

CRECY & NAVARETTE

1.0. INTRODUCCIÓN.

La diversidad de doctrinas, armas, métodos de entrenamiento y calidades de liderazgo en los ejércitos medievales fue producto de la diversidad geográfica y cultural de los lugares de los que provenían aquellos ejércitos. Consecuentemente, estos sistemas evolucionaron por líneas divergentes hasta que se extendió el uso de la pólvora, que dominó la guerra del Renacimiento. Este ejemplar mostrará dos de estas batallas: *El Príncipe Negro: La Batalla de Navarrete* y *Un cielo lleno de flechas: La Batalla de Crécy, 1346*.

Cada juego usa este conjunto común de reglas estándar, además de sus propias reglas exclusivas, su mapa de juego y las fichas, que representan a las unidades militares y líderes que lucharon en la batalla. En cada juego, los jugadores mandan las fuerzas en ese momento disponibles para los comandantes históricos de los ejércitos.

2.0. CÓMO JUGAR UNA PARTIDA.

Los jugadores colocan sus unidades. Después de que los jugadores hayan decidido con qué bando jugará cada uno, colocan las fichas en el mapa que representan a sus unidades y líderes. Las fichas se colocan como se indica en 15.1. de las reglas exclusivas de cada juego y en las posiciones de colocación impresas en el mapa. Las fichas de lanza (“Lance”) se colocan sobre las unidades como se indica en las reglas exclusivas. El jugador que va primero en la partida se indica en 15.1 de las reglas exclusivas.

La secuencia de actividades de la partida se basa en una estructura de tres niveles. Estos niveles son turno de juego, turno de jugador y fase. Cada partida consiste de diez turnos de juego completo. Cada turno consiste de un primer turno de jugador y un segundo turno de jugador. Finalmente, cada turno de jugador está formado por una serie de seis fases diferentes durante las que se realizan determinadas actividades. A continuación se proporciona una descripción del juego de un turno de jugador. El jugador en cuyo turno se está se denomina jugador en fase.

- 1) **El jugador reunifica a las unidades dispersadas.** Las unidades que han sido previamente atacadas y han quedado dispersadas pueden ser reunificadas si las unidades están apiladas con líderes que no estén siendo desobedecidos. Cada jugador puede reunificar todas sus unidades que estén apiladas con tales líderes. Además, al final de la fase ambos jugadores retiran todos los marcadores de desobediencia apilados con sus líderes.
- 2) **Los jugadores mueven a las unidades dispersadas.** El jugador en fase debe mover todas sus unidades dispersadas hacia su lado del mapa designado como amigo. Entonces el jugador que no está en fase debe mover todas sus unidades dispersadas a su lado del mapa designado como amigo. El movimiento de dispersión no está relacionado con el movimiento normal, con el movimiento voluntario de unidades. Básicamente, las unidades dispersadas se mueven un número de hexágonos igual al nivel de dispersión que han sufrido en combate. Cada Fase de Movimiento de Dispersión una unidad dispersada se mueve hacia el lado del mapa designado hasta que la unidad sea reunificada o salga del mapa y por lo tanto quede eliminada de la partida.
- 3) **El jugador en fase mueve sus unidades.** El jugador en fase puede ahora mover alguno o todos sus líderes y unidades no dispersadas. Como regla general, un

jugador mueve sus unidades para mejorar su posición de ataque. Durante la Fase de Movimiento, el jugador en fase puede cambiar el modo de combate de sus unidades que tengan dos modos. Como los diferentes modos representan capacidades de combate diferentes, el jugador debe planear sus ataques durante la Fase de Movimiento. Las unidades de caballería pueden realizar cargas, que incrementan la probabilidad de éxito en los ataques que realizan en la Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo. Los líderes deberían mover hacia unidades dispersadas para poder reunificarlas.

- 4) **Los jugadores realizan simultáneamente los ataques de combate de disparo.** Cada unidad no dispersada en modo de combate de disparo puede atacar a unidades enemigas a su alcance. Durante esta fase, ambos jugadores pueden realizar ataques con todas sus unidades en modo de combate de disparo. El resultado de un ataque de disparo depende del tipo de arma de la unidad atacante, del tipo de armadura de la unidad defensora y del alcance en hexágonos desde la unidad atacante hasta la unidad defensora. El jugador cruza estos tres factores en la Tabla de Resultados del Combate de Disparo, lanza dos dados y compara el resultado con los resultados de la tabla. Si la unidad defensora ha sido acertada, debe chequearse su moral. Para chequear la moral de una unidad, se lanza un dado y se cruza el resultado con el ratio de moral de la unidad en la Tabla de Efectos de Moral. Si el chequeo de la moral indica que la unidad ha quedado dispersada, se coloca sobre ella un marcador de dispersada.
- 5) **El jugador en fase realiza ataques cuerpo a cuerpo.** El jugador en fase puede realizar ataques cuerpo a cuerpo contra unidades enemigas adyacentes a sus unidades no dispersadas en modo de combate cuerpo a cuerpo. El resultado de un combate cuerpo a cuerpo depende del tipo de la unidad atacante y del tipo de la unidad defensora. El jugador cruza la referencia de estos dos factores en la Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo, lanza dos dados y compara el resultado con los resultados de la tabla. Si es necesario, los jugadores chequean la moral de la unidad defensora y aplican cualquier resultado de dispersión.
- 6) **El jugador que no está en fase realiza ataques cuerpo a cuerpo.** El jugador que no está en fase realiza ahora ataques cuerpo a cuerpo como se ha descrito en el párrafo anterior.

Los jugadores maniobran sus unidades y realizan ataques con la intención de destruir el ejército de su oponente. Los jugadores obtienen puntos de victoria por cada unidad enemiga que destruyen y por cada líder enemigo que capturan. Al acabar el turno de juego 10, los jugadores comparan sus totales en puntos de victoria y determinan el ganador consultando los niveles de victoria en las reglas exclusivas.

3.0. COMPONENTES DEL JUEGO.

3.1. El mapa.

Cada mapa de 22x17" representa el campo de batalla en el que tuvo lugar la batalla. Se ha impreso una red hexagonal sobre el mapa para regular el movimiento y la localización de las fichas y para calcular los alcances que afectan al combate de disparo. Hay varios tipos diferentes de terreno y elevaciones del terreno indicados en cada mapa, todos ellos explicados en la sección correspondiente de las reglas y en la clave del terreno impresa en el mapa.

3.2. Tablas.

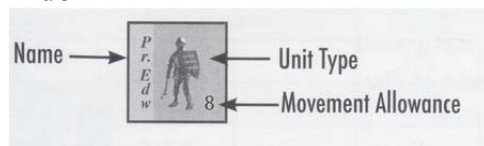
Se proporcionan varias tablas en las reglas estándar y con cada juego para simplificar e ilustrar determinadas funciones del juego. Incluyen la Tabla de Efectos del Terreno y la Tabla de Efectos de la Moral en las reglas estándar y tablas específicas para cada juego.

3.3. Las fichas.

Hay fichas simples (1/2x1/2") y de tamaño doble (1x1/2") impresas por ambos lados incluidas en cada juego. Las unidades militares del juego – la infantería, la caballería y los comandantes históricos – se representan con fichas de unidades de combate. Además, se incluyen fichas informativas para transmitir información sobre la situación de una unidad de combate determinada.

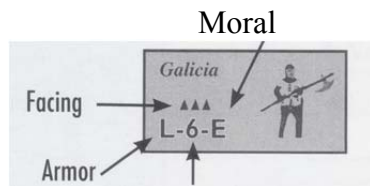
3.3.1. Ejemplos de unidades.

Líder



3.3.2. Resumen de los tipos y modos de las unidades.

Cuero



Capacidad de movimiento

Infantería de cuero



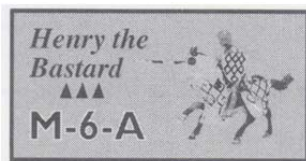
Hondero de cuero



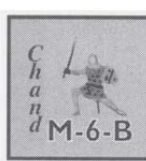
Cañón



Caballero de cota de mallas



Infantería de cota de mallas



Arquero largo de cota de mallas Infantería de láminas Caballero de láminas



Ballestero de cota de mallas



3.33. Tipos de blindaje. Los tipos de blindaje se representan con los siguientes códigos de letras: P = Láminas, M = Cota de mallas, L = Cuero y N = sin blindaje.

3.4. Inventario de las partes del juego.

Estas reglas, que contienen las reglas estándar y las exclusivas, una plancha de fichas y un mapa de 22x34" dividido en dos mapas. Los jugadores necesitarán un dado de dos caras para resolver el combate.

4.0. SECUENCIA DE JUEGO.

La partida se juega en una secuencia de 10 turnos de juego. Cada turno de juego se divide en dos turnos de jugador. Cada turno de jugador consiste de una secuencia de fases. Hay dos tipos de fases que ocurren en un turno de jugador: aquéllas en las que sólo el jugador en cuyo turno se esté está activo y aquéllas en las que ambos jugadores están activos. De las fases en las que ambos jugadores están activos, hay dos fases durante las que ambos jugadores realizan actividades simultáneamente: la Fase de Retirada de Dispersadas y la Fase de Combate de Disparo. Ambos jugadores también están activos durante la Fase de Movimiento de Dispersión, aunque no mueven sus unidades simultáneamente. Para determinar quién es el primer jugador, se consulta 15.1 de las reglas exclusivas. Recuérdese que el jugador en cuyo turno se está se denomina jugador en fase; el otro se denomina el jugador que no está en fase.

BOCETO DE LA SECUENCIA DEL TURNO DE JUEGO.

A. TURNO DEL PRIMER JUGADOR.

1. Fase de Retirada de Dispersadas simultánea.

Ambos jugadores retiran todos los marcadores de dispersión de sus unidades de combate que estén apiladas con líderes que no estén siendo desobedecidos (ver 12.0). Se retiran todos los marcadores de desobediencia al final de la fase.

2. Fase de Movimiento de Dispersión.

El primer jugador mueve sus unidades de combate que tengan marcadores de dispersión sobre ellas. Entonces el segundo jugador mueve sus unidades que tengan marcadores de dispersión sobre ellas. Esto se hace siguiendo las reglas de movimiento de dispersión (ver 11.0).

3. Fase de Movimiento.

El primer jugador no mueve ninguna o mueve alguna o todas sus unidades de combate no dispersadas y los líderes dentro de las limitaciones del movimiento. Las unidades que tienen dos modos pueden cambiar de modo. Las unidades dispersadas no pueden mover durante esta fase (ver 5.0).

4. Fase de Combate de Disparo simultánea.

Unidades de ambos jugadores pueden dispararse mutuamente. Sólo las unidades no dispersadas en modo de combate de disparo pueden realizar ataques de combate de disparo. Nótese que aunque el combate se resuelve secuencialmente, todos los resultados se aplican simultáneamente al final de la fase (ver 8.0).

5. Fase de Cuerpo a Cuerpo del primer jugador.

Las unidades no dispersadas del primer jugador en modo de combate cuerpo a cuerpo pueden atacar cuerpo a cuerpo a cualquier unidad enemiga adyacente a ellas. Los resultados de los combates cuerpo a cuerpo individuales se aplican inmediatamente (ver 9.0).

6. Fase de Cuerpo a Cuerpo del segundo jugador.

Las unidades no dispersadas del segundo jugador en modo de combate cuerpo a cuerpo pueden atacar cuerpo a cuerpo a cualquier unidad enemiga adyacente a ellas. Los resultados del cuerpo a cuerpo individuales se aplican inmediatamente.

B. TURNO DEL SEGUNDO JUGADOR.

El segundo jugador ejecuta ahora su turno de jugador en una secuencia idéntica a la del turno del primer jugador, excepto donde se indique otra cosa.

1. Fase de Retirada de Dispersadas simultánea.

2. Fase de Movimiento de Dispersión.

El segundo jugador mueve sus unidades de combate que tengan marcadores de dispersión sobre ellas. Entonces el primer jugador mueve sus unidades que tengan marcadores de dispersión sobre ellas.

3. Fase de Movimiento.

4. Fase de Combate de Disparo simultánea.

5. Fase de Cuerpo a Cuerpo del segundo jugador.

6. Fase de Cuerpo a Cuerpo del primer jugador.

Indicación interfase del turno de juego.

Se avanza una casilla el marcador de turnos de juego en el Registro de Turnos para indicar el paso de un turno de juego.

5.0. MOVIMIENTO.

Durante la Fase de Movimiento, el jugador puede mover tantos líderes y unidades de combate no dispersadas como desee, según las reglas del movimiento. Las unidades simples pueden moverse en cualquier dirección o combinación de direcciones. El movimiento de las unidades dobles está limitado por su frente. La distancia en hexágonos que puede mover cada unidad está limitada por la capacidad de movimiento de la unidad. Determinadas unidades de caballería pueden realizar cargas que afectan favorablemente a las posibilidades de éxito cuando estas unidades ataquen en la Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Durante la Fase de Movimiento, el jugador en fase puede mover sus unidades en el orden que desee. Las unidades de combate pueden moverse individualmente o con líderes (ver 6.0). Durante la Fase de Movimiento, el jugador en fase debe acabar el movimiento de una unidad o apilamiento antes de mover otra unidad o apilamiento.

Cada unidad o apilamiento se mueve por separado, trazando un sendero a través de hexágonos contiguos de la red hexagonal del mapa. Cuando una unidad entra en un hexágono (o hexágonos para una unidad doble) debe gastar una parte de su capacidad de movimiento. El número de puntos de movimiento gastados varía según el tipo de terreno del hexágono. El coste de cada tipo de terreno se indica en la Tabla de Efectos del Terreno (7.4).

5.1. Cómo mover las unidades.

5.11. Durante la Fase de Movimiento sólo se pueden mover las unidades del jugador en fase. Puede elegir mover todas, alguna o ninguna de sus unidades y líderes elegibles siguiendo las reglas del movimiento. Las unidades controladas por el jugador contrario deben permanecer quietas durante tu Fase de Movimiento.

5.12. El movimiento se calcula en puntos de movimiento. El número de puntos de movimiento gastado por una unidad durante una Fase de Movimiento no puede superar la capacidad en puntos de movimiento de esa unidad. La parte no usada de la capacidad

de movimiento de una unidad nunca puede acumularse de una Fase de Movimiento a otra o transferirse entre unidades.

5.13. La distancia total (en hexágonos) que puede mover una unidad en una Fase de Movimiento varía según el terreno de los hexágonos en los que entre la unidad al trazar su sendero de movimiento sobre la red hexagonal. Ver Tabla de Efectos del Terreno (7.4) para un resumen de cómo afecta el terreno al movimiento.

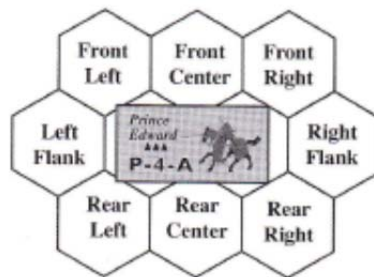
5.14. Una unidad de combate puede mover libremente a un hexágono que contenga sólo a un líder (enemigo o amigo) sin coste adicional en puntos de movimiento (ver 6.15).

5.15. Una unidad amiga nunca puede mover a o a través de un hexágono que contenga otra unidad de combate (enemiga o amiga) durante la Fase de Movimiento.

5.2. Frente.

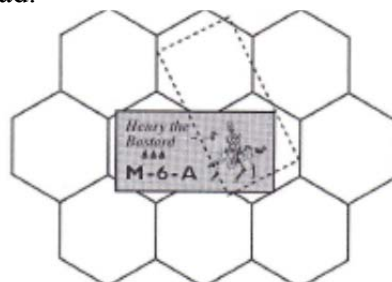
Para representar la capacidad de cohesión o maniobra de las grandes formaciones y de las masas de leva feudales, hemos usado las fichas de tamaño doble.

El frente representa la orientación de una ficha doble en los hexágonos que ocupa. La dirección a la que apunta una unidad indica la dirección general de marcha de la unidad para propósitos del movimiento. Todas las unidades dobles en el mapa deben estar orientadas en una dirección clara. Cada unidad doble debe tener orientado su frente (la parte superior de la dicha cuando está colocada derecha) hacia tres hexágonos frontales. Si la posición de la ficha doble de un jugador no está clara, su oponente puede elegir su posición exacta. Las unidades simples no tienen frente para ningún propósito del juego.



5.21. Durante la Fase de Movimiento una ficha doble puede invertir su dirección (darse la vuelta) dentro de los dos hexágonos que ocupa al coste de dos puntos de movimiento.

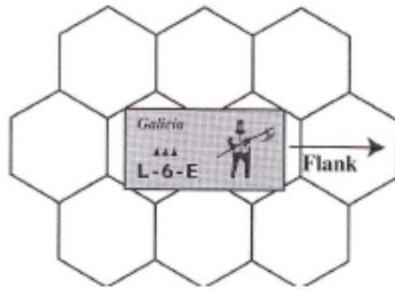
5.22. Una unidad doble puede pivotar su frente haciendo que la mitad de la unidad entre en el hexágono directamente en frente del centro de la unidad (nunca en el hexágono central trasero). Para hacer esto, toda la unidad debe pagar el coste del terreno en el que entra la mitad de la unidad.



5.23. En todo momento durante la partida, una unidad doble debe ocupar claramente dos hexágonos adyacentes.

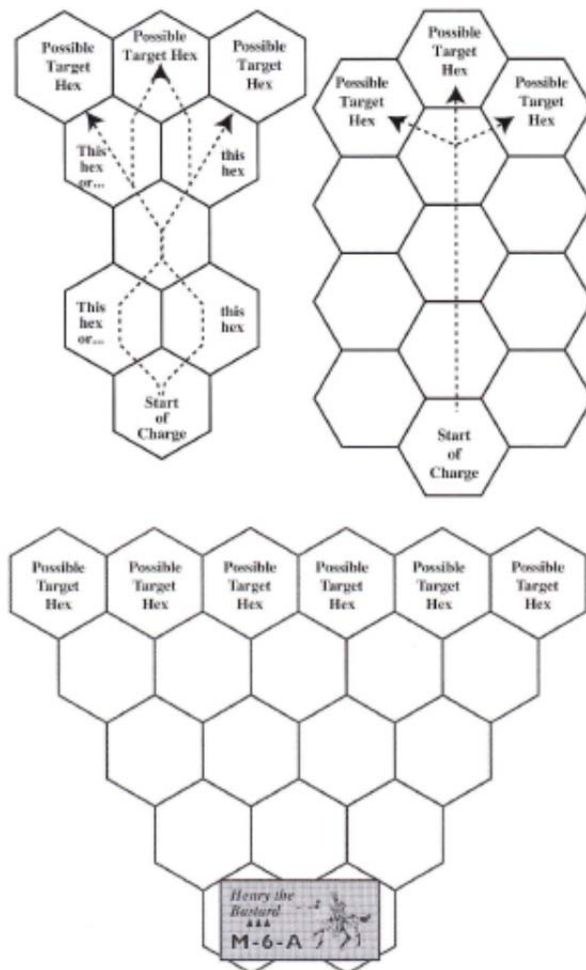
5.24. Una ficha doble puede moverse lateralmente a un hexágono de flanco adyacente. Para hacer esto, toda la unidad debe pagar un punto de movimiento adicional al coste del terreno del hexágono en el que entra la unidad.

5.25. Como las unidades de combate simples y los líderes no tienen frente, pueden moverse a cualquier hexágono de los seis que rodean al hexágono que ocupe la unidad de combate o el líder.



5.3. Cargas de caballería.

5.31. Para que una unidad de caballería de láminas o cota de mallas realice una carga, un jugador debe mover la unidad durante su Fase de Movimiento a través de al menos tres hexágonos de terreno claro en línea recta y acabar su movimiento adyacente a una unidad enemiga que sea el objetivo de la carga (ver ilustración). Si se ejecuta una carga, se coloca un marcador de carga, con la flecha del marcador apuntando a la unidad objetivo, sobre la unidad que carga. En la siguiente Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo, el jugador en fase puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra la unidad objetivo usando el modificador del dado indicado para las cargas en la Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo (9.4). Un marcador de carga se retira del juego inmediatamente después de que se haya ejecutado el ataque cuerpo a cuerpo.



5.32. Cuando una unidad que carga es objetivo de un ataque de combate de disparo, se añade 1 al número sacado con el dado cuando se consulta la Tabla de Resultados del Combate de Fuego.

5.33. La caballería de cuero y no blindada nunca puede cargar.

5.4. Cambio de modo.

Algunas unidades de combate están impresas por detrás con un estatus o modo diferente (tipo de arma, etc.); esos modos operan de forma diferente en cada partida y su uso se explica en las reglas exclusivas de cada juego. No todas las unidades de combate tienen la capacidad de cambiar de modo.

6.0. APILAMIENTO.

La colocación de más de una unidad en un hexágono se llama apilamiento. En *Crecy & Navarrete* no puede haber más de una unidad de combate en un hexágono en un momento determinado. Se pueden apilar una o más unidades de líderes con una unidad de combate amiga.

6.1. Restricciones al apilamiento.

6.11. Una unidad de combate no puede mover a través de o a un hexágono que contenga otra unidad de combate en ningún momento de cualquier fase.

6.12. Los líderes no se consideran unidades de combate y se pueden apilar libremente con unidades de combate y otros líderes amigos. Nótese que una ficha de líder apilada con una unidad doble siempre debe estar claramente colocada en uno de los dos hexágonos ocupados por la ficha de esa unidad doble.

6.13. Se pueden apilar libremente cualquier número de marcadores informativos en hexágonos ocupados por unidades de combate y líderes.

6.14. Los líderes amigos nunca pueden moverse a un hexágono que contenga una unidad de combate o líder enemigo.

6.15. Nunca se puede mover una unidad de combate a un hexágono que contenga sólo un líder enemigo. Cuando se mueve una unidad de combate a través de o a un hexágono con un líder enemigo, el líder enemigo queda inmediatamente capturado y se retira del juego.

6.2. Cómo afecta el apilamiento al movimiento y al combate.

6.21. Nunca hay coste adicional en puntos de movimiento para las unidades de combate apiladas con líderes y marcadores informativos en un hexágono determinado.

6.22. Sólo una unidad de combate sometida a ataque en un hexágono específico queda afectada por el combate cuerpo a cuerpo o de disparo. Los líderes apilados con una unidad de combate que sufra un resultado de combate adverso (esto es, un aumento en el nivel de dispersión de la unidad) son desobedecidos (ver 12.3). Si una unidad de combate apilada con un líder queda eliminada, el líder es desobedecido y permanece en el hexágono.

7.0. EFECTOS DEL TERRENO EN EL MOVIMIENTO Y EL COMBATE.

Las formaciones del terreno impresas en el mapa representan las características físicas de cada campo de batalla. Estas formaciones del terreno tienen varios efectos sobre las capacidades de movimiento y combate de las unidades de combate y los líderes.

7.1. Formaciones del terreno.

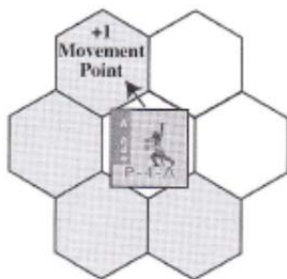
7.11. Todas las formaciones del terreno representadas en el mapa se identifican en la clave del terreno (ver el mapa).

7.12. Para clarificar el contorno del territorio, el terreno se divide en distintos niveles de elevación, cada uno distinguido por un tono diferente de color. Los lados que dividen los diferentes niveles de elevación se llaman contornos. Cada contorno indica una diferencia de tres yardas de elevación del terreno. Nota: se considera que un hexágono consiste totalmente de la elevación más alta representada en ese hexágono.

7.2. Cómo afecta el terreno al movimiento.

7.21. Hay un coste de un punto de movimiento por mover una unidad a un hexágono de terreno claro.

7.22. Se debe gastar un punto de movimiento adicional por cruzar un lado de hexágono de contorno si, y sólo si, la unidad está moviendo de un nivel más bajo de elevación a otro más alto. Si, por ejemplo, una unidad doble entera (no la mitad) se mueve a través de un lado de hexágono de contorno desde un nivel de elevación más bajo a otro más alto, tendría que gastar un punto de movimiento adicional de la capacidad de movimiento de la ficha doble. No hay coste de movimiento adicional por mover una unidad simple (o la mitad de una unidad doble) a través de un nivel de contorno a otro nivel más bajo o a lo largo de una línea de contorno.



7.23. Los caminos no afectan al movimiento.

7.24. Las unidades de caballería no pueden cargar a través de un lado de hexágono de contorno desde un nivel de elevación más alto a otro más bajo. Una vez una unidad de caballería empieza una carga, puede moverse a través de un lado de hexágono de contorno a una elevación más alta, pero no puede moverse a una elevación más baja (ver 5.3, carga de caballería).

7.25. Determinadas formaciones del terreno están prohibidas para el movimiento en la Tabla de Efectos del Terreno. Ninguna unidad puede mover a o a través de hexágonos que contengan terreno prohibido. Además, el terreno prohibido bloquea el movimiento de dispersión (ver 11.2).

7.3. Movimiento de unidades fuera del mapa.

Las unidades nunca pueden dejar voluntariamente el mapa. Las unidades que dejen el mapa como resultado de un movimiento de dispersión se consideran eliminadas para propósitos de los puntos de victoria. Las unidades que dejen el mapa nunca pueden volver al juego.

7.4. Tabla de Efectos del Terreno.

(ver tablas).

8.0. COMBATE DE DISPARO.

El combate de disparo tiene lugar durante la Fase de Combate de Disparo de cada turno de jugador. Sólo las unidades en modo de combate de disparo pueden disparar (ver 3.31). En general, una unidad en modo de disparo puede disparar a cualquier unidad

dentro de su alcance, para lo que debe trazar una línea de visión no bloqueada. El combate de disparo siempre es voluntario y todos los resultados se aplican simultáneamente, después de que se hayan resuelto todos los combates de disparo. Cada unidad no dispersada en modo de combate de disparo puede realizar un ataque por Fase de Combate de Disparo; sin embargo, una unidad enemiga puede ser atacada por toda unidad amiga en modo combate de disparo capaz de hacerlo.

El jugador propietario anuncia a qué unidad enemiga está disparando su unidad y consulta la Tabla de Resultados de Combate de Disparo (8.3). El jugador cruza la referencia del tipo de blindaje de la unidad objetivo con el tipo de arma y el alcance de la unidad que dispara. Esto indicará la probabilidad básica de afectar a la unidad objetivo. Se lanzan dos dados y si el número logrado está dentro del alcance indicado en la Tabla de Resultados del Combate de Disparo, la unidad objetivo debe chequear su moral en la Tabla de Moral (10.2).

Nota: Los resultados del combate de disparo no se aplican hasta que se hayan resuelto todos los combates de fuego. Los jugadores tendrán que recordar qué unidades tienen que chequear su moral. En la práctica, les convendrá a los jugadores alternar sus ataques de combate de disparo (y si tienen éxito, la unidad objetivo chequea su moral). Si una unidad objetivo sufre un resultado adverso durante un ataque de combate de disparo previo durante esta Fase de Combate de Disparo y esta unidad es también elegible para disparar, esta unidad puede disparar, ya que el combate de disparo se considera simultáneo.

8.1. Línea de visión y otras restricciones al combate de disparo.

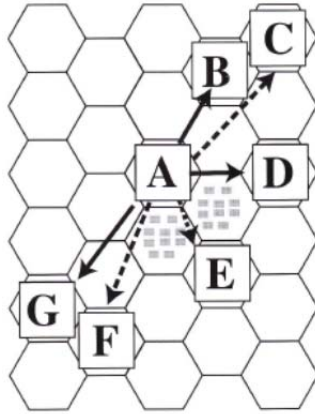
Para que una unidad sea capaz de disparar, el jugador que dispara debe trazar una línea de visión desde la unidad que dispara a la unidad a la que se dirige el disparo. El terreno y las unidades de combate pueden evitar el combate de disparo bloqueando la línea de visión entre una unidad que dispara y su objetivo.

8.11. Una unidad que dispare nunca puede disparar a una unidad objetivo que sea incapaz de observar. Para observar un objetivo, una unidad debe ser capaz de trazar una línea de visión libre de unidades y terreno bloqueante. La línea de visión se traza desde el punto central del hexágono ocupado por la unidad que dispara hasta el punto central del hexágono ocupado por la unidad objetivo. Para las unidades dobles, la línea de visión puede trazarse desde el punto central de cada uno de los dos hexágonos que ocupa la unidad. Si la línea de visión pasa a través de cualquier parte de un hexágono ocupado por una unidad de combate o por terreno bloqueante (ver 8.16), la línea de visión se considera bloqueada y el ataque es imposible.

8.12. Si una línea de visión pasa a lo largo de un lado de hexágono entre dos hexágonos y sólo uno de ellos contiene unidades o terreno bloqueante, la línea de visión no queda bloqueada.

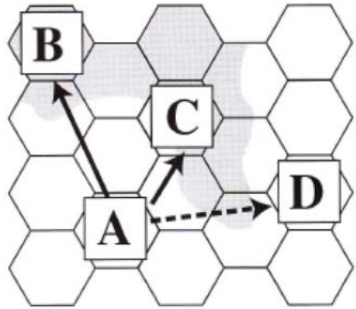
8.13. Una línea de visión siempre está bloqueada por unidades de combate, pueblos o arboledas, independientemente de las elevaciones del objetivo y de la unidad que dispara. Las unidades de líderes solas no bloquean la línea de visión.

La unidad A tiene una línea de visión clara hasta las unidades B, D y G y así pueden disparar a una de ellas. La línea de visión hasta la unidad C, sin embargo, está bloqueada por la unidad B. Las líneas de visión tanto a la unidad E como a la F está bloqueada por un pueblo. Consecuentemente, la unidad A no puede disparar a las unidades C, E y F.



8.14. Si la unidad que dispara y la unidad objetivo ocupan hexágonos en el mismo nivel de elevación y la línea de visión atraviesa cualquier hexágono en una elevación más alta que alguna de las dos unidades, la línea de visión queda bloqueada.

8.15. Si ambas unidades ocupan hexágonos en diferentes niveles de elevación, la línea de visión queda bloqueada si atraviesa cualquier hexágono que esté en un nivel de elevación más alto que el de ambas unidades.



La unidad A tiene una línea de visión clara tanto a la unidad B como a la C y por lo tanto puede dispararlas. La línea de visión desde la unidad A a la unidad D está bloqueada, sin embargo, por la intervención de terreno elevado. Consecuentemente, la unidad A no puede disparar a la unidad D en esta posición.

8.16. Una línea de visión nunca puede trazarse a través de un hexágono de arboleda. Del mismo modo, una línea de visión nunca puede trazarse a través de o a un hexágono de pueblo. Sin embargo, una unidad localizada en un hexágono de pueblo puede disparar desde ese hexágono. Todos los demás tipos de terreno no afectan a las líneas de visión.

8.17. El frente de una ficha no afecta al combate de disparo.

8.18. Una unidad en modo disparo sólo puede disparar a una unidad por fase. Una unidad puede ser atacada por más de una unidad en una sola fase, en cuyo caso cada ataque se resuelve por separado.

8.2. Resultados del combate de disparo.

Si una unidad objetivo sufre un resultado de combate de disparo, esta unidad debe chequear su moral (usando la Tabla de Efectos de Moral, 10.2) al final de la Fase de Combate de Disparo (ver sección 10.0).

8.21. Una unidad debe chequear su moral en la Tabla de Efectos de Moral por cada resultado que sufra.

8.22. Si una unidad sufre un resultado de dispersión, cualquier chequeo posterior en la Tabla de Efectos de Moral, incluso en esa misma fase, usa un modificador de la tirada del dado por el nuevo nivel de dispersión.

8.3. Tabla de Resultados del Combate de Disparo.

(ver tablas).

9.0. COMBATE CUERPO A CUERPO.

El combate cuerpo a cuerpo puede producirse sólo entre unidades de combate contrarias que ocupen hexágonos adyacentes durante una Fase de Cuerpo a Cuerpo. Una unidad nunca puede atacar a más de una unidad de combate enemiga durante una Fase de Cuerpo a Cuerpo; no obstante, una unidad puede ser atacada por cada unidad enemiga no dispersada en modo cuerpo a cuerpo que esté adyacente a ella. Los combates cuerpo a cuerpo se pueden iniciar en el orden que desee el jugador propietario de las unidades atacantes. El combate cuerpo a cuerpo siempre es voluntario y todos los resultados se aplican inmediatamente, a diferencia del combate de disparo.

Primero el jugador propietario anuncia qué unidad va a realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Entonces consulta la Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo (9.4). El jugador cruza la referencia del tipo de la unidad objetivo con la del tipo de la unidad atacante. Esto dará la posibilidad básica de afectar a la unidad defensora. Se lanzan dos dados y si el número logrado está dentro del rango indicado en la Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo, la unidad defensora debe chequear su moral en la Tabla de Efectos de Moral (10.2). Nota: Los resultados del combate cuerpo a cuerpo se aplican inmediatamente; el combate cuerpo a cuerpo no se considera simultáneo.

9.1. Restricciones en el combate europeo cuerpo a cuerpo.

9.11. Una unidad cuerpo a cuerpo sólo puede atacar cuerpo a cuerpo una vez por fase. Una unidad puede ser atacada cuerpo a cuerpo por más de una unidad en una sola fase, en cuyo caso cada ataque se resuelve por separado. Si la unidad sufre un resultado de dispersión en un ataque, cualquier chequeo de la moral posterior en la Tabla de Efectos de Moral durante esta fase usa una tirada de dado modificada por el nuevo nivel de dispersión.

9.12. Una unidad doble no puede combatir cuerpo a cuerpo con una unidad enemiga que esté en uno de sus tres hexágonos traseros. Si la unidad enemiga está en el hexágono frontal central (el hexágono en el que la ficha doble podría normalmente pivotar), esta unidad doble ataca normalmente en la Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo. Si la unidad está en el hexágono frontal derecho, frontal izquierdo o en un hexágono de flanco, esta unidad doble ataca cuerpo a cuerpo con un +2 en la tirada del dado (indicado en la Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo).

9.2. Resultados del combate cuerpo a cuerpo.

Si una unidad defensora sufre un resultado en un combate cuerpo a cuerpo, esta unidad debe chequear inmediatamente su moral, usando la Tabla de Efectos de Moral (10.2).

9.3. Lanzas.

Algunas unidades de caballería pueden ir equipadas con lanzas. Estas unidades se encuentran indicadas en las reglas exclusivas de cada juego. Durante la colocación de la partida, se colocan los marcadores de lanzas sobre estas unidades de caballería.

9.31. Los marcadores de lanza afectan a la resolución de los ataques cuerpo a cuerpo realizados por unidades de caballería que realizan una carga de la siguiente manera: cuando una unidad de caballería con un marcador de lanza carga contra una unidad enemiga, se resta 2 de la tirada del dado en la Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo. Nótese que esto es adicional a la modificación por realizar una carga. Si el

ataque acaba con el defensor consultando la Tabla de Efectos de Moral, se resta 2 de la tirada del dado para la moral del defensor.

9.32. Un marcador de lanza sólo puede usarse una vez; tan pronto como se use la lanza en un ataque, se retira del juego. Si una unidad tiene una lanza, carga y ataca cuerpo a cuerpo a una unidad enemiga, debe usar la lanza. Si una unidad carga y no ataca cuerpo a cuerpo a la unidad enemiga (puede quedar dispersada durante el combate de disparo) o si la unidad cuerpo a cuerpo ataca sin cargar, no se usa la lanza.

9.4. Tabla de Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo. (ver tablas).

10.0. MORAL DE LA UNIDAD.

Si una unidad sufre un resultado debido al combate de disparo o al combate cuerpo a cuerpo, esta unidad debe chequear su moral usando la Tabla de Efectos de Moral.

Cuando se chequea para la moral en la Tabla de Efectos de Moral, se busca la columna correspondiente al ratio de moral de la unidad afectada. Se lanza un dado añadiendo o restando cualquier modificador aplicable como se indica en la Tabla de Efectos de Moral y se cruza el resultado modificado con la columna del ratio de moral.

10.1. Tabla de Efectos de Moral.

Todos los resultados de la Tabla de Efectos de Moral se expresan en términos de niveles de dispersión. Se coloca un marcador de nivel de dispersión sobre la unidad afectada para indicar su nivel de dispersión. Las unidades dispersadas no pueden entablar combate de disparo, combate cuerpo a cuerpo o movimiento normal. Las unidades dispersadas se mueven durante las posteriores Fases de Movimiento de Dispersión según las reglas del movimiento de dispersión (ver 11.0). Los niveles de dispersión son acumulativos; esto es, si una unidad con un nivel de dispersión de 1 tiene un resultado adicional de dispersión de -2, se retira el marcador de dispersión -1 y se reemplaza por un marcador de -3. Si una unidad es dispersada por encima del nivel 4, queda eliminada y se retira inmediatamente de la partida.

10.2. Tabla de Efectos de Moral. (ver tablas).

10.3. Modificadores de la tirada del dado de moral.

Bajo determinadas circunstancias, se hacen modificaciones a los resultados del dado de la Tabla de Efectos de Moral. Además de los modificadores estándar de la tirada del dado descritos en las siguientes reglas, hay modificadores exclusivos de cada juego. Todos los modificadores aparecen señalados en la Tabla de Efectos de Moral. Todos los modificadores de la tirada del dado son acumulativos.

10.31. El nivel de dispersión actual de una unidad cuya moral esté siendo chequeada se resta de la tirada del dado en la Tabla de Efectos de Moral. Por ejemplo, si una unidad con un nivel de dispersión de 2 fuera atacada y forzada a chequear su moral, restaría 2 de la tirada del dado.

10.32. Cuando está en efecto la fatiga (turnos de juego 9 y 10), se resta 2 de las tiradas del dado en la Tabla de Efectos de Moral.

10.33. Si una ficha doble es atacada a través de combate de disparo o de combate cuerpo a cuerpo y hay una unidad enemiga ocupando el hexágono trasero de la unidad doble, se resta 1 de la tirada del dado en la Tabla de Efectos de Moral. La unidad

enemiga en el hexágono central trasero no necesita ser la unidad que ataque a la unidad doble para que entre en efecto este modificador.

11.0. MOVIMIENTO DE DISPERSIÓN.

Durante la Fase de Movimiento de Dispersión ambos jugadores por turnos deben mover todas sus unidades con marcadores de dispersión sobre ellas. El jugador en fase mueve todas sus unidades dispersadas primero. Cuando el jugador en fase ha acabado su movimiento de dispersión, el jugador que no está en fase mueve todas sus unidades dispersadas. Las unidades dispersadas de cada jugador deben mover hacia los lados del mapa designados en cada una de las dos direcciones descritas en 15.0 de las reglas exclusivas correspondientes. Las unidades dispersadas mueven un número de hexágonos dictado por sus niveles de dispersión y sus capacidades de movimiento, independientemente del coste del terreno en puntos de movimiento. El movimiento de dispersión queda bloqueado por el terreno prohibido y las unidades de combate. Si el movimiento de dispersión de una unidad queda bloqueado, la unidad no puede ser capaz de mover en absoluto o puede verse forzada a desviarse de sus direcciones de dispersión designadas.

11.1. Movimiento de unidades dispersadas.

11.11. Las unidades dispersadas con una capacidad en puntos de movimiento de 6 ó menos deben moverse un hexágono (independientemente del terreno) hacia el lado del mapa del jugador propietario por cada nivel de dispersión.

11.12. Las unidades dispersadas con una capacidad en puntos de movimiento mayor de 6 deben moverse dos hexágonos (independientemente del terreno) hacia el lado del mapa del jugador propietario por cada nivel de dispersión.

11.13. Los líderes apilados con unidades dispersadas pueden moverse con esas unidades durante el movimiento de dispersión. Dicho movimiento no afecta al movimiento de un líder durante la Fase de Movimiento.

11.4. Una unidad dispersada debe moverse en todas las Fases de Movimiento de Dispersión, hasta que sea reunificada o eliminada. Además, una unidad dispersada también debe moverse el número total de hexágonos indicado por las reglas para el movimiento de dispersión o sufre el apropiado incremento del nivel de dispersión (ver 11.22).

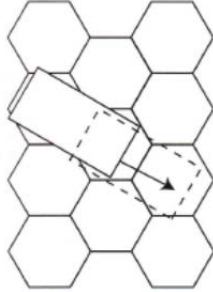
11.2. Movimiento de dispersión bloqueado.

11.21. El movimiento de dispersión de una unidad puede quedar bloqueado por terreno prohibido o por otras unidades de combate. Si una unidad no puede mover totalmente su movimiento de dispersión o si debe desviarse de las direcciones designadas para su movimiento de dispersión, se aumenta el nivel de dispersión de esta unidad.

11.22. Si una unidad dispersada con una capacidad de movimiento de 6 ó menos no puede cumplir su movimiento de dispersión o debe desviarse de sus direcciones designadas, el nivel de dispersión de esta unidad se incrementa uno por cada hexágono que no mueve o mueva en desviación de las direcciones designadas.

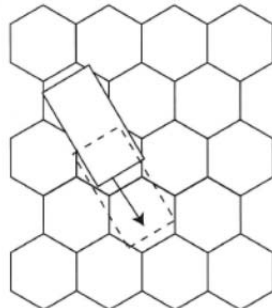
11.23. Si la capacidad de movimiento de una unidad dispersada es mayor de 6, su nivel de dispersión se aumenta si no puede retirarse los dos hexágonos completos por cada nivel de dispersión. Esto es independiente de que la unidad sea capaz de retirarse en absoluto o es sólo capaz de retirarse un hexágono – el nivel de dispersión de la unidad se aumenta uno en cada caso.

11.24. Durante el movimiento de dispersión, una unidad doble debe mover ambas mitades de la ficha hacia los hexágonos que estén más cercanos del lado designado del mapa. Nota: Este movimiento puede ser a un hexágono de flanco. Una unidad doble puede ser pivotada; sin embargo, su nivel de dispersión se aumentará uno (y debería satisfacerse un punto de movimiento de dispersión).



Lado amigo del mapa

11.25. El frente no afecta al movimiento de dispersión; esto es, una ficha doble puede moverse hacia atrás o de lado durante el movimiento de dispersión.



Lado amigo del mapa

11.26. Una unidad dispersada siempre debe moverse de modo que produzca el mínimo aumento de su nivel de dispersión. Si hay más de un camino para cumplir todos los requerimientos del movimiento de dispersión, el jugador propietario puede elegir el sendero del movimiento de dispersión de la unidad. Esto es, si una unidad puede moverse de tal modo que satisfaga en parte o totalmente los requerimientos de su movimiento de dispersión, debe moverse. Si no hay modo de que una unidad dispersada mueva sin aumentar su nivel de dispersión, la unidad puede permanecer parada o puede moverse.

12.0. LÍDERES.

12.1. Movimiento de líderes.

Los líderes se tratan como unidades de combate para todos los propósitos del movimiento; sin embargo, los líderes pueden moverse a través de y apilarse sobre unidades de combate amigas (ver 6.12).

12.2. Efecto de los líderes en las unidades dispersadas.

Si un líder que no sea desobedecido está apilado con una unidad dispersada al principio de la Fase de Retirada de Dispersadas, se retira el marcador de dispersión de la unidad y la unidad no se considera ya dispersada para ningún propósito, independientemente del nivel de dispersión de la unidad.

12.3. Desobediencia de líderes y sus efectos.

Si un líder está apilado con una unidad de combate que sufre un aumento en su nivel de dispersión debido al combate, este líder se considera desobedecido y se coloca un marcador de desobediencia sobre la ficha del líder para indicar esta situación. Un líder desobedecido no puede retirar el marcador de dispersión de una unidad con la que esté apilado. Durante cada Fase de Retirada de Dispersadas, se retiran todos los marcadores de desobediencia del mapa.

13.0. FATIGA.

Durante los turnos de juego 9 y 10 de cada partida, entran en efecto los efectos de la fatiga en el movimiento y la moral. Se consideran fatigados todos los líderes y las unidades de combate durante estos turnos de juego.

13.1. Efectos de la fatiga en el movimiento.

La capacidad en puntos de movimiento de cada unidad y líder fatigado se reduce a la mitad, a menos que la unidad o líder se mueva hacia su lado amigo del mapa, como se define en la sección 15.0 de las reglas exclusivas. Si una unidad o líder fatigado se mueve paralelo a o se aleja de su lado del mapa amigo en cualquier punto de su movimiento, su capacidad de movimiento se reduce automáticamente a la mitad en esta Fase de Movimiento. Así, una unidad o líder fatigado no puede alejarse de su lado amigo del mapa si tal movimiento le obligaría a gastar más de la mitad de su capacidad de movimiento. Si una unidad o líder se mueve hacia su lado amigo del mapa, su capacidad de movimiento es la normal. La fatiga no afecta al movimiento de dispersión.

13.2. Efectos de la fatiga en la moral.

Si debe chequearse la moral de una unidad fatigada, se resta dos de la tirada del dado en la Tabla de Efectos de Moral (10.2).

EL PRÍNCIPE NEGRO. LA BATALLA DE NAVARRETE, 1367.

REGLAS EXCLUSIVAS.

14.0. INTRODUCCIÓN.

El Príncipe Negro: La Batalla de Navarrete es una simulación del conflicto entre fuerzas inglesas y castellanas y sus aliados franceses cerca de la población española de Nájera el 3 de abril de 1347, durante la Guerra de los Cien Años. La batalla supuso la culminación de la campaña del Príncipe Negro para derrocar al usurpador Enrique el Bastardo y recuperar el trono de Castilla para el legítimo Pedro el Cruel.

La escala es de 50 yardas por hexágono, 500 hombres por unidad sencilla, 1.500 por unidad doble y 20 minutos por turno de jugador.

15.0. CAMBIOS Y ADICIONES A LAS REGLAS ESTÁNDAR.

15.1. Colocación de la partida.

Después de que los jugadores decidan quién jugará con el inglés y quién jugará con el castellano, colocan sus unidades en los hexágonos de despliegue impresos en el mapa. Si una unidad tiene más de un modo (esto es, si una unidad está impresa por ambos lados), el jugador propietario puede colocar esta unidad con su lado boca arriba. Se colocan los marcadores de lanzas en todas las unidades con armadura de láminas sólo. El jugador castellano mueve primero.

15.2. Los lados del mapa amigos de las unidades dispersadas.

15.21. Unidades inglesas.

Cuando una unidad inglesa emprenda un movimiento de dispersión, debe moverse hacia el lado nor-nordeste (fila de hexágonos 01xx) del mapa si es posible o sufre las penalizaciones indicadas en 11.22 y 11.23. Así, las unidades inglesas dispersadas deberían moverse a hexágonos que estén al norte o nordeste de la posición en ese momento de la unidad durante la Fase de Movimiento de Dispersión.

15.22. Unidades castellanas.

Cuando una unidad castellana emprenda un movimiento de dispersión, debe moverse hacia el lado sur-sudoeste (fila de hexágonos 39xx) del mapa si es posible o sufre las penalizaciones indicadas en 11.22 y 11.23. Así, las unidades castellanas dispersadas deberían moverse a hexágonos que estén al sur o sudeste de la posición actual de la unidad durante la Fase de Movimiento de Dispersión.

16.0. MODOS DE LAS UNIDADES.

16.1. Unidades con blindaje de láminas.

Todas las unidades con láminas tienen dos modos, infantería y caballería, representados por los dos lados de sus fichas. Al principio de la partida cada jugador anota secretamente en un papel en qué modo empezará cada una de sus unidades de láminas la partida. Las elecciones se revelarán cuando empiece la partida. Las unidades con láminas nunca pueden cambiar de modo una vez empieza la partida. Las unidades con láminas que empiecen la partida en modo de infantería no reciben marcadores de lanza.

16.2. Arcos largos ingleses.

Todos los arcos largos ingleses tienen dos modos, disparo y cuerpo a cuerpo, representados por los dos lados de sus fichas.

16.21. El jugador inglés puede cambiar libremente el modo de sus unidades de arcos largos sólo durante la Fase de Movimiento amigo. Las unidades de arcos largos en modo de disparo no pueden iniciar un combate cuerpo a cuerpo y sufren un modificador adverso a la tirada del dado cuando son atacados cuerpo a cuerpo por unidades enemigas. Las unidades de arcos largos en modo cuerpo a cuerpo no pueden disparar.

16.22. Las unidades de arcos largos inglesas dependen de las unidades blindadas del jugador inglés para ser capaces de disparar. Cualquier unidad de arcos largos inglesa que no esté a dos hexágonos de una unidad blindada con láminas con una designación idéntica a la de la unidad de arcos largos no pueden disparar, independientemente de su modo.

16.3. Unidades de ballesteros.

Todas las unidades de ballesteros tienen dos modos, disparo y cuerpo a cuerpo, representados por los dos lados de sus fichas. El jugador propietario puede cambiar el modo de sus unidades de ballesteros durante la Fase de Movimiento amiga gastando toda la capacidad de movimiento de esta unidad para esta fase. Las unidades de ballesteros en modo disparo no pueden empezar un combate cuerpo a cuerpo. Las unidades de ballesteros en modo cuerpo a cuerpo no pueden disparar. Las unidades de ballesteros ingleses que no estén a dos hexágonos de la unidad Capital de láminas no pueden disparar.

16.4. Bidets y Genitours.

Las unidades castellanas de Bidets y Genitours eran unidades ligeras usadas como escaramuzadores. Por lo tanto, las unidades de genitours y bidets son tanto unidades de disparo como de cuerpo a cuerpo – dichas unidades pueden ejecutar un ataque de disparo e iniciar un ataque cuerpo a cuerpo durante el mismo turno de jugador.

17.0. LÍDERES Y NACIONALIDADES.

17.1. Du Guesclin.

Si el jugador castellano tiene que lanzar un dado en la Tabla de Efectos de Moral para una unidad francesa apilada con el líder Du Guesclin, se suma uno al resultado.

17.2. Pedro el Cruel.

La ficha de líder de Pedro el Cruel no puede reunificar unidades inglesas excepto la unidad designada como “Pedro”.

17.3. Nacionalidades.

Todas las unidades francesas se consideran castellanas para todos los propósitos excepto para el caso 17.1.

18.0. EL RÍO NAJERILLA.

Una unidad no puede moverse a un hexágono del río Najerilla sin puente excepto durante el movimiento de dispersión. Las unidades que entren en hexágonos del río Najerilla se considera que se han ahogado y se retiran inmediatamente del juego. No cuentan como eliminadas para propósitos del cálculo de los puntos de victoria. El hexágono 3610, que contiene un puente sobre el río Najerilla, se considera terreno claro para todos los propósitos del juego. Las unidades castellanas con moral “A” no pueden entrar en el hexágono 3610 excepto durante el movimiento de dispersión. Las unidades inglesas nunca pueden entrar en el hexágono 3610.

19.0. CONDICIONES DE VICTORIA.

La victoria se determina sumando el valor de los puntos de victoria de las unidades y líderes enemigos eliminados o capturados hasta el final del turno de juego 10. Si el total de puntos de victoria alcanzado por el jugador inglés menos el total logrado por el jugador castellano supera los 20, el jugador inglés es el ganador. En otro caso, el ganador es el jugador castellano.

19.1. Valores en puntos de victoria de las unidades y líderes ingleses.

El jugador castellano recibe puntos de victoria según el siguiente listado de unidades inglesas eliminadas o líderes ingleses capturados (unidad o líder eliminado o capturado: punto de victoria adjudicado).

Unidad con moral “A”:	25
Cualquier otra unidad de combate:	10
Príncipe Eduardo:	100
Pedro el Cruel:	100
Cualquier otro líder:	10

19.2. Valores en puntos de victoria de las unidades y líderes franceses y castellanos.

El jugador inglés recibe puntos de victoria según el siguiente listado de unidades castellanas y francesas eliminadas o líderes castellanos y franceses capturados o eliminados (unidad o líder eliminado o capturado: punto de victoria adjudicado).

Unidad francesa con moral "A":	25
Cualquier otra unidad con moral "A":	10
Unidad con moral "B":	5
Unidad con moral "C":	3
Unidad con moral "D":	2
Unidad con moral "E":	1
Enrique el Bastardo:	100
Du Guesclin:	20
Cualquier otro líder:	1

Las unidades castellanas que estén dispersadas o al sur de un hexágono de camino al final del turno de juego 10 se consideran eliminadas para propósitos de los puntos de victoria.

UN CIELO LLENO DE FLECHAS: LA BATALLA DE CRÉCY, 1346.

Introducción histórica.

Las principales razones de la batalla de Crécy pueden dividirse en tres categorías:

Ideas francesas sobre caballería.

Los caballeros franceses del ejército de Felipe constituían la élite del país y se consideraban a sí mismos el epítome de la caballería. Esto les llevó a tratar a los simples soldados de infantería de ambos bandos con desprecio. Así, cuando cargaban, sólo merecían su atención los caballeros ingleses. Además, cuando sus propios arqueros titubeaban ante la lluvia de flechas inglesas, los veían como cobardes y traidores que no eran merecedores de permanecer en el campo de batalla.

El buen liderazgo de Eduardo.

Eduardo aprovechó al máximo su ejército y su posición.

- Tenía a sus tropas en una posición "fortificada", cavando agujeros y zanjas frente a sus líneas y tal vez extendiendo abrojos para ralentizar el avance de los caballos enemigos.
- Expidió instrucciones de que sus soldados no persiguieran a los franceses fuera de sus posiciones.
- Desmontó a sus caballeros para mostrar a los demás soldados a pie que no huirían.
- Optimizó la formación de despliegue de sus arqueros.
- Se ubicó en la cima de una colina para que la caballería francesa se agotara cargando cuesta arriba y para así mejorar el alcance de los arcos ingleses y reducir el de los franceses.

El mal liderazgo de Felipe.

En el otro bando, la contención de Felipe sobre su ejército fue laxa, lanzándose al combate antes de que su ejército estuviera preparado y permitiendo que sus caballeros escaparan de su control.

- Una intensa tormenta veraniega empapó el campo de batalla inmediatamente antes de iniciar el ataque, haciendo el terreno imposible para las unidades montadas, ralentizando todas las cargas.

- El terreno empapado dificultó también la carga de las ballestas (algunos historiadores dicen que las cuerdas de las ballestas estaban mojadas, pero esto parece ser una justificación a posteriori).
- Dentro del equipamiento del ejército había escudos genoveses que aún no habían llegado.
- Todas las unidades francesas se desplegaron inmediatamente para marchar, algunas de las cuales ya llevaban marchando 7 u 8 horas.
- Felipe fue incapaz de frenar la impetuosidad de sus caballeros, con el resultado de que atacaron fragmentariamente y despreciaron a sus propios arqueros.

C14.0. INTRODUCCIÓN.

La escala es aproximadamente de 80 yardas por hexágono, 400-500 hombres por unidad simple, 1.200 por unidad doble y 40 minutos por turno de juego.

C15.0. CAMBIOS Y ADICIONES A LAS REGLAS ESTÁNDAR.

C.15.1. Colocación de la partida.

Después de que los jugadores decidan quién jugará con el inglés y quién con el francés, colocan sus unidades en los hexágonos de despliegue impresos en el mapa (Excepción: si se juega con un despliegue alternativo inglés, ver C18.4). Se chequea el escenario que se va a jugar para cualquier otra restricción del despliegue. Se colocan los marcadores de lanza sobre las unidades blindadas con láminas sólo. El jugador francés mueve primero en ambos escenarios.

C15.2. Lados del mapa amigos para las unidades dispersadas.

C15.21. Unidades inglesas.

Cuando una unidad inglesa inicia un movimiento de dispersión, debe moverse hacia el lado norte-noroeste (fila de hexágonos 01xx) del mapa si es posible o sufre las penalizaciones indicadas en 11.22 y 11.23. Así, una unidad inglesa dispersada debería mover a hexágonos que estén al norte o noroeste de la posición actual de la unidad durante la Fase de Movimiento de Dispersión.

C15.22. Unidades francesas.

Cuando una unidad francesa inicia un movimiento de dispersión, debe moverse hacia el lado sur-sudeste (fila de hexágonos 28xx) del mapa si es posible o sufre las penalizaciones indicadas en 11.22 y 11.23. Así, una unidad francesa dispersada debería mover a hexágonos que estén al sur o sudeste de la posición actual de la unidad durante la Fase de Movimiento de Dispersión.

C15.3. Efectos del terreno.

C15.31. Hexágonos de pueblo y bosques.

Además de los efectos de 8.16, ninguna unidad puede cargar a o a través de hexágonos de pueblo o bosques.

C15.32. Lados de hexágono obstáculo.

Cualquier unidad que ataque cuerpo a cuerpo a través de un lado de hexágono obstáculo sufre un modificador adverso a la tirada del dado, que difiere dependiendo de si es una unidad de caballería o infantería. Las unidades de caballería no pueden cargar a través de lados de hexágono de obstáculo.

C15.4. Marcadores.

No hay límites en los marcadores. Necesitarás más de los proporcionados (especialmente marcadores de dispersión), por lo que puedes usar marcadores numerados de otro juego.

C16.0. UNIDADES Y MODOS DE UNIDADES.

C16.1. Unidades blindadas con láminas.

C16.11. Todas las unidades blindadas con láminas tienen dos modos, infantería y caballería, representados por los dos lados de sus fichas. Las unidades blindadas con láminas que empiecen la partida en modo de infantería no reciben marcadores de lanza.

C16.12. El modo en el que empiecen las unidades blindadas con láminas varía según el escenario. Ver las reglas especiales del escenario en C18.0 y C19.0.

C16.2. Unidades de arqueros.

Todos los arqueros largos ingleses y los ballesteros genoveses tienen dos modos, disparo y cuerpo a cuerpo, representados por ambos lados de sus fichas.

C16.21. El jugador propietario puede elegir libremente cambiar el modo de sus unidades de ballesteros durante la Fase de Movimiento amiga sólo. Las unidades arqueras en modo cuerpo a cuerpo no pueden disparar. Las unidades arqueras en modo disparo no pueden combatir cuerpo a cuerpo. Las unidades de arqueros largos ingleses sufren un modificador de la tirada del dado adverso cuando atacan cuerpo a cuerpo. Las unidades de arqueros largos ingleses que no estén a dos hexágonos de una unidad inglesa blindada con láminas no pueden disparar. Excepción: ver C18.13.

C16.22. Si una unidad arquera dispara desde un hexágono en una elevación más alta que el hexágono objetivo, se considera que el objetivo está un hexágono más cerca para determinar el alcance. Así, la unidad de arco largo puede disparar a cuatro hexágonos usando la columna de alcance de tres.

C16.23. Al contrario, si una unidad de arco dispara desde un hexágono en una elevación más baja que el hexágono objetivo, se considera que el objetivo está un hexágono más lejos para determinar el alcance. Así, una unidad de ballesteros debe estar a dos hexágonos de un objetivo en una elevación superior para poder dispararle.

C16.3. Hexágono de parque de carretas.

C16.31. Los hexágonos 0316, 0416, 0417 y 0518 conforman el parque de pertrechos inglés. La sección C15.31 se aplica cuando una unidad inglesa esté defendiendo uno de estos hexágonos. Además, se añade dos a cualquier tirada del dado de disparo o cuerpo a cuerpo contra unidades inglesas en estos hexágonos.

C16.32. Los hexágonos de parque de carretas no proporcionan beneficios a las unidades francesas o genovesas. Si una unidad francesa o genovesa ocupa un hexágono de parque de carretas en algún momento, este hexágono se considera destruido y ya no proporciona más beneficios al jugador inglés. El jugador francés recibe puntos de victoria por ocupar hexágonos de parque de carretas (ver C20.11).

C16.4. Cañones.

Los historiadores no se ponen de acuerdo sobre si Eduardo tenía o no cañones en la batalla. Si los tenía, supondría el primer despliegue en un campo de batalla de Europa Occidental de cañones. Sus efectos habrían sido mínimos, sirviendo principalmente para asustar a los franceses.

C16.41. El jugador francés tiene tres unidades de cañones. Como una excepción a 6.0, una unidad de cañón puede apilarse con una unidad de láminas inglesa o de piqueros galesa.

C16.42. Una unidad de cañón no puede mover y se considera una unidad de infantería de cota de mallas para el combate de disparo. Una unidad de cañones sola en un hexágono queda automáticamente eliminada si una unidad francesa entra en su hexágono, si una unidad francesa inicia un combate cuerpo a cuerpo contra ella o sufre cualquier resultado de dispersión. Una unidad francesa puede entrar en un hexágono que contenga sólo una unidad de cañones sin penalización y en cualquier modo.

C16.43. Si una unidad de cañón se encuentra apilada con otra unidad inglesa, esta unidad recibe todos los resultados de los disparos y el cuerpo a cuerpo. Si la otra unidad queda dispersada del hexágono, la unidad de cañón permanece en su sitio. La otra unidad puede combatir cuerpo a cuerpo normalmente.

C16.44. Una unidad de cañón sólo puede disparar cuando esté en su lado de no disparada. Tras resolver el disparo, se voltea la unidad a su lado de disparada. Durante la Fase de Indicación del Turno de Juego al final de cada turno se voltean todas las unidades de cañones a sus lados de no disparadas. Por ello, una unidad de cañón sólo puede disparar una vez por turno.

C16.45. Opción: Si ambos jugadores llegan a un acuerdo, se retiran las unidades de cañones antes de jugar.

C17.0. LÍDERES Y NACIONALIDADES.

C17.1. “Caballería” francesa.

C17.11. Empezando en el turno 2, cada unidad de caballería de láminas francesa debe usar su capacidad de movimiento completa para mover más cerca por la ruta más directa posibles hasta la unidad blindada con láminas inglesa más cercana. Una vez adyacente a la unidad blindada con láminas inglesa más cercana, todas las unidades de láminas francesas deben combatir cuerpo a cuerpo contra esta unidad inglesa.

C17.12. Si el movimiento indicado en C17.11 requiere que la unidad francesa entre o mueva a través de un hexágono que contenga una unidad de arqueros genoveses, se retira la unidad arquera. Las unidades arqueras eliminadas de este modo proporcionan puntos de victoria al inglés.

C17.13. Si el movimiento indicado en C17.11 requiere que la unidad francesa entre o mueva a través de un hexágono que contenga una unidad inglesa no blindada con láminas, la unidad francesa puede mover alrededor de la unidad inglesa o atacarla, a discreción del jugador francés. Una vez eliminadas todas las unidades de láminas inglesas, la caballería francesa no está más obligada a atacar y cuando ataquen pueden hacerlo a cualquier unidad inglesa.

C17.2. Unidades genovesas.

C17.21. Sólo el líder Otto Dorio puede reunificar a las unidades de ballesteros genovesas. Adicionalmente, Dorio no puede reunificar unidades francesas.

C17.22. Excepto en lo indicado en C17.21, todas las unidades genovesas se consideran francesas para todos los propósitos del juego.

C17.3. El Príncipe Negro y el rey Eduardo.

Si el Príncipe Negro o el rey Eduardo están apilados con una unidad de combate, se añade uno a la tirada del dado en cualquier chequeo de moral de esta unidad.

C17.4. Líderes ingleses.

Incluso aunque las unidades inglesas lleven una designación de ala, cualquier líder inglés puede reunificar a cualquier unidad inglesa.

C18.0. ESCENARIO HISTÓRICO.

C18.1. Reglas especiales del escenario.

C18.11. Se despliegan las unidades en el mapa como sigue:

Inglés (unidades color melocotón):

Galeses: 1330, 1506, 1516 y 1518.

Artillería: En cualquier lugar con infantería galesa o de láminas.

Líderes: El rey Eduardo en Windmill (1223) y el Príncipe Negro y Northampton con o adyacentes a una unidad de su ala.

Príncipe Negro:

Arqueros: 1520, 1420, 1422, 1425, 1427 y 1528.

Láminas: 1423 y 1424.

Rey Eduardo:

Arqueros: 1116, 1117, 1118, 1121, 1122 y 1123.

Láminas: 1119 y 1120.

Northampton:

Arqueros: 1607, 1508, 1511, 1514 y 1614.

Láminas: 1510 y 1512.

Franceses y genoveses (unidades púrpuras): entre los hexágonos 1910-1928; 2115, 2117, 2119 y 2121.

Dorio: Con o adyacente a cualquier unidad genovesa.

Caballeros: 2615-2616, 2617-2618, 2619-2620 y 2621-2622.

Felipe y Alencon: Con las unidades de arriba, un líder por unidad como máximo.

C18.12. Históricamente, las unidades francesas blindadas con láminas lucharon montadas y las unidades inglesas blindadas con láminas lucharon desmontadas. Por ello, en el escenario histórico, todas las unidades francesas blindadas con láminas empiezan la partida (o entran como refuerzos) como caballería y no pueden desmontar durante el escenario. A la inversa, todas las unidades blindadas con láminas inglesas empiezan la partida como infantería y no pueden montar durante el escenario.

C18.13. Las unidades de ballesteros genoveses deben permanecer en modo disparo durante el escenario.

C18.14. Todas las unidades francesas y la mayoría de las unidades inglesas tienen dos ratios de moral, uno normal y otro entre paréntesis. Su usa el ratio normal para el escenario histórico.

C18.15. Donde hay dos modificadores indicados en las tablas, se usa la columna histórica.

C18.16. Los obstáculos alrededor de los hexágonos 1607, 1614 y 1528 difieren entre despliegues. Para el despliegue histórico se usa el siguiente:

Hex.	Lados con obstáculo	Lados sin obstáculo
1607	1606, 1707, 1708 y 1608	1507 y 1508
1614	1613, 1714, 1715 y 1615	1514 y 1515
1528	1527, 1627, 1628 y 1529	1427 y 1428

C18.2. Refuerzos.

Cada turno desde el turno 1 hasta el turno 5, el jugador francés recibe refuerzos. Estas unidades entran en el mapa al principio de la Fase de Movimiento francesa desde cualquier lugar a lo largo del lado del mapa entre los hexágonos 2814 y 2825, inclusive.

Refuerzos franceses.

GT1: 4 caballeros y Lorraine.

GT2: 6 mercenarios.

GT3: 7 levas.

GT4: 7 levas.

GT5: 7 levas.

18.3. Duración de la partida, fatiga y noche.

La batalla empezó en serio sobre las 5PM y continuó hasta bien anochecido.

La partida dura un total de 10 turnos, con fatiga en efecto en los turnos 9 y 10 (ver 13.0). Además, a causa del anochecer, la distancia máxima de visión en el turno 7 es de dos hexágonos y en los turnos 8, 9 y 10 de un hexágono.

C18.4. Opciones de despliegue inglés.

Hay discusión sobre cómo se desplegaron los ingleses. Froissant, el escritor más antiguo que se refirió a la batalla, indica que los ingleses se desplegaron en una formación en “herce” o en forma del arado usado para realizar surcos. Sin embargo, los expertos no están seguros de si esto significó un despliegue asombroso de arqueros dentro de su formación o si significa que los arqueros formaron un punto en los flancos de las demás unidades a pie. Muchos autores tienden a favorecer la última interpretación; por eso este es el despliegue estándar para este juego. Sin embargo, se sugieren otros dos despliegues que pueden usar los jugadores si llegan a un acuerdo mutuo.

C18.41. Para estos despliegues se invalidan los obstáculos indicados en C18.16. Se usan los siguientes:

Hex.	Lados con obstáculo	Lados sin obstáculo
1607	1507 y 1508	1606, 1607, 1708 y 1608
1614	1514 y 1515	1613, 1714, 1715 y 1615
1528	1427 y 1428	1527, 1627, 1628 y 1529

C18.42. Despliegue mixto.

Ingleses:

Galeses: 1330, 1506, 1517 y 1518.

Artillería: En cualquier lugar con infantería galesa o de láminas.

Líderes: Rey Eduardo en Windmill (1223); el Príncipe Negro y Northampton con o adyacentes a una unidad de su ala.

Príncipe Negro:

Arqueros: 1520, 1420, 1423, 1424, 1427 y 1428.

Láminas: 1422 y 1425.

Rey Eduardo:

Arqueros: 1116, 1117, 1119, 1120, 1122 y 1123.

Láminas: 1118 y 1121.

Northampton:

Arqueros: 1507, 1510, 1511, 1514 y 1515.

Láminas: 1509 y 1512.

Franceses:

Igual que en C18.11.

C18.43. Arqueros en los flancos.**Ingleses:**

Galeses: 1514, 1516, 1518 y 1520.

Artillería: En cualquier lugar con infantería galesa o de láminas.

Líderes: Rey Eduardo en Windmill; el Príncipe Negro y Northampton con o adyacentes a una unidad de su ala.

Príncipe Negro:

Arqueros: 1425, 1426, 1427, 1428, 1329 y 1330.

Láminas: 1421 y 1423.

Rey Eduardo:

Arqueros: 1116, 1117, 1118, 1121, 1122 y 1123.

Láminas: 1119 y 1120.

Northampton:

Arqueros: 1404, 1506, 1507, 1508 y 1509.

Láminas: 1510 y 1512.

Franceses:

Igual que en C18.11.

C19.0. ESCENARIO DE DISCIPLINA FRANCESA.

Si Felipe hubiera podido convencer a los caballeros franceses para que esperaran hasta la mañana siguiente para atacar, muchos de sus auto-creados problemas se habrían evaporado junto con el terreno húmedo. Sin embargo, a la mañana siguiente se levantó una pesada niebla que habría reducido la efectividad de todos los arqueros. Dado el comportamiento de Eduardo, seguramente se habría retirado en vez de permanecer donde se encontraba. Este escenario supone que Eduardo se mantuvo en su sitio y que la batalla empezó justo después del amanecer.

C19.1. Reglas especiales del escenario.

C19.11. Ambos jugadores pueden elegir al principio del escenario si sus unidades de láminas empiezan en modo infantería o caballería. Para el inglés, todas las unidades deben empezar la partida en el mismo modo. Una vez seleccionado un modo, no puede cambiarse durante la partida.

C19.12. En este escenario se usan los ratios de moral entre paréntesis para las unidades francesas. Si las unidades de láminas inglesas empiezan como caballería usan los ratios de moral entre paréntesis. Si las unidades de láminas inglesas empiezan como infantería usan los ratios normales.

C19.13. Donde haya dos modificadores indicados en las tablas, se usa la columna de disciplina francesa.

C19.14. Se ignoran las reglas especiales de la sección C18.0. Además, con el consentimiento mutuo de ambos jugadores se ignoran las restricciones de C17.1.

C19.2. Áreas de despliegue.**C19.21. Franceses.**

Todas las unidades francesas empiezan la partida en el mapa. El jugador francés despliega todas sus unidades como desee, una por hexágono, en cualquier hexágono al sur-sudeste de la fila de hexágonos 20xx, inclusive.

C19.22. Ingleses.

El jugador inglés despliega sus fuerzas históricamente, usando C18.11. Alternativamente, el jugador inglés puede seleccionar una de las opciones de colocación de C18.4.

C19.3. Duración del juego, fatiga y niebla.

La partida dura un total de 10 turnos, con la fatiga en efecto en los turnos 9 y 10 (ver C13.0). También, a causa de la niebla, la distancia de visión máxima en los turnos 1 y 2 es de dos hexágonos y en los turnos 3 y 4 de cuatro hexágonos. Nótese también que hay modificadores a las tiradas del dado en el combate de disparo entre los turnos 1 y 4.

C20.0. CONDICIONES DE VICTORIA.

Al final del turno de juego 10, los jugadores determinan quién ha ganado la partida. La victoria se determina en puntos de victoria, que los jugadores logran eliminando unidades enemigas y capturando líderes enemigos.

C20.1. Listado de puntos de victoria.

Nótese que el número de puntos indicados a continuación se logran mediante la captura o eliminación de cada unidad individual. Los números otorgados por una unidad dada se logran según el tipo de unidad. No hay bonos por destruir unidades dobles.

C20.11. Puntos de victoria franceses.

Rey Eduardo: 20

Otro líder inglés: 5

Unidad de láminas: 10

Unidad de cota de mallas: 2

Unidad de cañón: 2

Cada hexágono de carretas ocupado: 10

C20.12. Puntos de victoria ingleses.

Rey Felipe: 20

Otro líder francés/genovés: 5

Unidad de láminas: 10

Unidad de cota de mallas: 5

Unidad de cuero: 2

C20.13. Una unidad que salga del mapa debido al movimiento de dispersión se considera eliminada para propósito de las condiciones de victoria.

C20.2. Niveles de victoria.

Se resta el total de puntos de victoria del jugador francés del total del inglés para obtener el nivel de victoria.

Nota: El jugador inglés logró una victoria decisiva en el escenario histórico – esto lo convierte en un buen escenario solitario o introductorio.

Nivel de VP	Nivel de victoria
40+	Victoria decisiva inglesa
20 – 39	Victoria marginal inglesa
-19 – 19	Empate
-39 – -20	Victoria marginal francesa
≤ -40	Victoria decisiva francesa

Erratas en el mapa y las fichas.

Fichas: Hay una ficha de infantería francesa de leva de más. La capacidad de movimiento de las unidades galesas debería ser de 4 y no de 6. La capacidad de movimiento de las unidades mercenarias francesas debería ser de 6 y no de 4.

Mapa: La escala indicada no es correcta. Ver C14.0 para la escala correcta. Debería haber un obstáculo en el “lado inglés” de 1528 (compartido con 1427 y 1428).

ÍNDICE

1.0. Introducción.....	1
2.0. Cómo jugar una partida	1
3.0. Componentes del juego	2
4.0. Secuencia de juego	4
5.0. Movimiento	5
6.0. Apilamiento	8
7.0. Efectos del terreno en el movimiento y el combate.....	8
8.0. Combate de disparo	9
9.0. Combate cuerpo a cuerpo	12
10.0. Moral de la unidad.....	13
11.0. Movimiento de dispersión	14
12.0. Líderes	15
13.0. Fatiga	16

EL PRÍNCIPE NEGRO. LA BATALLA DE NAVARRETE, 1367. REGLAS EXCLUSIVAS.

14.0. Introducción.....	16
15.0. Cambios y adiciones a las reglas estándar.....	16
16.0. Modos de las unidades.....	17
17.0. Líderes y nacionalidades	18
18.0. El río Najerilla	18
19.0. Condiciones de victoria	18

UN CIELO LLENO DE FLECHAS: LA BATALLA DE CRÊCY, 1346.

Introducción histórica.....	19
C14.0. Introducción	20
C15.0. Cambios y adiciones a las reglas estándar	20
C16.0. Unidades y modos de unidades.....	21
C17.0. Líderes y nacionalidades.....	22
C18.0. Escenario histórico.....	23
C19.0. Escenario de disciplina francesa	25
C20.0. Condiciones de victoria	26
Erratas en el mapa y las fichas.....	27