contiene:

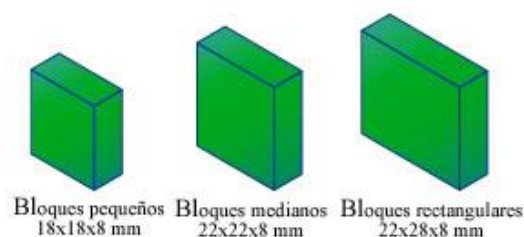
- 1 tarjeta de Infantería Rusa en Cuadro
- 4 fichas de Infantería Rusa en Cuadro
- 9 fichas de Bandera de Victoria rusas
- 6 fichas de Fuerza Nominal
- 3 losetas de Terreno de doble cara

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

-4 láminas de Etiquetas para Bloques

-220 Bloques: unidades rusas verde oscuro y unidades francesas azul oscuro, comprendiendo:

- 130 bloques pequeños, verde oscuro y azul oscuro para unidades de infantería
- 55 bloques pequeños, verde oscuro y azul oscuro para unidades de caballería
- 35 bloques rectangulares, verde oscuro y azul oscuro para líderes y unidades de artillería.



- Habrá algunos bloques sueltos de todos los tamaños en cada color.

-2 Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales

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

-2 Tarjetas de Consulta Rápida

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 detalla:

- Los tipos de unidades y los códigos de despliegue en el mapa.
- Adhesivo ilustrado representando cada una de las unidades descritas.
- El número de bloques que son desplegados 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 específicas de la unidad a los Dados de Batalla más Modificaciones a los Dados por las cartas de Órdenes.
- Modificaciones a la moral
- Notas nacionales

Tarjeta de Consulta Rápida

El juego también contiene dos Tarjetas de Consulta Rápida que presentan toda la información de las Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales, pero con los mínimos gráficos para que pueda accederse a ella en una sola hoja.

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, 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 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 y la milicia, la caballería ligera (Ligera y Ligera de Lanceros) y la artillería de A Pie (Regular y de la Guardia) se diferencian por la ausencia de cualquier icono identificativo.

Contador y Fichas de Infantería en Cuadro

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 18 fichas de Banderas de Victoria llevarán el estado de la búsqueda de la victoria por parte de los jugadores.

Algunos escenarios de esta expansión tienen un recuento de 10 Banderas de Victoria. Cuando cuentas Banderas de Victoria con fichas, después de conseguir la novena ficha, la siguiente unidad enemiga eliminada, aunque no se cuente con una ficha, será tu décima Bandera de 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 Grupal Temporal

Un cierto número de hexágonos juntos forman un objetivo de Bandera de Victoria Grupal. 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 Grupal Temporal (Comienzo de Turno)

Un cierto número de hexágonos juntos forman un objetivo de Bandera de Victoria Grupal. 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 Rusas

					
Inf. de Línea 9 unidades (27 bloques) <i>+6 bloques de la Madre Rusia</i>	Inf. Ligera 6 unidades (18 bloques) <i>+3 bloques de la Madre Rusia</i>	Inf. Granaderos 4 unidades (16 bloques)	Inf. Ligera Guardia 2 unidades (8 bloques)	Inf. Gran. Guardia 2 unidades (8 bloques)	Inf. Milicia 2 unidades (8 bloques)
					
Caballería Ligera 3 unidades (12 bloques)	Caballería Pesada 2 unidades (8 bloques)	Cab. Pes. Coraceros 2 unidades (8 bloques)	Cab. Lig. Guardia 1 unidad (4 bloques)	Cab. Pes. Guardia 1 unidad (6 bloques)	
					
Cab. de Milicia Cosaca 3 unidades (6 bloques) <i>+8 bloques de la Madre Rusia</i>	Artillería A Pie 4 unidades (12 bloques) <i>+4 bloques de la Madre Rusia</i>	Artillería Montada 1 unidad (3 bloques)	Art. A Pie Guardia 1 unidad (3 bloques)	Líder 4 unidades (4 bloques)	

Unidades Francesas

				
Infantería de Línea 2 unidades (8 bloques)	Inf. Joven Guardia 2 unidades (8 bloques)	Inf. Vieja Guardia 3 unidades (12 bloques)	Líder 1 unidad (1 bloque)	Art. A Pie Guardia 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 rusas en los bloques verde oscuro, 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 rusas. Saca 27 bloques pequeños verde oscuro. Busca los adhesivos de la Infantería de Línea Rusa en la lámina 1 de 4. Despega y aplica un adhesivo al frente y otro al anverso de los 27 bloques pequeños verde oscuro. Cuando se te acaben los 27 bloques, pasa la Infantería Ligera Rusa. Saca 18 bloques pequeños verde oscuro. Busca los adhesivos de la Infantería Ligera Rusa en las láminas 1 y 2. Despega y aplica un adhesivo al frente y al anverso de los 10 bloques pequeños verde oscuro. Cuando se te acaben los 18 bloques, pasa a las unidades de Infantería de Granaderos Rusas, que necesitan 16 bloques. Sigue así hasta que hayas completado todas las unidades rusas. 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 correspondiente 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).

Fichas de Fuerza Nominal

Estas fichas se usan para designar unidades rusas que suben hasta su fuerza nominal junto con la tirada pre-batalla de la Madre Rusia. Una ficha de fuerza nominal se coloca con una unidad de Infantería y/o artillería cuando se añade un bloque a la unidad. La ficha permanece con la unidad y mueve con ella. No es transferible y no puede ser eliminada para satisfacer la pérdida de un bloque. Cuando la unidad es eliminada, la ficha también es retirada del campo de batalla junto con el último bloque de la unidad. Una unidad con



una ficha de fuerza nominal, al ser reagrupada, puede ganar bloques hasta el número de fuerza nominal que tenía originalmente.

3. NUEVAS UNIDADES Y LÍDERES



Infantería de Línea Rusa

Código de ID en el mapa: LN

Bloques en la Unidad: 3

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

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

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



Infantería Ligera Rusa

Código de ID en el mapa: LT

Bloques en la Unidad: 3

Movimiento en Hexágonos: 1

y combatir o 2 y no combatir

Batalla:

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

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



Infantería de Granaderos Rusa

Código de ID en el mapa: GR

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

- A Distancia sin Mover: 1 dado por bloque
- A Distancia Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia arriba
- 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 Ligera de la Guardia Rusa

Código de ID en el mapa: GLT

Bloques en la Unidad: 4

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

Batalla:

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

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



Infantería de Granaderos de la Guardia Rusa

Código de ID en el mapa: GG

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

Batalla:

- A Distancia sin Mover: 1 dado por bloque, más 1 dado
- A Distancia Moviendo: dados igual a $\frac{1}{2}$ del número de bloques redondeando hacia arriba, 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 Milicia Rusa

Código de ID en el mapa: MI

Bloques en la Unidad: 4

Movimiento en Hexágonos: 1

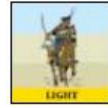
Batalla:

- A Distancia sin Mover: 1 dado por bloque

• A Distancia 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.



Caballería Ligera Rusa

Código de ID en el mapa: LC

Bloques en la Unidad: 4

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 Pesada Rusa

Código de ID en el mapa: HC

Bloques en la Unidad: 4

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 Rusa

Código de ID en el mapa: CU

Bloques en la Unidad: 4

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.



Caballería Ligera de la Guardia Rusa

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



Caballería Pesada de la Guardia Rusa

Código de ID en el mapa: GHC

Bloques en la Unidad: 6

Movimiento en Hexágonos: 2

Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque, más 1 dado

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



Caballería Ligera de Cosacos Rusa

Código de ID en el mapa: COS

Bloques en la Unidad: 2

Movimiento en Hexágonos: 3

Batalla:

- Melee: 1 dado por bloque; se ignoran los sables excepto contra líderes solos

Moral: Se retira 3 hexágonos por cada bandera

Notas: Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas. Cuando la unidad es eliminada no cuenta como una Bandera de Victoria.



Artillería A Pie Rusa

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 Rusa

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



Artillería A Pie de la Guardia Rusa

Código de ID en el mapa: GFA

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



Líder Ruso

Código de ID en el mapa: ★

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.

4. NUEVA MECÁNICA EN EL JUEGO

Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia

Al ejército ruso le llevaba tiempo movilizarse y era a menudo enviado a luchar antes de que todas las unidades hubieran completado toda su fuerza. A los rusos también les gustaba luchar a la defensiva tras atrincheramientos. Cuando está vigente la Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia, antes del comienzo de una batalla, el Comandante Ruso tira tantos dados como su número de Cartas de Orden.

- Por cada símbolo de Infantería que saque, añade un bloque a una unidad de infantería de línea para aumentar su fuerza nominal (cuatro bloques); coloca una ficha de fuerza nominal en el hexágono de la unidad. El bloque añadido aumenta la tirada de combate de la unidad en uno.

- Por cada símbolo de Caballería que saque, coloca una unidad de Cosacos (una unidad

de Cosacos tiene 2 bloques) en un hexágono vacío (sin unidades) adyacente a una unidad rusa ya desplegada, pero no en un hexágono adyacente a una unidad enemiga.

- Por cada símbolo de Artillería que saque, añade un bloque de artillería a una unidad de artillería para aumentar su fuerza nominal (cuatro bloques). Coloca una ficha de fuerza nominal en el hexágono de la unidad. El bloque añadido **no** aumenta la tirada de combate de la unidad en uno.

- Por cada Sable que saque, coloca un hexágono de fortificación disponible (sólo puede colocarse un hexágono que cubra 2 lados del hexágono) en un hexágono con una unidad de infantería o artillería. Si la unidad ya está en un hexágono con terreno, reemplaza el hexágono de terreno con un hexágono de terreno disponible que contenga el hexágono y la fortificación.

- Por cada símbolo de Bandera que salga, añade un bloque a una unidad de infantería ligera para aumentar su fuerza nominal (cuatro bloques) y coloca una ficha de fuerza nominal en el hexágono de la unidad. El bloque añadido aumenta la tirada de combate de la unidad en uno. –O– Por cada símbolo de Bandera que salga, puedes elegir una cualquiera de las cuatro acciones anteriores, a menos que las notas de informe de ese escenario lo impidan.

Puede añadirse un máximo de un bloque a una unidad.

Normalmente, en un escenario en el que el ejército ruso esté ya desplegado tras fortificaciones, un símbolo de Sable no colocará fortificaciones. Este se especifica en el informe del escenario como “Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia vigente. Las tiradas de Sables no tienen efecto.” La caballería Cosaca no puede ser desplegada con una tirada de Caballería cuando las notas del escenario especifican “Las tiradas de Caballería no tienen efecto.”

5. TERRENO



Fortificaciones de 2 y 4 Lados

Se incluyen en esta expansión reductos de 2 y 4 lados.

Todos tienen las mismas características que los reductos de 3 lados, excepto por el número de lados de hexágono al que afectan. Consulta por favor la sección de Terreno en las reglas principales para conocer los detalles completos.

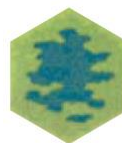
Observa que una unidad de infantería en hexágono de fortificación no puede formar en cuadro cuando es atacada a través de lado de hexágono con fortificación. Sin embargo, una unidad de infantería en hexágono de fortificación puede formar en cuadro cuando es atacada por caballería a través de un lado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



Iglesia

Una Iglesia tiene las mismas características y efectos que un hexágono de pueblo. Además, una unidad en hexágono de

Iglesia puede ignorar una bandera. Consulta por favor la sección de Terreno en las reglas principales para conocer los detalles completos.



Pantano

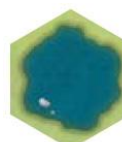
Movimiento: Una unidad de infantería, de caballería o un líder que entren en hexágono de Pantano deben detenerse y

no pueden mover más en ese turno. 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.



Lago

Normalmente, los hexágonos de Lago se tratan como terreno intransitable.

Un hexágono de Lago no bloquea la línea de visión.

Lago Congelado

Movimiento: Una unidad o líder que entren en un hexágono de Lago Congelado deben detenerse y no pueden mover más en ese turno. Una unidad de infantería no puede formar en cuadro en hexágono de Lago Congelado.

Batalla: Una unidad puede combatir en el turno en que entra en un hexágono de Lago Congelado. Una unidad en hexágono de Lago Congelado 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 Lago Congelado, 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 Lago Congelado no bloquea la línea de visión.

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 Loquetas: Mark Simonitch

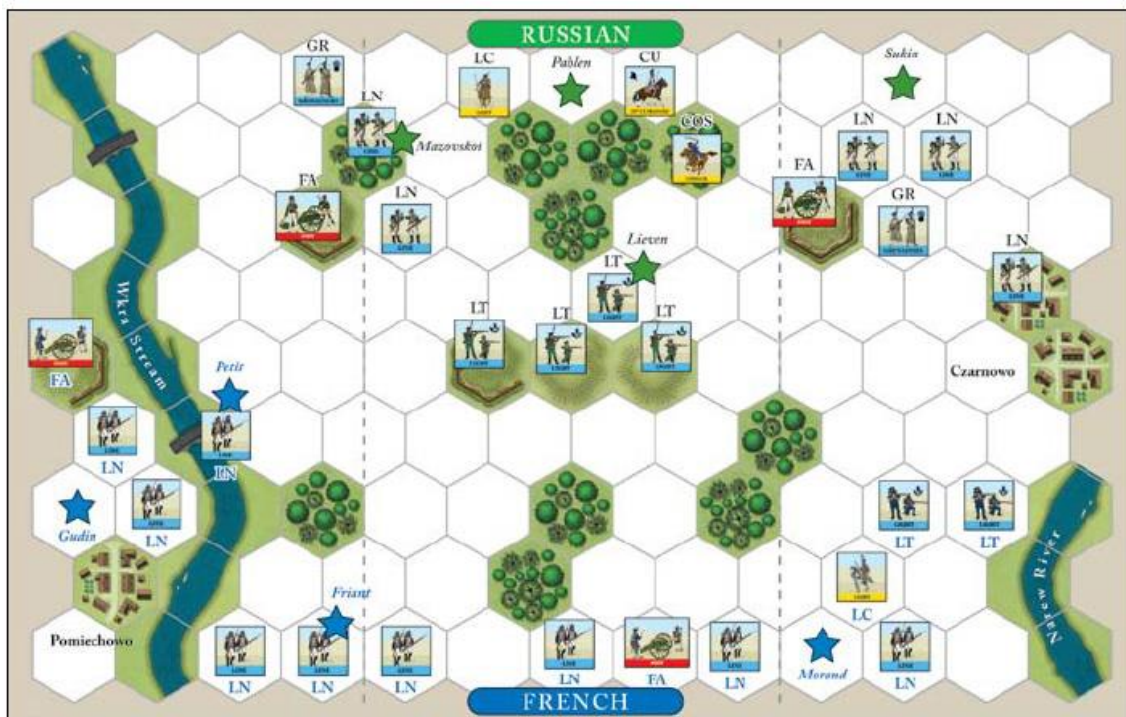
Playtesting: Dave Arneson, George Carson, Rik Fontana, Roy Grider, Pat Kurivial, Steve Malecek, Grant Malecek, Steve May, Terry Mikrut, Paul Miller, Steve Niedergeses, Stan Oien, Jeff Paszkiwicz, Michael Panko, Ted Raicer, Jim Riley, Louis Rotundo, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van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

Edición y Revisión de las Reglas: Kevin Duke 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

Czarnowo, 23 de diciembre de 1806

Trasfondo Histórico

Las tres divisiones de infantería de Davout, el 23 de diciembre, bajo las órdenes detalladas de Napoleón, estaban en posición para atacar al ejército ruso bajo el mando de Ostermann en la orilla este del Wkra. La batalla se inició con las tropas de Morand realizando un ataque frontal contra el pueblo de Czarnowo. Fue tomado, pero los rusos se reagruparon y, tras una dura lucha, reconquistaron el pueblo. En el flanco izquierdo francés, Petit lideró el asalto y cruzó el Wkra, logrando capturar los reductos rusos. Un contraataque de la caballería y la infantería rusas fracasó a la hora de recuperar las fortificaciones. Tras estos ataques fallidos, Ostermann ordenó a su ejército que se retirara al este.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Ostermann-Tolstoy
- 4 Cartas de Orden

Ejército Francés

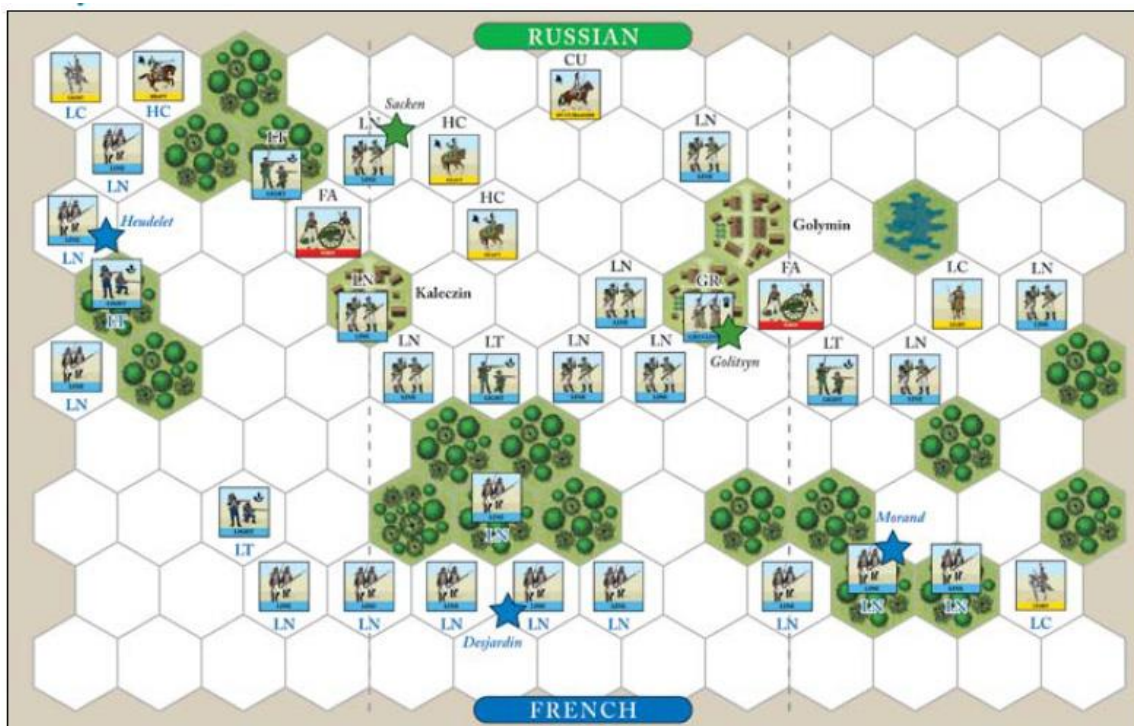
- Comandante: Napoleón (III Cuerpo de Davout)
- 6 Cartas de Orden
- Mueve primero

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los dos hexágonos de Puente forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal Temporal que valen por una bandera para el bando que ocupa ambos hexágonos al comienzo de su turno.
- Los dos hexágonos de pueblo de Czarnowo forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal por Mayoría Temporal que otorga una bandera al bando que ocupa una mayoría absoluta en la ciudad al comienzo de su turno.
- El jugador francés, al comienzo de su turno, gana una Bandera de Victoria por cada hexágono de fortificación de campaña rusa que no esté ocupado por una unidad rusa. Mientras la fortificación no esté ocupada, la Bandera de Victoria se retiene.
- El Río Narew es intransitable.
- El arroyo Wkra es vadeable.
- La regla de Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable no tienen efecto.



Golymin, 26 de diciembre de 1806

Trasfondo histórico

Actuando bajo las órdenes de Napoleón, el VII Cuerpo del Mariscal Augereau y el III Cuerpo de Davout movieron al norte desde el Río Ukra en Polonia, buscando al ejército ruso en retirada del Mariscal Kamenskoi. Los franceses sorprendieron al Príncipe Golitsyn y a la 3ª División del Barón Sacken descansando en un área entre dos pequeños pueblos, Golymin y Kaleczin. El cuerpo de Augereau llegó primero y atacó. La 2ª División francesa del general Heudelet avanzó desde el oeste mientras que la 1ª División del General Desjardins atravesó los bosques que había al sur. En el flanco derecho, la división del General Morand del III Cuerpo avanzó en un intento de cortar la retirada rusa. Los rusos fueron superados en número y sufrieron grandes bajas mientras combatían para retirarse. Su intención era aguantar hasta que cayera la noche para poder escapar por el norte, y lo consiguieron. Los franceses observaron con admiración la obediencia a las órdenes por parte de las tropas rusas. Su supervivencia dependía de una rápida retirada, e incluso cuando estaban siendo disparados a corto alcance, ignoraron las bajas y continuaron la marcha en lugar de

detenerse para devolver los disparos.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Golitsyn
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

8 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador ruso recibe una Bandera de Victoria por cada unidad rusa, excluyendo líderes, que salga del campo de batalla desde cualquier hexágono de la línea base de la sección del flanco izquierdo del ejército ruso.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente.



Pultusk, 26 de diciembre de 1806

Trasfondo histórico

El mariscal Bennigsen desobedeció sus órdenes y detuvo su retirada para ofrecer batalla. Dispuso sus divisiones en tres líneas entre Pultusk y los Bosques de Mostachin. Lannes y su V Cuerpo tenían órdenes de Napoleón de perseguir a los rusos, que creían en retirada, y enfrentarse a ellos. Sin saber que se estaba enfrentando a una fuerza rusa mayor, Lannes envió la división de Claparede hacia Pultusk, mientras Suchet movía hacia los bosques de Mostachin. Gazan expulsó a la caballería rusa de las Cumbres de Mosin y se estaba progresando positivamente en ambos flancos a pesar del tiempo y del barro. Un punto de apoyo francés en Pultusk duró poco, y la superioridad de la artillería rusa pronto obligó a los franceses a retroceder su posición. La batalla se había vuelto contra los franceses hasta que la llegada a mediodía de un III Cuerpo del general d'Aultanne quien, por su propia iniciativa, había marchado siguiendo el sonido de los cañones y llegado al flanco izquierdo francés, que estaba en peligro. El renovado ataque francés contra los bosques obligó a Barclay de Tolly a retirarse debido a la presión y Bennigsen ordenó a la caballería rusa avanzar para contener el avance francés.

Anochece y la batalla se acababa. Ambos bandos habían sufrido graves pérdidas, Lannes esperaba reanudar el combate al siguiente día, pero Bennigsen se retiró durante la noche.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Bennigsen
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

10 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los cuatro hexágonos de los Bosques Mostachin forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal por Mayoría Temporal que otorga una bandera al bando que ocupa una mayoría absoluta al comienzo de su turno.
- El jugador francés gana una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de

colina que ocupe en la cresta detrás de las Cumbres del Mosin al comienzo del turno.

- El jugador francés gana una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de pueblo ocupado al comienzo de turno.
- El hexágono de Puente es un Objetivo de Bandera de Victoria Permanente que otorga una bandera al jugador francés cuando lo ocupa al comienzo del turno.
- El Río Narew es intransitable.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente.

Mohrungen, 25 de enero de 1807

Trasfondo histórico

A principios de enero, Bennigsen ordenó al ejército ruso pasar a la ofensiva. El 19, Ney, que había ampliado su línea en busca de provisiones, fue atacado y quitado de en medio. El general Markov avanzó entonces hacia Mohrungen, en donde Bernadotte estaba concentrando sus fuerzas.

Ambos bandos tuvieron la oportunidad de desplegar en la mañana del 25, antes de que la caballería de Bernadotte lanzará una carga contra el centro ruso. La caballería rusa, con el apoyo de su artillería, rechazó el ataque e hizo retroceder al enemigo, pero tuvo a su vez que retroceder debido al fuego de la artillería francesa y a los refrescos de su caballería. El intercambio de disparos de la

artillería que siguió infligió poco daño. La batalla comenzó en serio cuando la infantería ligera francesa avanzó en el centro para amenazar a la artillería rusa y la llegada de la división de Dupont presionó el flanco izquierdo de los rusos, haciéndoles abandonar sus posiciones defensivas en el bosque. Conforme empezaba a anochecer, los franceses estaban logrando progresos a lo largo de toda la línea. De repente, Bernadotte oyó disparos en su retaguardia en Mohrungen. Temiéndose lo peor, suspendió la batalla para rehacer sus pasos. Era una falsa alarma: sólo unos pocos escuadrones de caballería rusa que habían entrado en el pueblo y estaban saqueando los carros de suministros franceses. Fueron rápidamente rechazados.

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

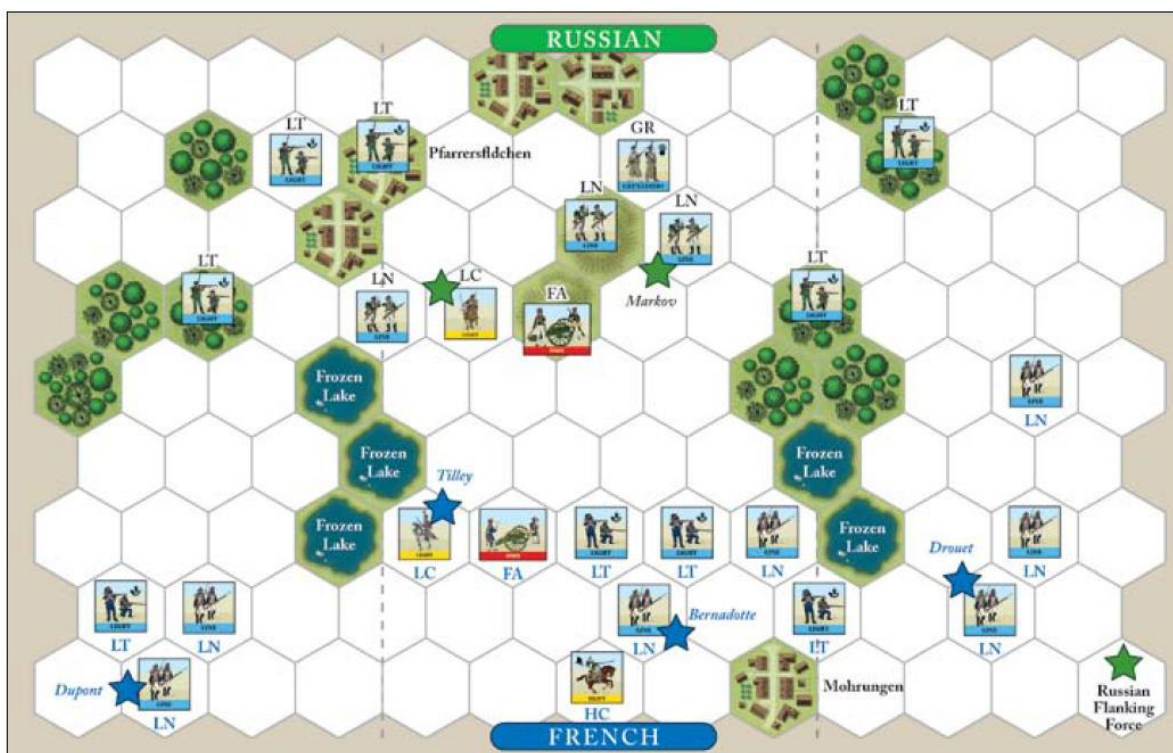
Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Markov
- 4 Cartas de Orden

Ejército Francés

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



Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Fuerza Flanqueadora: Coloca un Bloque de Líder Ruso en el hexágono de la esquina inferior derecha del campo de batalla, que representa a una formación de caballería flanqueadora. El jugador ruso avanza el bloque de líder un hexágono a lo largo de la línea base francesa hacia Mohrunge cada vez que cualquiera de los bandos juegue una Carta de Orden de Exploración, o cuando el jugador ruso juega una Carta de Orden de Liderazgo. Cuando el bloque mueva al hexágono de Mohrunge, el jugador ruso ganará de inmediato tres Banderas de Victoria. El bloque que representa a la fuerza flanqueadora no puede ser eliminado, y no detiene su movimiento aunque unidades o líderes ocupen un hexágono de la línea base.
- Cada uno de los cuatro hexágonos de Pfarrersfeldchen son un Objetivo de Bandera de Victoria Temporal que otorgan una Bandera de Victoria cada uno al comienzo del turno al francés.
- Los Lagos están Congelados.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable no tienen efecto.

Llanura de Eylau, Retaguardia Rusa, 7 de febrero de 1807

Trasfondo histórico

El IV Cuerpo del Mariscal Soult, junto con elementos de la caballería del Mariscal Murat, llegó a la llanura que había antes de Eylau a comienzos del mediodía del 7 de febrero y atacó de inmediato. La retaguardia del Príncipe Bagration opuso una dura resistencia y repelió el ataque inicial. El Mariscal Augereau y la Guardia francesa llegaron durante la tarde para unirse a Soult. En un segundo ataque, bajo la presión de una fuerza superior, la fuerza rusa de Bagration fue obligada a retirarse en buen orden a través de las tropas de Barclay de Tolly, que estaba defendiendo la ciudad de Eylau. La acción de la retaguardia había conseguido tiempo suficiente para permitir a la artillería de Bennigsen unirse al Ejército Ruso y a sus posiciones defensivas en las cumbres más allá de Eylau.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Bagration



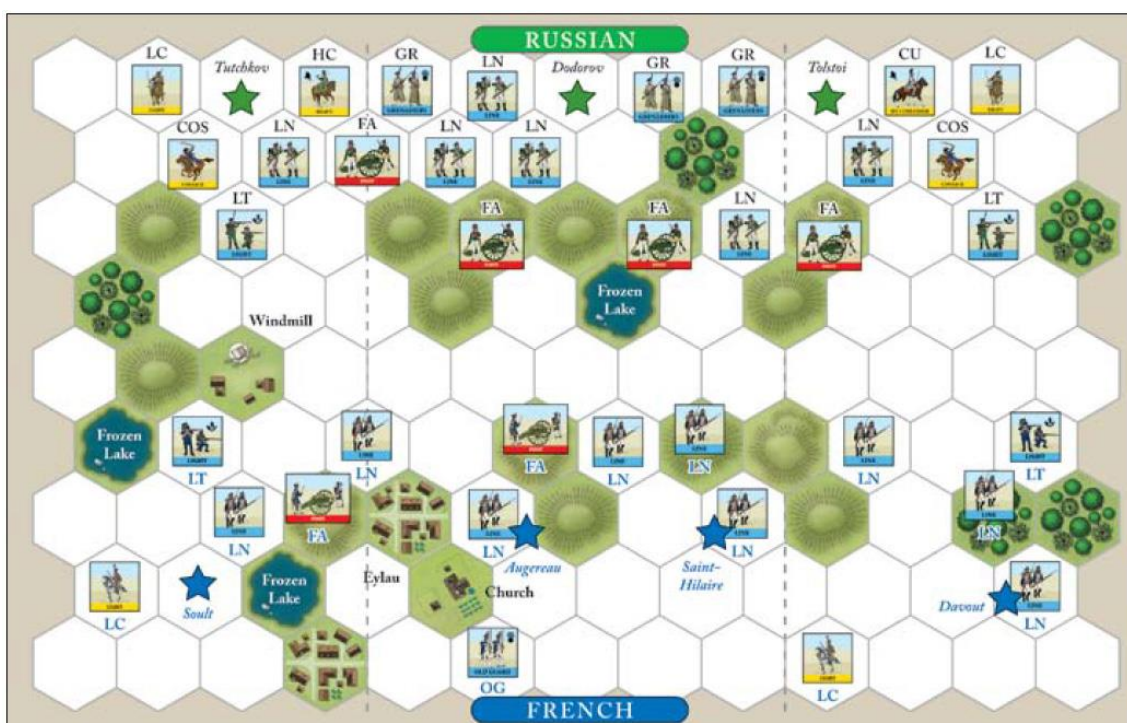
- 5 Cartas de Orden

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

7 Banderas de Victoria

- Los franceses obtienen una Victoria por Muerte Súbita si una unidad francesa ocupa cualquier hexágono de la ciudad de Eylau al comienzo de su turno.
- Los Lagos están Congelados.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente.

Alrededor de las 8 AM los cañones rusos, posicionados algo avanzados con respecto a la línea principal, abrieron fuego y la artillería francesa replicó con superior eficacia. Tutchkov hizo frente a un sondeo francés y el IV Cuerpo de Soult fue duramente presionado para que mantuviera su posición. Al mismo tiempo, la caballería rusa atacó a la guardia avanzada del III Cuerpo de Davout. Para aliviar la presión de sus flancos y permitir al cuerpo de Davout avanzar contra el flanco ruso, Napoleón ordenó avanzar a su centro. El VII Cuerpo de Augeureau avanzó en medio de una cegadora tormenta de nieve, perdió la orientación y giró a la izquierda,



Trasfondo histórico

Napoleón, aunque superado en número, estaba determinado a mantener su posición sabiendo que Ney estaba llegando por su izquierda y Davout por la derecha. Su plan era un doble envolvimiento del Ejército Ruso. Los cuatro Cuerpos y la caballería de Bennigsen se habían desplegado en las cumbres enfrente de Eylau, pero no pudieron construir fortificaciones debido a que el suelo estaba totalmente congelado.

directamente hacia la línea de fuego de la gran batería rusa de 70 cañones concentrados. Siguió una masacre cuando miles de soldados franceses murieron en unos minutos. Los supervivientes se retiraron a Eylau. El centro francés había dejado de existir. Bennigsen aprovechó la oportunidad para contraatacar. Veinte mil rusos avanzaron sin resistencia a través del valle, haciendo retroceder a los franceses hasta la ciudad.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Bennigsen
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador ruso gana una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono del pueblo de Eyleau que ocupe al comienzo del turno.
- El jugador francés gana una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de colina que ocupe en el lado ruso del campo de batalla (a cuatro o menos hexágonos de distancia de la línea de base rusa) al comienzo del turno.
- Los Lagos están Congelados.
- No hay Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia.

Eylau, 8 de febrero de 1807 (Carga de Caballería de Murat)

Trasfondo histórico

Después de que miles de soldados franceses murieran cuando avanzaban contra la artillería rusa en el centro, la victoria parecía estar al alcance de Bennigsen y el ejército ruso. Napoleón, sin embargo, requirió que Murat y su reserva de caballería avanzaran y salvaran al ejército.

Liderados por los temibles coraceros, 12.000 soldados franceses ejecutaron la más decisiva carga de caballería de las Guerras Napoleónicas. Oculta por el remolino de nieve, la caballería chocó contra la infantería en avance. Las formaciones rusas se disolvieron y miles de infantes rusos murieron conforme la caballería barría hacia adelante y arrasaba los cañones. Cortándole el camino de vuelta a la infantería rusa que se estaba reformando, los soldados victoriosos de Murat se retiraron y la batalla parecía que iba a ser un punto muerto que concluiría con la oscuridad. Durante la noche, Bennigsen retiró su vapuleado ejército, dejando a los igualmente vapuleados franceses en posesión del sombrío campo de batalla.



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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

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

Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Orden

Victoria

9 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador ruso gana una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de la ciudad de Eylau ocupado al comienzo del turno.
- El jugador ruso obtendrá una victoria por muerte súbita cuando cinco unidades de caballería francesa sean eliminadas. Cada hexágono de la ciudad de Eylau ocupado contará como una unidad de caballería eliminada a la hora de determinar la victoria por muerte súbita.
- El jugador francés obtendrá una victoria por muerte súbita cuando las tres unidades de artillería rusa sean eliminadas.
- Los Lagos están Congelados.

- No hay Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia.

Heilsberg (Fase Inicial), 10 de junio de 1807

Trasfondo Histórico

Tras repeler los ataques rusos durante dos días, Napoleón reanudó de nuevo su avance hacia la orilla izquierda del Río Alle. Mientras, el ejército ruso, que no estaba derrotado, se retiró a una posición fuerte cerca de la ciudad polaca de Heilsberg. El 10 de junio, Murat atacó y rápidamente tomó el pueblo de Launau. Su avance más allá de Launau, sin embargo, fue detenido cuando se encontró con una potente fuerza rusa cerca de Bevernick. No fue hasta que el IV Cuerpo y la artillería de Soult se posicionaron que, hacia comienzos de la tarde, la fuerza francesa obligó a los rusos a retirarse de las aldeas periféricas a Heilsberg.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Bennigsen
- 5 Cartas de Orden



Ejército Francés

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

Victoria

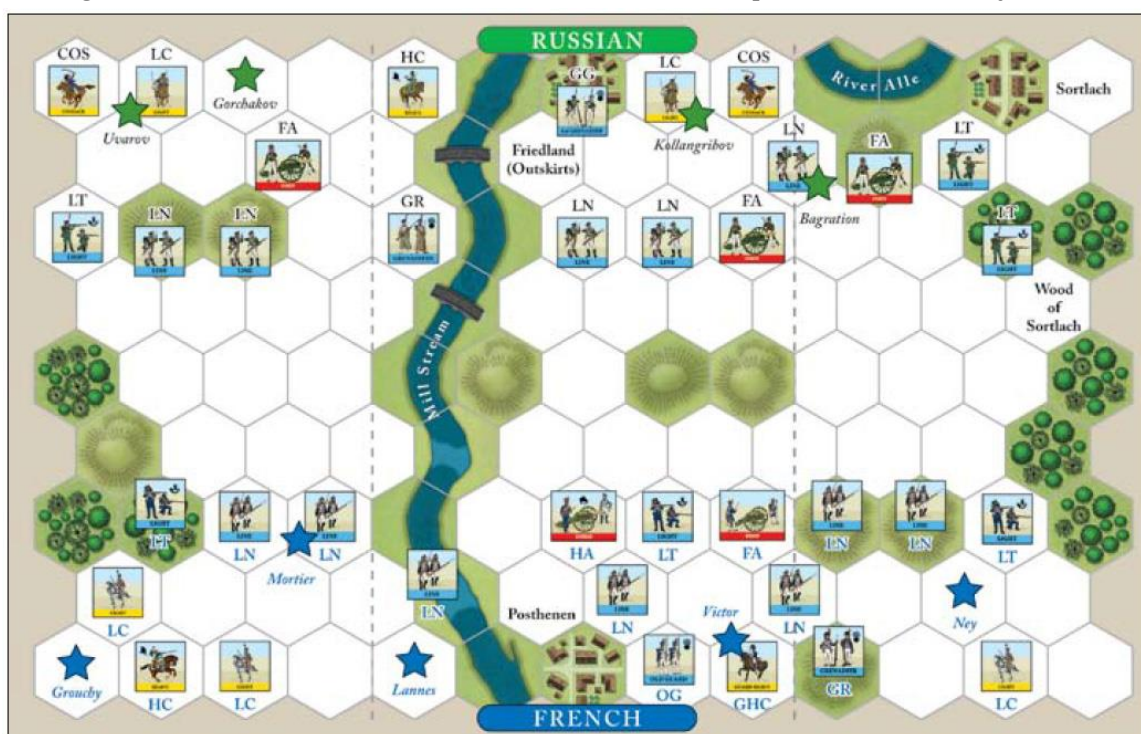
8 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Todos los hexágonos los pueblos de Langwiese y Bevernick son Banderas de Victoria Temporales para el jugador francés al comienzo del turno.
- El jugador ruso gana una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de pueblo ocupado, y comenzará la batalla con una Bandera de Victoria por ocupar un hexágono de pueblo.
- El Río Alle es intransitable.
- El Arroyo Bevernick no detiene el movimiento, pero tiene las restricciones a la batalla de un arroyo vadeable.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente.

rusa, lo que también le dio a Napoleón razón para atacar de inmediato. Sobre las 5 PM, las divisiones de Ney avanzaron. Iniciar la batalla a una hora tan tardía del día sorprendió a Bennigsen, obligándolo a rescindir su orden para retirarse a través del Alle durante la noche. Los rusos tendrían que ofrecer batalla donde se quedarán.

La izquierda rusa se convirtió en el escenario de los avances, contraataques y turbulentas acciones de caballería. Ambos bandos asignaron reservas a estos combates, pero los rusos debilitaron su centro para hacerlo. Notando esa debilidad, el comandante de la artillería montada francesa hizo avanzar sus cañones hasta estar a 60 pasos de la infantería rusa, y a esa distancia los rusos sufrieron graves pérdidas: Eylau había sido vengada. Bennigsen lanzó un ataque por su derecha en un intento de aliviar la presión de su centro y de su izquierda, pero el flanco francés resistió. Un ataque final de la Guardia Imperial rusa contra Ney no



Friedland, 14 de junio de 1807

Cuando Napoleón llegó a Friedland, el ejército ruso de Bennigsen ocupaba una línea de cuatro millas de lo que Napoleón determinó que era una pobre posición defensiva, dándole la espalda al Río Alle. Además, el arroyo Mill bisecaba la línea

consiguió detener a los franceses y sólo sirvió para conseguir tiempo a los rusos para retirarse. De no ser por la inacción de Grouchy y su caballería francesa, el ejército ruso habría sido casi completamente destruido. De todos modos, las bajas rusas fueron catastróficas. El resultado de la

Batalla de Friedland significó el fin de la Cuarta Coalición.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Bennigsen
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

8 Banderas de Victoria

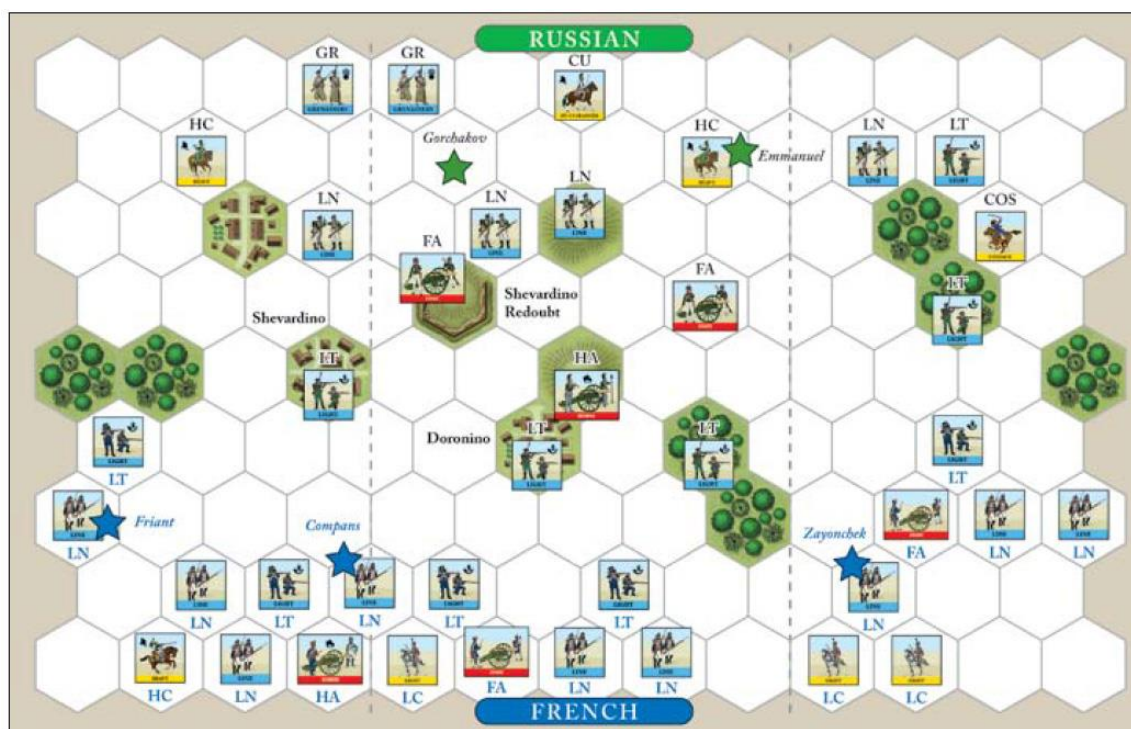
Reglas Especiales

- El Río Alle es intransitable.
- El Arroyo Mill es vadeable. Su poca profundidad no detiene el movimiento.
- La regla de Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente.

Borodino (Reducto de Shevardino), 5 de septiembre de 1812

Trasfondo Histórico

La fuerza rusa de Shevardino estaba bajo el mando del Príncipe General Andrey Gorchakov y consistía en 8000 de infantería, 4000 de caballería y 194 cañones. Había desplegado a sus Jagers (Cazadores) en los bosques y pueblos, mientras que los Granaderos y Coraceros rusos se mantenían en reserva. La avanzadilla francesa bajo el mando de Compans consistía en su 5ª División del I Cuerpo de Ejército de Davout. El ataque inicial francés fue contra Doronino y los bosques cercanos. La caballería rusa atacó a la infantería que avanzaba y fue contraatacada por la caballería francesa, que obligó a retroceder a la caballería rusa. El avance francés continuó y presionó hasta el pie del Reducto, mientras los polacos presionaron con firmeza contra la izquierda rusa. Hubo una carga contra el Reducto y los cañones tuvieron que retirarse. Se ordenó a los Granaderos rusos avanzar para recuperar el Reducto y las fortificaciones cambiaron de mano repetidas veces. La temible infantería francesa de Friant había avanzado durante la lucha y estaba amenazando la derecha rusa. Una desesperada carga de caballería detuvo temporalmente el avance de Friant. La noche se aproximaba cuando Kutuzov le dio la orden a Gorkachov de que abandonara el Reducto y se replagara.



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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Gorkachov
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

10 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los franceses ganan una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de pueblo que los rusos no ocupen al comienzo del turno francés.
- Los rusos ganan una Bandera de Victoria Temporal al comienzo del turno cuando una unidad rusa ocupe el Reducto de Shevardino.
- Los franceses ganan dos Banderas de Victoria Temporales al comienzo del turno cuando una unidad francesa ocupe el Reducto de Shevardino.
- Los franceses ganan una Bandera de Victoria por cada unidad francesa que salga

del campo de batalla por cualquier hexágono de la línea de base rusa.

- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable y caballería no tienen efecto.

Borodino, 7 de septiembre de 1812 (Pueblo de Borodino)

Trasfondo Histórico

La mañana del día 7, el cuerpo del Príncipe Eugenio avanzó contra el pueblo de Borodino. Después de una dura lucha, el pueblo fue capturado a los defensores, la Guardia de Cazadores rusa. Sin embargo, los desorganizados atacantes franceses no consiguieron nuevos avances con respecto a los rusos que ocupaban las cimas sobre Borodino. El General Delzons asumió la defensa de Borodino para impedir que los rusos lo reconquistaran, mientras el resto de fuerzas de Eugenio cruzaba el Kolocha al sur, colocándose en el mismo lado del arroyo que los rusos y el reducto de Raevski.

La mañana de la batalla, en el flanco norte, patrullas de cosacos vieron que el terreno frente a ellas estaba despejado de enemigos y se puso en marcha un plan para flanquear a los franceses y atacar su retaguardia. Conforme la fuerza de caballería, que incluía el 1º Cuerpo de Caballería de Uvarov, movía hacia el sur, acabó llegando a la retaguardia



del Cuerpo de Eugenio. La repentina aparición de caballería enemiga tan cerca del tren de suministros del ejército empujó a Eugenio a cancelar de inmediato su ataque al reducto de Raevski y a retirar todo el Cuerpo para hacerse cargo de la alarmante situación.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Dokhturov
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los dos hexágonos de Borodino forman una Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga una bandera al bando que ocupe la mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo de su turno.
- Los franceses ganan una Bandera de Victoria Temporal al comienzo de su turno

por cada unidad francesa que ocupe un hexágono de colina en el lado ruso del río.

- Los rusos ganan una Bandera de Victoria por cada unidad de caballería rusa que salga del campo de batalla desde un hexágono de la línea base francesa.
- El Río Kalatsha es un río vadeable. Los vados poco profundos no detienen el movimiento.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable y caballería no tienen efecto.

Borodino, 7 de septiembre de 1812 (Utitz)

Trasfondo Histórico

El pueblo de Utitz se encontraba en el extremo sur de la posición del flanco izquierdo ruso en Borodino. Los bosques de Utiza, sin embargo, eran muy densos, perfectos para los Cazadores rusos de Tutchkov, que fueron desplegados allí en varios grupos. En total, Tutchkov tenía unas 23.000 tropas, pero muchas eran Opolchenve (milicia) sin entrenamiento. Poniatowski tenía unos 10.000 soldados polacos entrenados y muy deseosos de combatir.

El primer intento de los polacos capturó Utitz, pero la División de Granaderos y la 3ª división de infantería de Tutchkov



avanzaron y expulsaron a las fuerzas polacas y volvieron a capturar Utitza; pero, como los rusos se marcharon, se prendió fuego al pueblo y ya no pudo ser defendido. Tras esto, rusos y polacos continuaron hostigándose durante el resto del día sin muchos progresos.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Tutchkov
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los dos hexágonos de Utitza forman una Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga una bandera al bando que ocupe la mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo de su turno.

- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable y caballería no tienen efecto.

Borodino, 7 de septiembre de 1812 (Reducto de Raevski)

Trasfondo Histórico

A pesar de la sugerencia del Mariscal Davout de maniobrar para flanquear la débil izquierda rusa, Napoleón ordenó en su lugar a Davout avanzar hacia los *flèches* rusos (pequeños reductos), mientras que la maniobra de flanqueo se dejó en manos del Príncipe Poniatowski.

Tres cuerpos rusos plantaron cara al avance inicial de Davout, e incluso cuando los cuerpos de Ney y Junot fueron enviados en su ayuda, los rusos no cedieron terreno. A finales de la mañana, la lucha por las *flèches* y por Semyanovskaya se había convertido en una lucha de desgaste en punto muerto. Un segundo asalto francés estaba siendo rechazado hasta que la caballería de Murat cargó adelante y tomó las *flèches*. El comandante del flanco derecho ruso, Barclay, envió sus reservas por propia iniciativa para recuperar la situación. Un ataque a toda escala contra el (Gran) reducto de Raevski fue también lanzado hacia las 2 PM, después de que Eugenio hubiese estabilizado su flanco derecho. Los rusos



desperdiciaron su ventaja con la artillería al no asignar la mitad de sus cañones. Los franceses, sin embargo, formaron una gran batería que sembró la destrucción entre las pobladas formaciones rusas. Informes de los rusos avanzando para contraatacar hablaron de pasear por el infierno. La infantería francesa se movió para enfrentarse al reducto desde el frente, mientras que la caballería giró hacia su retaguardia. Kutuzov contraatacó con sus reservas de la Guardia para estabilizar la línea, pero fueron a su vez diezmadas. Los rusos estaban agotados, pero Napoleón no quiso mandar a la infantería y a la caballería de la Guardia Imperial a destruir la desorganizada ala izquierda rusa. Sin tropas de refresco asignadas para decidir la cuestión, ambos bandos dejaron de combatir debido al mutuo desgaste. A pesar de haber perdido algunas áreas del campo de batalla, el vapuleado ejército ruso no se desplomó. Durante la noche, Kutuzov ordenó 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 Ruso

- Comandante: Kutuzov
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

10 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Semyanovskaya es una Bandera de Victoria Temporal que otorga una bandera al bando que la ocupe al comienzo de su turno.
- El jugador francés gana una Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de fortificación que los rusos no ocupen al comienzo del turno francés.
- El Arroyo Semenovka es vadeable. El arroyo no detiene el movimiento de la infantería ni provoca restricciones a la batalla a las unidades de infantería.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable y de caballería no tienen efecto.

Polotsk, 18 de octubre de 1812

Trasfondo Histórico

Conforme Napoleón avanzaba hacia el este de Rusia, estableció tres depósitos de suministros en Polotsk, Minsk y Smolensk para mantener a su ejército abastecido. Vitebsk era el depósito que estaba más al norte, y el más vulnerable a los ataques de la



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

Napoleón marchó hacia el sudoeste desde Moscú el 19 de octubre hacia la fértil región alrededor de Kaluga, donde se podían obtener suministros. Eugenio lideró la avanzadilla de Napoleón y todo estaba yendo según lo planeado hasta que llegó a

Maloyaroslavets. Kutuzov también había dado órdenes a Dokhturov de marchar hacia Maloyaroslavets, y la avanzadilla rusa llegó primera. Siguió un furioso enfrentamiento conforme Eugenio cargaba sobre el puente del Río Luzha y partes del pueblo. Ambas localizaciones cambiaron de mano varias veces. En un momento dado, Dokhturov interrumpió el ataque, pero fue reforzado por Raevski y renovó el combate. El último intento de Eugenio hizo retroceder a los rusos hasta las cumbres que dominaban el pueblo. A comienzos de la tarde, Napoleón estaba cerca del pueblo, pero después de un encuentro cercano con los cosacos, decidió no renovar la intervención y tomó la fatal decisión de modificar la ruta de retirada a Mojaïsk, obligando al ejército a retirarse a través de regiones devastadas durante el avance hacia Moscú.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

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

Ejército Francés

- Comandante: Eugenio
- 5 Cartas de Orden

Victoria

10 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los cinco hexágonos de Maloyaroslavets forman una Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga dos banderas al bando que ocupe la mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo de su turno.
- La Iglesia es una Bandera de Victoria Temporal que otorga una bandera al jugador ruso al comienzo de su turno.
- El Puente es una Bandera de Victoria Temporal que otorga una bandera al jugador ruso al comienzo de su turno.
- El Río Luzha es intransitable.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable no tienen efecto.

Krasnoi, 17 de noviembre de 1812

Trasfondo Histórico

La marcha desde Moscú a Smolensk fue una pesadilla. El ejército de Napoleón perdió la mitad de sus fuerzas restantes debido a una combinación de hambre, exposición al duro invierno, incursiones de cosacos y partisanos



y desertiones. Smolensk tenía ciertamente suministros, pero las avanzadillas rusas amenazaban con rodear a Napoleón. La retirada tenía que continuar y no había suficientes transportes para llevar los suministros.

Al no esperar un ataque del cauto Kutuzov, Napoleón hizo marchar de Smolensk un cuerpo cada vez, lo que resultó en una columna de 40 millas de larga. Napoleón estaba intentando reagrupar sus fuerzas en Krasnoi cuando el ejército de Kutuzov hizo lo inesperado, atacando y derrotando al IV Cuerpo de Eugenio. Napoleón se encontraba en una terrible situación, pero deseaba aguantar lo suficiente para dar a los cuerpos de Davout y Ney la oportunidad de unirsele. El cuerpo de Davout llegó, pero pronto fue bombardeado y dispersado. La ruta de retirada de Ney fue cortada cuando los rusos ocuparon Uvarovo. Napoleón sabía que estaba fuertemente superado en número, y que si los rusos realizaban un ataque determinado, todo estaría perdido. Apostó.

Envió a su Vieja Guardia a las fauces del Ejército Ruso para que efectuará una agresiva finta, mientras que la Joven Guardia debía atacar y reconquistar Uvarovo. Tan grande era la reputación de la Guardia que Kutuzov canceló el ataque planeado y se retiró, eligiendo bombardear a la Guardia a larga distancia. El general Bennigsen, el segundo al mando de Kutuzov, viendo la oportunidad de destruir parte de la Guardia francesa, ordenó a Galitzin reconquistar el pueblo de Uvarovo. La Joven Guardia sufrió grandes bajas de la artillería rusa y repetidos ataques, pero aguantó hasta el anochecer. Napoleón reclamó a la Guardia y reanudó la retirada, pero la decisión no fue fácil, porque significaba abandonar al III Cuerpo de Ney a su suerte.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Kutuzov
- 8 Cartas de Orden*
- Mueve primero

Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Orden

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El jugador ruso pierde una carta de Orden, seleccionada al azar, por cada una de las unidades de línea de Davout que abandone el campo de batalla.
- Las seis unidades de línea de Davout comienzan cada una con seis bloques. El jugador francés gana una Bandera de Victoria cuando dos de las unidades de línea de Davout salen del campo de batalla desde el hexágono de la línea de base francesa designado. Se gana una Bandera de Victoria adicional por cada unidad de línea que sale después.
- El jugador ruso gana una Bandera de Victoria por cada dos unidades de línea de Davout eliminadas.
- El pueblo de Uvarovo es una Bandera de Victoria Temporal que otorga dos Banderas de Victoria al bando que lo ocupa al comienzo del turno.
- El puente es una Bandera de Victoria Temporal que otorga una Bandera de Victoria al jugador ruso al comienzo de su turno.
- Ambos arroyos son vadeables, pero no tienen ninguna restricción al combate.
- No hay Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia.

El Cruce del Berezina, 27/28 de noviembre de 1812

Trasfondo Histórico

La Madre Naturaleza continuó alineándose con los rusos. Conforme el ejército francés se retiraba hacia el oeste, se encontró con la desalentadora tarea de cruzar el Río Berezina, congelado y sin puentes. En el lado oeste, bloqueando el cruce, había una fuerza de 30.000 rusos bajo el mando del Almirante Chichagov. Wittgenstein con otros 30.000 soldados se aproximaba desde el norte por el lado este del río. Napoleón ordenó a Oudinot el día 26 que desviara al enemigo para dar tiempo a sus ingenieros a construir un puente sobre el río. Los rusos picaron el anzuelo y movieron su principal



fuerza hacia el sur. Entonces los ingenieros franceses se pusieron a trabajar, y en cuestión de horas se construyeron dos puentes. El general Eble, jefe de ingenieros, fue capaz de realizar el milagro porque había desobedecido la orden directa de Napoleón de destruir todo el equipamiento de ingeniería. La Grande Armée comenzó el cruce, en su mayor parte sin ser molestada.

La mañana del 28, los rusos de Wittgenstein estaban avanzando seriamente contra el cuerpo de retaguardia de Victor en el lado este del río. Cuando una de sus divisiones, al mando del general Partouneaux, cogió la carretera equivocada, los rusos la rodearon y la destruyeron. Con la pérdida de la división, Victor estaba teniendo serios problemas rechazando la arremetida rusa. Napoleón ordenó a la brigada Badén volver a cruzar para ayudar a Victor, pero los rusos siguieron avanzando. Los rusos se retiraron finalmente por ese día al ser atacados por una valiente carga de caballería apoyada por la artillería francesa del lado oeste del río.

En el lado oeste, el almirante Chichagov estaba haciendo todo lo que podía para atravesar el perímetro francés con objeto de apoderarse de los puntos de cruce. El mariscal Oudinot fue severamente herido y su cuerpo obligado a retroceder. El mariscal Ney asumió rápidamente el mando y ordenó a los Coraceros franceses cargar. Los rusos

se replegaron y no intentaron más ataques en el lado oeste del río.

Durante la noche, el resto del ejército francés cruzó el río. El general Eble había instado a la muchedumbre de rezagados y seguidores del campamento a cruzar en los huecos entre las formaciones francesas, pero muchos no lo hicieron así. De mala gana, dio las órdenes necesarias para incendiar los puentes para evitar la persecución rusa. Miles murieron mientras se precipitaban para cruzarlos, y miles más perecieron cuando los cosacos cayeron sobre ellos.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

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

Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Orden

Victoria

7 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- El Río Berezina es intransitable.

- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de Sable no tienen efecto.

Champaubert, 10 de febrero de 1814

Trasfondo Histórico

Los 30.000 hombres de Napoleón estaban cansados y hambrientos después de su derrota en La Rithiere, pero Blucher, creyendo que la fuerza francesa estaba agotada, no hizo ningún intento de unir a su ejército. El 10 de febrero, Napoleón se desvió y movió hacia los 5.000 rusos aislados de Olsufiev. Al faltarle la caballería, Olsufiev decidió quedarse y combatir en lugar de intentar huir y reunirse con el ejército principal. Fue una decisión fatal.

La infantería francesa de Maromont avanzó lentamente, mientras la caballería obligaba a los rusos a formar en cuadros que fueron batidos por la artillería. Tras sobrevivir a graves pérdidas, Olsufiev y muchos de los supervivientes fueron tomados prisioneros. Sólo unos pocos rusos tuvieron la suerte de escapar.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Olsufiev
- 4 Cartas de Orden

Ejército Francés

- Comandante: Marmont
- 5 Cartas de Orden

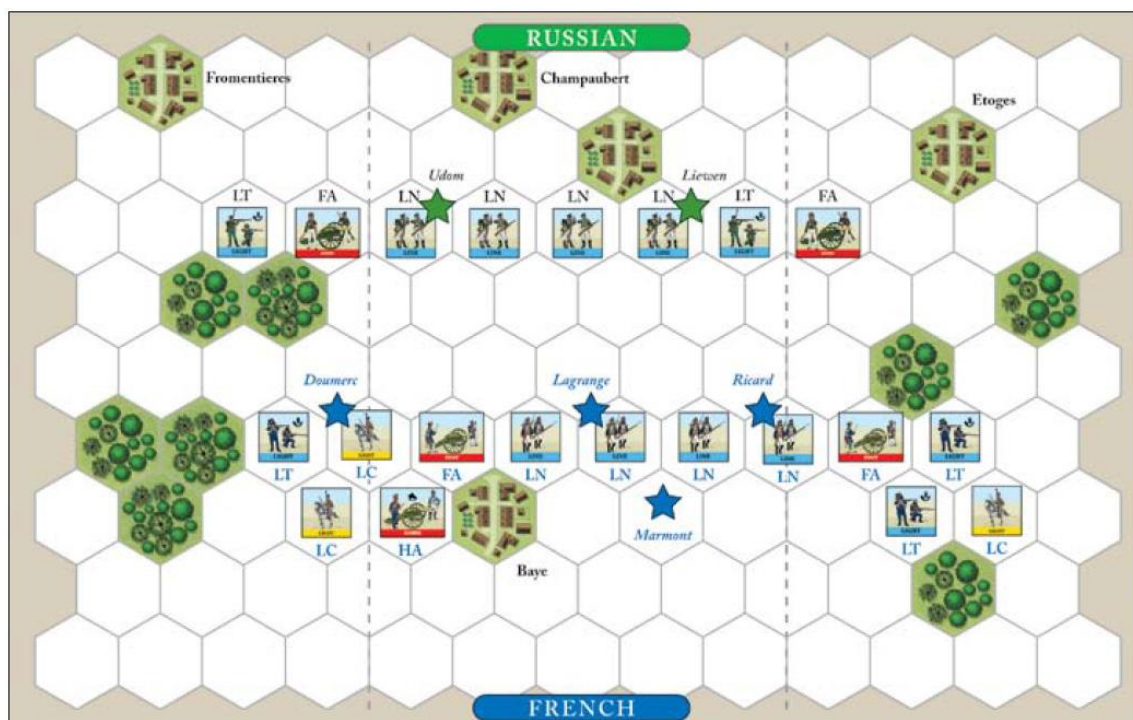
- Mueve primero

Victoria

5 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- La infantería de línea francesa son reclutas y no reciben el dado adicional a melee cuando atacan a una unidad de infantería enemiga.
- No hay Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia.



Montmirail, 11 de febrero de 1814

Trasfondo Histórico

Tras su victoria en Champaubert, Napoleón se encontró en mitad de las fuerzas de Blucher. En la mente de Napoleón, era de nuevo la posición central, una posición táctica de la que había obtenido grandes éxitos en el pasado. Blucher ordenó a Sacken y a Yorck concentrarse en Montmirail. Yorck, sin embargo, estaba indeciso respecto a mover demasiado lejos del puente que cruzaba el Marne y no movió con rapidez. Esta separación de fuerzas enemigas era justo lo que Napoleón estaba buscando, y tomó la iniciativa para mover contra los rusos de Sacken.

Sacken maniobró a sus rusos para que se encontraran con los franceses, creyendo que el cuerpo prusiano de Yorck estaba justo al norte. Vio sólo reclutas entre su cuerpo y Montmirail, y atacó. La división de reclutas de Ricard luchó valientemente contra una superioridad numérica rusa. Finalmente, llegó la Vieja Guardia para sacarles del apuro poco antes de que la avanzadilla de Yorck apareciera. Napoleón, sabiendo que los prusianos podían unirse a la batalla en cualquier momento, decidió asignar sus unidades de la Vieja Guardia. Ley dirigió la Vieja Guardia, que alcanzó el flanco

izquierdo ruso. La Joven Guardia y la división reformada de Ricard avanzaron entonces y rompieron la línea rusa. La caballería de la Guardia aprovechó el hueco y barrió el campo de batalla.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

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

Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Orden

Victoria

6 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- La infantería de línea francesa son reclutas y no reciben el dado adicional a melee cuando atacan a una unidad de infantería enemiga.
- El arroyo Petit Morin es vadeable.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de sable y caballería no tienen efecto.



Craonne, 7 de marzo de 1814

Trasfondo Histórico

Napoleón esperaba haber derrotado al fragmentado ejército de Blucher, puesto que estaba retirándose a intervalos tras una serie de retrasos aliados, pero la fuerza de Blucher se recuperó más rápidamente de lo que se esperaba. Napoleón avanzó, y el 7 de marzo alcanzó lo que creía que era la retaguardia rusa cerca de Craonne. Blucher, sin embargo, había concentrado sus fuerzas y estaba deseando ofrecer batalla. Mientras su fuerza principal atacaba valle arriba, Napoleón envió a Ney junto con la Joven Guardia y la caballería de Victor a flanquear la izquierda rusa y a la fuerza de Nansouty a flanquear la derecha. La coordinación de las tres fuerzas, sin embargo, fue pobre. La fuerza de Ney atacó antes de que la artillería de Napoleón estuviera en el centro y todos los ataques sufrieron graves pérdidas que incluyeron al comandante de la caballería Nansouty. Un contraataque ruso se pudo controlar por los pelos y ningún comandante decidió continuar el ataque.

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

Notas de Batalla

Ejército Ruso

- Comandante: Voronzov
- 5 Cartas de Orden

Ejército Francés

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

Victoria

10 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- La infantería de línea francesa son reclutas y no reciben el dado adicional a melee cuando atacan a una unidad de infantería enemiga.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Los resultados de sable y caballería no tienen efecto.

