

# THE AMERICAN REVOLUTION: DECISION IN NORTH AMERICA

## **Créditos**

**Diseño y desarrollo:** Joseph Miranda.

**Edición final de las reglas:** Ty Bomba.

**Playtesters:** Ty Bomba, Roger Mason y Joseph Miranda.

**Gráficos del mapa:** Joe Youst.

**Fichas:** Larry Hoffman.

**Producción:** Callie Cummins y C.J. Doherty.

**Gracias especiales:** Javier Romero.

## **1.0. Introducción.**

**1.1.** *The American Revolution: Decision in North America* (AR) es un juego para dos jugadores en el que diriges a los americanos o a los británicos en la Guerra de Independencia Americana, 1775-82. El objetivo de cada jugador es controlar las colonias americanas. El jugador americano también puede controlar unidades francesas y españolas si estas naciones entran en la guerra.

### **1.2. Escala.**

Cada pulgada del mapa equivale a 75 millas. Cada unidad tamaño brigada representa de dos a cuatro batallones (unos 1.500-4.000 hombres). Cada turno de juego representa un año.

### **1.3. Tablas y cartas.**

Todas las tablas y cartas están impresas en el mapa.

### **1.4. Unidades opcionales.**

Si no se juega con las reglas opcionales, se dejan a un lado todos los marcadores de fortaleza, sitio y partisanos y se ignoran todas las referencias a ellos en las siguientes reglas.

## **2.0. Componentes.**

**2.1.** El mapa muestra las 13 colonias americanas, Canadá, el Caribe y las regiones adyacentes como eran a mediados del s.XVIII. El mapa usa un sistema de movimiento de punto a punto, lo que significa que las unidades mueven desde ubicaciones (tales como poblaciones) a otros puntos a través de las rutas de movimiento impresas.

### **2.2. Poblaciones.**

Representan centros de población, tal como eran en aquella época. Cada población tiene un valor político, representado por un número. Este es el número de marcadores de campaña que un jugador recolecta si sus fuerzas ocupan la población. Estos valores políticos también se usan para determinar el ganador de la partida. Las poblaciones tienen un código de color para mostrar su afiliación política: azul oscuro para los americanos, rojo para los británicos, verde para los neutrales, azul claro para los franceses y morado para los españoles.

### 2.3. Tierra salvaje.

Son áreas que contienen pocos o ningún asentamiento y que no tienen valor político.

### 2.4. Indios.

Las áreas indias son centros de las principales tribus.

### 2.5. Puertos.

Los puertos son poblaciones que tienen un símbolo de ancla.

### 2.6. Rutas.

Las rutas son líneas que conectan puntos. Un jugador puede mover sus unidades de un punto a otro a través de las rutas. Hay varios tipos de rutas: caminos, senderos, lagos y ríos y alta mar.

### 2.7. Divisiones políticas.

El mapa está además dividido en regiones mediante fronteras políticas, incluyendo las siguientes: Nueva Inglaterra, Atlántico Medio, Virginia, Profundo Sur, Oeste, Florida, Canadá, Indias Occidentales (que también incluyen a Jamaica y las Bahamas), Nueva España, Cuba e Española. Las divisiones políticas afectan a la movilización y al movimiento de la milicia, además de a otros aspectos de la partida.



### 2.8. Áreas fuera del mapa.

Las tres cajas de espera de la parte este del mapa representan a Gran Bretaña, Francia y España.

### 2.9. Fichas de juego.

Las fichas se denominan en las reglas unidades, fichas o unidades-fichas. Las unidades se dividen en dos grandes categorías: líderes y formaciones de combate.

### 2.10. Líderes.

Cada uno tiene un valor de líder, que es un número (entre paréntesis) usado para aumentar la potencia de combate de un fuerza bajo el mando de ese líder. Hay tres tipos de líderes: generales, comandantes de milicia (M) y almirantes (ancla).



### 2.11. Formaciones de combate.

Regulares: formaciones de tamaño brigada.



Destacamentos: un batallón de regulares.



Flotas: navíos trans-oceánicos.



Granaderos: una brigada de regulares de elite.



Indios: bandas de guerreros de las diferentes tribus.



Tropas ligeras: mezcla de rangers, dragones e infantería ligera.



Milicia: aproximadamente una brigada de fuerzas reclutadas y mantenidas a nivel regional.



**2.12.** Cada uno de los tipos de unidades descritos arriba tiene una fuerza de combate (ver sección 18.0) y una identificación histórica impresa en ellas.

**2.13. Colores de las unidades.**

Las unidades están impresas con los siguientes colores de fondo para identificar su nacionalidad y el mando con el que combaten:

**Azul oscuro:** Regulares americanos (continentales)

**Azul claro:** Milicia americana.

**Rojo oscuro:** Regulares británicos

**Rojo claro:** Tories (milicia pro-británica)

**Naranja:** Hessianos (mercenarios alemanes)

**Blanco:** Franceses

**Morado:** españoles

**Verde:** indios

## **2.14. Abreviaturas de las unidades.**

Las siguientes abreviaturas aparecen en las unidades:

AMERICANOS

Cont: Continental

Leg: Legión (unidad combinada de caballería e infantería)

Rif: Fusileros

Sep: Ejército separado

USMC: Cuerpo de marines norteamericanos

BRITÁNICOS

Dr: Dragones

GD: Brigada de guardias

GR: Granaderos

Lt: Infantería ligera

HESSIANOS

Brunsw: Brunswick

Hesse: Hesse-Cassel y Hesse-Hanau

Jaeger: Infantería ligera

FRANCESES

Agen: Agenois

Antil: Antillas

Bourb: Borbones

CRIM: Real Cuerpo de Infantería de Marina

CV: Cazadores voluntarios

LL: Legión de Lauzun

Soiss: Soissonois

Tour: Touraine

WG: Gansos Salvajes (voluntarios irlandeses)

ESPAÑOLES

CM: Cuerpo de Batallones de Marina

Fusil: Fusileros

Habn: La Habana

Guadal: Guadalajara

Luisn: Luisiana

## **2.15. Marcadores.**

Los marcadores se usan para indicar diferentes aspectos del juego.

Fortalezas: representan defensa mejoradas y depósitos de suministros (ver sección 28.0)



Masacre: ver sección 38.0.



Partisanos: se dividen en dos tipos, rebeldes (americanos) y tories (pro-británicos)

Sitio: cañones de sitio y trincheras usadas para atacar fortalezas (ver sección 28.0)



### 3.0. Cómo ganar.

#### 3.1. Victoria por muerte súbita.

La partida se detiene y la ganas si, durante una fase de comprobación de la victoria de cualquier turno (ver 5.1), ves que has cumplido a la vez las siguientes condiciones (1 y 2a ó 2b):

- 1) **Victoria militar:** Tus unidades ocupan poblaciones cuyos valores políticos totales equivalen a 36 ó más puntos.
- 2a) **Victoria política americana:** El jugador americano ha alcanzado los artículos de nivel de Confederación en la Tabla de Progreso Revolucionario y tiene también un nivel de lealtad de dos o más en cuatro de las siete regiones coloniales indicadas a continuación en 2b.
- 2b) **Victoria política británica:** La Tabla de Progreso Revolucionario está en Congreso Continental o menos y tiene también un nivel de lealtad de dos o más de cuatro de las siguientes regiones coloniales: Nueva Inglaterra, Atlántico Medio, Virginia, Profundo Sur, Oeste, Florida y Canadá.

**3.2.** Si algún jugador logra una victoria por muerte súbita, la partida termina en la fase de comprobación de la victoria de ese turno. Nótese que si el jugador americano logra alcanzar la Declaración de Independencia en la Tabla de Progreso Revolucionario, el jugador británico será incapaz a partir de ese momento de lograr una victoria por muerte súbita.

#### 3.3. Victoria parcial.

Si ningún jugador ha logrado una victoria por muerte súbita al final del último turno de juego, ambos jugadores pueden proclamar una victoria parcial si han cumplido la condición política o militar de su bando, mientras el otro no haya cumplido ninguna de ellas.

#### 3.4. Empate.

Si ambos jugadores logran una victoria militar o política, o ninguno logra ningún tipo de victoria, la partida acaba en empate.

#### 3.5. Escenario más corto.

Para jugar un escenario más corto, se colocan las unidades como se indica en la sección 4.0 y se empieza la partida como en el escenario de campaña. En este caso, no obstante, la partida acaba y se declara un vencedor al final del turno de juego de 1778. En este momento

se declara vencedor al jugador americano si cumple las tres condiciones siguientes juntas: 1) tiene la lealtad, de cualquier nivel, de cuatro o más regiones coloniales; 2) en la Tabla de Progreso Revolucionario, el marcador está en la casilla de la Declaración de Independencia o más; y 3) en la Tabla de Balance de Potencias Europeas, el marcador está en la casilla de Alianza Francesa o más. El jugador británico gana si el jugador americano es incapaz de cumplir o superar estas tres condiciones de victoria.

#### **4.0. Colocación.**

##### **4.1. Marcadores de campaña.**

Se colocan todos los marcadores de campaña en un recipiente opaco.

##### **4.2. Colocación británica.**

El jugador británico coloca primero sus fuerzas, de acuerdo con la siguiente lista:

Boston: Líder Gage, 3 x regulares, 1 x ligera, 1 x flota y 1 x fortaleza.

Quebec y Halifax: 1 x fortaleza en cada una.

Canadá: Líder Carleton, 1 x regulares y 2 x milicia.

Ticonderoga: 1 x destacamento y 1 x fortaleza.

Nueva York: 1 x destacamento.

Yorktown: 1 x milicia.

Camden o Charlotte: 1 x milicia.

Detroit: Líder Hamilton y 1 x destacamento.

Florida: 2 x destacamentos y 1 x milicia.

Caribe: 3 x destacamentos (uno en cada una en Bahamas, Indias Occidentales y Jamaica)

Marcadores de campaña iniciales: ninguno.

Caja de espera fuera del mapa de Gran Bretaña: Líderes Clinton, W. Howe y R. Howe, 2 x regulares, 1 x ligera y 1 x flota.

Todos los demás líderes británicos, excepto Cornwallis, permanecen en el recipiente.

##### **4.3. Colocación americana.**

El jugador americano coloca sus fuerzas en segundo lugar, según la siguiente lista. Las unidades americanas no pueden colocarse en el mismo lugar que las británicas:

Nueva Inglaterra: Líder Ward y 5 x milicia.

Atlántico Medio: Líderes Arnold y Allen y 3 x milicia.

Virginia: 3 x milicia.

Profundo Sur: 2 x milicia.

Boonesboro: 1 x milicia.

Boston y Richmond: 1 x partisano en cada una.

Marcadores de campaña iniciales: Se sacan seis marcadores del recipiente sin mirar. Los demás líderes americanos, excepto Washington, permanecen en el recipiente.

##### **4.4. Colocación francesa.**

Inicialmente neutrales, estas unidades las coloca el jugador americano:

Española: 1 x regular y 1 x fortaleza.

Caja de espera fuera del mapa de Francia: Líderes Rochambeau y d'Grasse, 5 x regulares, 1x marine y 2 x flotas.

#### **4.5. Colocación española.**

Inicialmente neutrales, estas unidades las coloca el jugador americano:

Nueva Orleans: Líder Gálvez, 1 x regular y 1 x milicia.

Louisville: 1 x milicia.

La Habana: 1 x regular, 1 x milicia, 1 x flota y 1 x fortaleza.

Santiago: 1 x milicia.

Caja de espera fuera del mapa de España: 3 x regulares y 1 x marine.

#### **4.6. Tablas de agitación.**

Se colocan los marcadores de estas tres tablas en las casillas indicadas de cada una y se miran las secciones 9.0 a 12.0 para más detalles.

#### **4.7. Iniciativa del turno uno.**

El jugador americano tiene automáticamente la iniciativa en el turno 1.

#### **4.8. Movilización británica del turno 1.**

En el turno 1, el jugador británico paga el doble de los costes de movilización normales por las unidades y marcadores de campaña.

#### **4.9. Refuerzos especiales británicos.**

Se colocan a un lado las siguientes unidades:

Líder Cornwallis, 1 x granadero, 6 x regulares, 1 x ligera, 1 x marine y 1 x flota. En el momento en el que la Declaración de Independencia entre en efecto en la Tabla de Progreso Revolucionario, el británico recibe estas unidades, en la caja de espera fuera del mapa de Gran Bretaña, sin ningún coste. Nótese que esto significa que su llegada tendrá lugar durante la Fase de Agitación en vez de en la Fase de Movilización. Estas unidades no pueden reclutarse de otro modo, aunque pueden reemplazarse normalmente si son eliminadas.

#### **4.10. Refuerzos especiales americanos.**

Se coloca a un lado al líder Washington. En el momento en el que la Tabla de Progreso Revolucionario alcance la casilla de Congreso Continental, el jugador americano lo coloca con una unidad americana en cualquier lugar del mapa. Washington no puede ser reclutado de otra manera.

**4.11.** Las unidades no incluidas en las listas anteriores están disponibles como refuerzos.

### **5.0. Secuencia de juego.**

**5.1.** Cada turno de juego se divide en la siguiente secuencia de juego:

#### *I. Fase de Iniciativa.*

Se determina quién será el primer jugador durante este turno.

#### *II. Fase Política.*

- A. El primer jugador recauda puntos políticos de las poblaciones que ocupe.
- B. El segundo jugador recauda puntos políticos de las poblaciones que ocupe.

### *III. Fase de Movilización.*

- A. El primer jugador gasta puntos políticos para comprar marcadores de campaña y construir unidades.
- B. El segundo jugador gasta puntos políticos para comprar marcadores de campaña y construir unidades.

### *IV. Tablas de Agitación.*

Ambos jugadores asignan marcadores de agitación a las tres Tablas de Agitación para influir en el Progreso Revolucionario Americano, la Lealtad Colonial y el Balance de Potencias Europeo.

### *V. Fases de Campaña.*

- A. Primera Fase de Campaña.
  - 1. Primera Fase de Movimiento del primer jugador.  
El primer jugador mueve todas las unidades de entre las suyas que desee.
  - 2. Primera Fase de Combate del primer jugador.  
El primer jugador lanza sus ataques.
  - 3. Primera Fase de Movimiento del segundo jugador.  
El segundo jugador mueve todas las unidades de entre las suyas que desee.
  - 4. Primera Fase de Combate del segundo jugador.  
El segundo jugador lanza sus ataques.
- B. Segunda Fase de Campaña.
  - 1. Segunda Fase de Movimiento del primer jugador.  
El primer jugador mueve fuerzas mediante marchas forzadas.
  - 2. Segunda Fase de Combate del primer jugador.  
El primer jugador lanza los ataques producidos tras las marchas forzadas.
  - 3. Segunda Fase de Movimiento del segundo jugador.  
El segundo jugador mueve fuerzas mediante marchas forzadas.
  - 4. Segunda Fase de Combate del segundo jugador.  
El segundo jugador lanza los ataques producidos tras las marchas forzadas.

### *VI. Fase de Suministros.*

- A. Fase de Forrajeo.
  - 1. El primer jugador comprueba que sus unidades estén suministradas y desgasta aquellas que estén sin suministros.
  - 2. El segundo jugador comprueba que sus unidades estén suministradas y desgasta aquellas que estén sin suministros.
- B. Fase de Alistamiento.
  - 1. El primer jugador comprueba si ha expirado el alistamiento de alguna de sus unidades.
  - 2. El segundo jugador comprueba si ha expirado el alistamiento de alguna de sus unidades.
- C. Fase de Ajuste de Puntos y Marcadores.
  - 1. Ambos jugadores pierden los puntos políticos que les queden.



2. Ambos jugadores devuelven la mitad de los marcadores de campaña que tienen al recipiente.

#### *VII. Fase del Final del Turno.*

##### A. Chequeo de victoria.

Se chequea para comprobar si se ha producido una victoria por muerte súbita.

##### B. Avance del turno.

Se mueve el marcador de turnos una casilla hacia adelante. Si es el último turno, termina la partida. Se determina el vencedor.

## **6.0. Puntos políticos.**

**6.1.** Los puntos políticos funcionan como moneda durante la partida y se emplean para movilizar unidades y/o comprar marcadores de campaña. Los puntos políticos se registran en un papel a la vista de ambos jugadores.

**6.2.** Durante la Fase Política de cada turno de juego, ambos jugadores totalizan los puntos políticos que reciben de las poblaciones ocupadas por sus fuerzas.

### **6.3. Ocupación.**

Debes tener al menos una unidad de combate amiga en una localidad para ganar sus puntos políticos.

### **6.4. Partisanos.**

Si hay una unidad partisana enemiga (rebelde o tory) en una población, no puedes recaudar los puntos políticos de esta localidad, independientemente de que tengas unidades allí. Las unidades partisanas amigas por sí mismas no te permiten recaudar puntos políticos de una localidad.

**6.5.** Las localidades con valor cero nunca proporcionan puntos políticos a ningún bando.

### **6.6. Cajas de espera de fuera del mapa.**

No necesitas ocupar las cajas de Gran Bretaña, Francia o España para ganar sus puntos. El jugador británico siempre obtiene los puntos de Gran Bretaña. El jugador americano gana los puntos de Francia y España si/cuando estas potencias se conviertan en beligerantes. Un jugador que controle un área fuera del mapa lanza el número indicado de dados cada Fase Política y recibe ese número de puntos políticos. Mientras Francia o España permanezcan neutrales, no se reciben puntos de sus cajas de espera o de las áreas que ocupen sus unidades en el mismo mapa.

### **6.7. Progreso revolucionario americano.**

Esta tabla designa el número de tiradas de dado que el jugador americano hace para generar sus puntos políticos. Si la tabla está en Declaración de Independencia o más, el jugador británico también lanza un dado extra cada turno y recibe ese número adicional de puntos políticos adicionales.

### **6.8. Sin acumulación.**

Los puntos políticos deben usarse en el turno en el que se reciben; no pueden acumularse de turno a turno.

## **7.0. Marcadores de campaña.**

**7.1.** Siempre que puedas hacerlo, sacas marcadores de campaña del recipiente sin mirar. Se sacan marcadores en las siguientes ocasiones:

- 1) Durante la Fase Política, puedes comprar el derecho de sacar marcadores al coste indicado en la Tabla de Movilización.
- 2) Si ganas una batalla, coges un número de marcadores de campaña igual al número indicado en la regla 18.11.

**7.2.** Durante la Fase de Suministros, debes devolver al recipiente la mitad de los marcadores de campaña que tengas. Se redondea a la baja. Los marcadores que devuelves al recipiente los eliges tú.

**7.3.** Fuera de la obligación de devolver marcadores descrita arriba, no hay límite al número de marcadores de campaña que puedes mantener en tu mano. Si el recipiente está vacío, no se pueden coger más marcadores hasta que alguno haya sido devuelto al recipiente. Nótese también que ningún jugador puede comprar más de 15 marcadores durante cualquier Fase Política.

**7.4.** Siempre puedes examinar los marcadores de campaña que tienes en tu mano una vez sacados del recipiente. El jugador contrario no puede examinar tus marcadores de campaña a no ser que juegue un marcador de campaña que le permita expiarte.

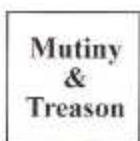
### **7.5. Uso de los marcadores de campaña.**

Los marcadores de campaña se gastan para permitir realizar determinadas funciones del juego. Las explicaciones se dan a continuación. Cada explicación da el nombre del marcador y cuándo y para qué puede usarse. A no ser que esté expresamente prohibido en su explicación, un marcador puede usarse en la misma fase en la que se adquiere.

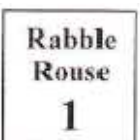
### **7.6. Tipos de marcadores.**

Hay tres categorías de marcadores de campaña:

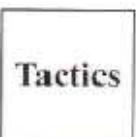
Los marcadores de acción se usan para indicar las acciones indicadas en sus explicaciones específicas.



Los marcadores de agitación se usan para mover los registros del Progreso Revolucionario Americano, del Balance de Potencias Europeo y de la Lealtad Colonial.



Los marcadores tácticos se usan para realizar marchas forzadas y aumentar la potencia de combate de tus unidades.



**7.7.** A no ser que se indique otra cosa, un marcador de campaña se devuelve al recipiente tan pronto como se juegue. Si la explicación de un marcador dice que puede usarse sólo una vez por partida, se deja a un lado la primera vez que se emplee.

**7.8.** Determinados marcadores puede jugarlos sólo un jugador. Si los saca el otro jugador, puede quedarse con ellos indefinidamente para evitar que el otro jugador los emplee, pero cuentan para cumplir el requerimiento de devolución de marcadores descrito en la regla 7.2.

**Nota del diseñador.** Los marcadores de campaña de más sólo se incluyen para su uso en posibles variantes futuras. Del mismo modo, si no se usa la regla opcional a la que se refiere un marcador, este marcador se deja a un lado al principio de la partida.

### **7.9. Marcadores de acción.**

**Bait the Redcoats/Bluecoats:** Se juega durante cualquier Fase de Movimiento amiga. Se indica una localidad que tenga una unidad partisana amiga y unidades de combate enemigas. Se lanza un dado. 1 = el enemigo lanza un dado y saca ese número de marcadores de campaña; 2-3 = el jugador enemigo ejecuta inmediatamente una masacre en este espacio; 4 = sin efecto; 5-6 = lanzas un dado y sacas ese número de marcadores de campaña.

**Committe of Correspondence:** Se juega de uno de los siguientes modos: 1) durante una 2ª ó 3ª Fase de Movimiento; puedes iniciar una marcha forzada con una fuerza amiga cualquiera, independientemente de que haya un líder con ella y sin la necesidad de gastar un marcador militar; ó 2) durante cualquier fase para colocar un partisano amigo sin ningún coste en cualquier región colonial que sea favorable a tu bando. Deben cumplirse las normas normales de colocación y todavía debes lanzar un dado por el marcador (ver la Tabla de Movilización, 28.1).

**Debate in Parliament:** Se juega durante la Fase Política. Si el jugador británico juega este marcador, lanza un dado extra para los puntos políticos durante este turno. Si lo juega el americano, el británico lanza un dado menos para los puntos políticos durante este turno.

**Drillmaster:** Se juega durante cualquier Fase de Movilización. Se indica una localidad cualquiera que contenga a un líder amigo. Americano: recluta en la localidad un número de regulares igual al valor de liderazgo del líder, al coste de dos puntos políticos por unidad. Británico: retira una unidad de milicia de la localidad del líder designado y la reemplaza por una unidad regular o ligera sin ningún coste.

**Engineers:** Se juega al final de cualquiera de tus fases de movimiento. Se coloca un marcador de Fortaleza o Sitio sobre cualquier unidad de combate amiga de cualquier tipo sin ningún coste.

**Hessians:** Británico: se juega durante cualquier Fase de Movilización para reclutar a una unidad hessiana sin ningún coste en la Caja de Espera de Gran Bretaña. Americano: se juega durante cualquier Fase de Movilización para evitar todo reclutamiento británico de unidades hessianas en este turno.

**Indians:** Británico: se juega durante cualquier Fase de Movilización para reclutar una unidad india sin ningún coste en cualquier localidad india. Americano: se juega durante cualquier Fase Política para coger un marcador de campaña, sin ningún coste, para cualquier unidad india en cualquier lugar del mapa en ese momento.

**Leader Arises:** Se juega durante cualquier Fase de Movilización sobre cualquier unidad de combate amiga. Se trata como un líder con un valor de liderazgo de uno. Puedes usar este líder como un general o como un almirante. Durante la Fase de Alistamiento del mismo turno, debes devolver este marcador al recipiente.

**Master Plan:** Se juega en cualquier momento que no sea durante la resolución de un combate. Puedes volver a lanzar un dado, pero debes aceptar esta segunda tirada.

**Minutemen:** Se juega al principio de cualquiera de tus fases de movimiento. Puedes movilizar inmediatamente una unidad de milicia, sin ningún coste, en cualquier población o localidad de tierra salvaje en una región colonial que sea de tu bando. La localidad elegida no puede contener una unidad de combate o partisanas enemiga.

**Mutiny & Treason:** Se juega al principio de cualquier Fase de Ajuste de Puntos y Marcadores. Se lanza un dado. El jugador contrario coge sin mirar ese número de marcadores de campaña de su mano y los devuelve al recipiente (esta devolución extra no le permite evitar el cumplimiento de la regla 7.2). Entonces debes dar este marcador a tu oponente. Este marcador puede quedar inmediatamente anulado mediante el contra-juego por el contrario del marcador *Spy*, en cuyo caso ambos se devuelven al recipiente sin más efectos.

**Politicking Among Generals:** Se juega durante la Fase del Final del Turno. Se nombra a un líder enemigo en ese momento en juego, que no sea Washington, y se lanza un dado. Los resultados son: 1 = este líder se retira permanentemente del juego; 2-3 = se devuelve el líder al recipiente; 4-6 = sin efecto.

**Privateers:** Se juega durante cualquier Fase de Movimiento enemiga en el que tu oponente esté empezando un movimiento naval. Este movimiento naval queda detenido en su lugar de origen. Además, cualquier unidad terrestre transportada por este movimiento naval bloqueado no puede realizar ningún otro movimiento durante este turno.

**Pulaski:** Sólo el jugador americano puede jugar este marcador. Se juega durante cualquier Fase de Movilización. Se recibe una unidad regular o ligera, sin ningún coste, en cualquier localidad que contenga un líder amigo.

**Shot Heard Round the World:** Sólo el jugador americano puede jugar este marcador. Se juega después de cualquier batalla para lograr el doble de marcadores de campaña que normalmente lograrías por esta batalla. Este marcador se retira del juego permanentemente después de haberlo jugado.

**Speculators:** Se juega durante cualquier Fase Política. Se lanza un dado: 1-2 = se lanza otro lado y se devuelven al recipiente ese número de marcadores de campaña cogidos al azar de tu mano; 3-6 = se lanza otro dado y se cogen al azar ese número de marcadores de campaña sin ningún coste.

**Spy:** Puedes elegir en cualquier momento hacer algo de lo siguiente: 1) examinar todas las unidades enemigas en una región colonial o una caja fuera del mapa; ó 2) examinar todos los marcadores de campaña de la mano de tu oponente. Alternativamente, puedes jugarlo inmediatamente después de que tu oponente juegue un marcador de *Spy* o *Mutiny & Treason* para anularlo.

**Tarleton's Quarter:** Se juega al principio de cualquier batalla para añadir +1 a tu tirada del dado para la iniciativa, pero si ganas la batalla el enemigo logra el doble de marcadores de campaña de los que normalmente recibiría. Si se usa la regla opcional de Masacre, en vez de los marcadores de campaña extra ganados por el enemigo, debes realizar una masacre si ganas la batalla. No puede jugarse en una localidad en la que haya habido previamente una masacre.

#### **7.10. Marcadores de agitación.**

Los marcadores de agitación tienen valores de uno o tres y se usan en la Fase de Agitación. Si el jugador británico saca los marcadores de Adams, Franklin, Jefferson o Paine, tienen un valor de agitación de uno. Si los saca el americano tienen un valor de agitación de tres. Ver sección 9.0 para más detalles.

#### **7.11. Marcadores tácticos.**

Se usan como sigue:

##### **Marchas forzadas:**

1) Se juega al principio de una 2ª ó 3ª Fase de Movimiento para iniciar una marcha forzada con una fuerza amiga que tenga un líder con ella; ó 2) se juega durante cualquier Fase de Movimiento enemiga para realizar una intercepción opcional.

##### **Combate:**

Ver regla 18.4.



#### **8.0. Iniciativa.**

**8.1.** Durante la Fase de Iniciativa de cada turno de juego, se determina qué jugador será el primero para este turno. Ambos jugadores asignan secreta y simultáneamente el número que deseen de marcadores de campaña de cualquier tipo (cubriéndolos con una mano en la mesa cerca del mapa). Entonces ambos revelan el número que han asignado. El jugador con el número más alto de marcadores logra la iniciativa. Ambos jugadores devuelven entonces los marcadores que han asignado a la iniciativa al recipiente.

**8.2.** Si ningún jugador asigna ningún marcador o si asignan el mismo número de marcadores, se lanza un dado y el que logre el resultado más alto logra la iniciativa. En el caso de tiradas de dado para resolver empates, los marcadores asignados por ambos jugadores se devuelven al recipiente.

## **9.0. Agitación.**

**9.1.** Los marcadores de agitación se pueden usar para lo siguiente:

- 1) Puede usarlos el jugador americano para hacer que el registro de la Tabla de Progreso Revolucionario Americano avance hacia la derecha en esa tabla (ver sección 10.0).
- 2) Pueden usarlos ambos jugadores para cambiar la lealtad de las regiones coloniales (ver sección 11.0).
- 3) Pueden usarlos ambos jugadores para cambiar el Balance de Potencias Europeo (ver sección 12.0).
- 4) Pueden usarlos ambos jugadores para colocar marcadores de partisanos rebeldes o tory (ver sección 29.0).

**9.2.** Los marcadores de agitación tienen un valor numérico impreso en ellos de uno o más. Estos números son el número de puntos de agitación que vale cada marcador. Algunos marcadores valen más para los americanos que para los británicos. Por ejemplo, Benjamin Franklin vale tres puntos para el jugador americano y un punto para el jugador británico.

### **9.3. Procedimiento.**

Durante cada Fase de Agitación ambos jugadores asignan secretamente (por escrito) el número de marcadores de agitación de su mano que deseen usar en cada una de las tablas de agitación (Progreso Revolucionario Americano, Lealtad Colonial y Balance de Potencias Europeo). Puedes asignar cualquier número de marcadores de agitación a cada tabla, de cero a todos los que en ese momento tenga en su mano.

No tienes la obligación de asignar marcadores a todas las tablas. Tras hacerlo, ambos jugadores revelan simultáneamente los marcadores que ha asignado. El primer jugador de este turno elige cuál de las tres tablas se consultará primero. Para cada tabla, se suma el número de puntos de agitación que has asignado. Entonces se lanza un dado y se suma el resultado a tu total. El jugador que logra el resultado más alto en una tabla es el ganador. En caso de empates, ningún jugador gana. El resultado de ganar en una tabla se describe en las siguientes tres secciones de las reglas. Todos los marcadores de agitación asignados se devuelven entonces al recipiente.

**9.4.** Si no asignas marcadores de agitación a una tabla concreta, no puedes lanzar el dado para ella. Si el otro jugador ha asignado algún marcador a esa tabla, automáticamente gana allí. Si ningún jugador asigna marcadores a una tabla, ningún jugador lanza el dado y no ocurre nada en esa tabla.

## **10.0. Progreso revolucionario.**

**10.1.** La Tabla de Progreso Revolucionario muestra el estado de la revolución. Se coloca el marcador al principio de la partida en la casilla *Don't Tread on Me*.

### **10.2. Victoria americana por agitación.**

Si el jugador americano gana en el proceso descrito en 9.3 en esta tabla, se mueve inmediatamente el marcador un espacio a la derecha.

### **10.3. Victoria británica por agitación o empate.**

Si se produce alguno de estos resultados para esta tabla, el marcador simplemente permanece en su lugar.

**10.4.** Nótese que el progreso revolucionario nunca es reversible. Nótese también que, una vez que el índice alcance *Articles of Confederation*, no puedes avanzar más.

### **10.5. Efectos.**

El efecto de cada nivel de progreso revolucionario se indica en la tabla. Estos efectos son acumulativos excepto por el número de las tiradas de dado que hace el jugador americano para los puntos políticos. Por ejemplo, si se alcanza el nivel de Artículos de la Confederación, se aplican todos los efectos dados en la tabla, aunque el jugador americano lanzaría cuatro dados para generar sus puntos políticos (no acumularía 13).

## **11.0. Lealtad colonial.**

**11.1.** La Tabla de Lealtad Colonial muestra el estatus de lealtad de cada región colonial británica hacia la causa americana o británica. Para empezar, se coloca el marcador de lealtad de cada colonia como se indica en la tabla. Cuando se avanza en el proceso descrito en 9.3, se hace una asignación separada de puntos políticos y se resuelve la agitación para cada región colonial.

### **11.2. Victoria americana por agitación.**

Se mueve el marcador de esta región colonial una casilla a favor del americano (hacia la derecha).

### **11.3. Victoria británica por agitación.**

Se mueve el marcador de esta región colonial una casilla a favor del británico (hacia la izquierda).

### **11.4. Empate.**

Se deja el marcador de la región colonial donde se encuentre.

**11.5.** El marcador de lealtad de cada colonia puede moverse cualquier número de veces en cualquier dirección a lo largo de la partida. Si el marcador de una colonia determinada alcanza el máximo, no puede ir más arriba; no obstante, si puede retroceder.

### **11.6. Nivel de lealtad colonial.**

Los **efectos** son los siguientes:

- 1) El coste de movilizar una unidad de milicia o partisana en una región varía dependiendo de la lealtad de esta región. Ver la Tabla de Movilización.
- 2) Si la lealtad de una región está en +3 a favor de la causa de un jugador, los puntos políticos de todas las ciudades de esta región se doblan para este jugador.

## **12.0. Balance de Potencias Europeo.**

**12.1.** La Tabla del Balance de Potencias Europeo muestra el apoyo que reciben los americanos y británicos de Europa. Se coloca el marcador de esta tabla en la casilla de neutralidad al principio de la partida.

### **12.2. Victoria americana por agitación.**

Se mueve el marcador una casilla a favor de la causa americana (hacia la derecha).

### **12.3. Victoria británica por agitación.**

Se mueve el marcador una casilla a favor de la causa británica (hacia la izquierda).

### **12.4. Empate.**

Se deja el marcador en el lugar donde se encuentre.

### **12.5. Declaración de independencia.**

Si se ha alcanzado este nivel en la Tabla de Progreso Revolucionario, el jugador americano lanza dos dados, en vez de uno, cuando resuelve en la Tabla del Balance de Potencias Europeo.

**12.6.** Si el marcador de esta tabla alcanza un espacio de la esquina derecha o izquierda, no se puede mover más allá en esa dirección; sin embargo, puede moverse en dirección contraria.

### **12.7. Alianzas francesa y española.**

Ver sección 26.0 para más detalles.

## **13.0. Movilización de unidades.**

**13.1.** Ambos jugadores llevan unidades nuevas al mapa durante la Fase de Movilización de cada turno, gastando puntos políticos para comprarlas. El coste de las unidades aparece en la Tabla de Movilización.

### **13.2. Movilización de líderes.**

Cuando se prepara la partida, se colocan todos los líderes, menos los indicados en la sección 4.0 como que aparecen en el mapa al principio, en dos recipientes de líderes, uno por cada bando. Siempre que debas poner en juego un líder, coges al azar uno del recipiente de tu bando.

### **13.3. Movilización de unidades de combate.**

Eliges deliberadamente qué unidades pondrás en juego en cada Fase de Movilización.

### **13.4. Regulares americanos (continentales).**

Los regulares americanos tienen dos costes, cuatro o tres por unidad. El valor más alto se usa antes de que el marcador de progreso revolucionario alcance el nivel de Profesionalización del Ejército Continental. El coste más bajo se usa después de que este evento haya entrado en efecto.

**13.5.** En general, las unidades de combate que han sido eliminadas está disponibles para volver a ser movilizadas y pueden volver a la partida pagando los costes normales. Las unidades que no pueden ser removilizadas, una vez eliminadas, son: líderes y hessianos.

### **13.6. Unidades de granaderos, ligeras y de milicia británicas, francesas y españolas.**

Estas unidades pueden ser movilizadas directamente en las regiones del mapa, a diferencia de los regulares de estas naciones, que sólo pueden ser movilizadas en sus cajas fuera del mapa.



### **13.7. Destacamentos británicos y hessianos.**

Durante cualquier Fase de Movilización, el jugador británico puede intercambiar una unidad regular de valor 2 por un destacamento de valor 1, produciéndose la substitución en la misma región en la que se encuentra la unidad de valor 2. Para hacer esto, simplemente se intercambian. Esto no cuesta puntos. Los destacamentos no pueden entrar de otro modo en juego. El mismo procedimiento puede, por norma general, funcionar de modo inverso; no obstante, durante la colocación todos los destacamentos indicados inicialmente deben desplegarse como se indica (aunque podrían fusionar más tarde).

### **13.8. Movilización de milicia y partisanos.**

Las unidades de milicia y partisanas americanas y británicas sólo pueden movilizarse en Nueva Inglaterra, las colonias del Atlántico Medio, Virginia, el Profundo Sur, el Oeste, Florida y Canadá. La milicia española puede movilizarse en cualquiera de las colonias de esta nación. No hay unidades de milicia francesas.

### **13.9. Granaderos y hessianos.**

Sólo el jugador británico puede movilizar granaderos y hessianos.

### **13.10. Límites de la plantilla de fichas.**

El número de unidades de la plantilla supone un límite deliberado. No puedes movilizar más unidades de cualquier tipo que las proporcionadas en la plantilla de fichas (puedes hacer tantos marcadores adicionales como puedas necesitar).

**13.11.** Nótese que algunos marcadores de campaña y eventos especiales hagan o permitan que algunas unidades sean movilizadas en otras partes de la secuencia del turno y a veces sin ningún coste.

## **14.0. Campaña.**

**14.1.** El movimiento y el combate se realizan durante las Fases de Campaña. Como indica la secuencia de juego, en cada una de las tres Fases de Campaña de cada turno de juego, el primer jugador mueve primero e inicia sus ataques primero; luego, el segundo jugador hace lo mismo para su bando.

**14.2.** Siempre puedes realizar las acciones de campaña en la primera Fase de Campaña de cada turno, usando todas tus unidades. Puedes realizar acciones en la segunda y/o tercera Fase de Campaña sólo si cumples las limitaciones para realizar marchas forzadas (ver sección 17.0).

## **15.0. Apilamiento.**

### **15.1. Fuerzas.**

Un grupo de unidades amigas en la misma localización en el mismo momento se llaman una fuerza. En general, puedes tener cualquier número de unidades en la misma fuerza; sin embargo, ver sección 19.0 para los posibles efectos del desgaste.

**15.2.** Nunca puede haber más de uno de los siguientes tipos de marcadores en una ubicación determinada a la vez: fortaleza, sitio, partisanos y masacre. Esta limitación se aplica simultáneamente a ambos bandos. Por ejemplo, si el jugador británico construye una

fortaleza en una localidad, el americano no puede construir otra en el mismo sitio (aunque podría intentar capturar la fortaleza británica).

**15.3.** Puedes mover tus fuerzas a un lugar en el que haya unidades enemigas, pero esto te obligará a combatir (excepción: ver regla opcional de la sección 29.0).

## **16.0. Movimiento.**

**16.1.** Durante las fases de movimiento de tu bando, puedes mover todas, alguna o ninguna de tus fuerzas que estén calificadas para mover. No tienes que mover unidades si no quieres hacerlo.

**16.2.** Las unidades mueven de una localización a otra a través de los senderos de movimiento. No es posible ningún tipo de movimiento entre localizaciones que no se encuentren conectadas por una ruta. El movimiento se mide en términos de puntos de movimiento (MP). Las unidades siempre empiezan y acaban sus movimientos en localidades; no pueden mantenerse en un sendero entre espacios entre movimientos.

**16.3.** Por cada fuerza que quieres mover, haces lo siguiente:

- 1) Designar las unidades dentro de una sola localidad que formarán la fuerza que se va a mover. Si hay más de una unidad en una localidad, puedes tratarlas como una fuerza o dividir las en cualquier número de fuerzas más pequeñas.
- 2) Designar a un líder de la fuerza (si lo hay) comandante de la fuerza.
- 3) Lanzar un dado y sumar este resultado al valor de liderazgo del comandante de la fuerza. Este total es el número máximo de MP que la fuerza puede mover.
- 4) Ejecutar el movimiento completo de la fuerza designada.

**16.4.** Debes completar el movimiento de una fuerza antes de empezar el de la siguiente.

**16.5.** Ninguna unidad o líder puede mover más de una vez por Fase de Movimiento. Un líder determinado no puede mandar más de una fuerza por Fase de Movimiento.

**16.6.** Excepto cuando se realice una marcha forzada (ver sección 17.0), una fuerza no necesita un líder o comandante para mover. Una fuerza que mueva no necesita gastar todos sus MP disponibles antes de acabar su movimiento. Ninguna unidad o fuerza tiene la obligación de mover.

**16.7.** Si hay más de una unidad en una fuerza, puedes dejar alguna de ellas mientras la fuerza mueve; sin embargo, una vez que una unidad haya sido dejada, no puede volver a mover esta fase.

**16.8.** No se pueden añadir unidades o cogerlas conforme una fuerza este moviendo.

**16.9.** Las flotas nunca pueden viajar a través de rutas de movimiento terrestre (y esta categoría incluye rutas de lagos/ríos). Las unidades terrestres sólo pueden mover a lo largo de rutas de movimiento naval cuando son transportadas por flotas (ver sección 24.0).

**16.10.** Puedes mover una fuerza a una localidad que contenga unidades enemigas, pero la fuerza en movimiento debe detenerse en esta localidad para el resto de esta fase e iniciar allí un combate. Ver reglas opcionales de la sección 29.0 para una excepción.

**16.11.** Después de haber movido una fuerza y haber retirado tu mano de ella, no puedes rehacer de ningún modo su movimiento a no ser que tu oponente de lo permita.

**16.12. Costes de movimiento.**

Los costes del movimiento se pagan por atravesar las rutas de movimiento entre localidades, en vez de por entrar en las localidades mismas conectadas por las rutas. Los costes de dichas travesías se restan de la capacidad de movimiento en MP de la fuerza que mueve. El coste por atravesar una ruta de movimiento de sendero es generalmente de dos MP. Si, no obstante, una fuerza en movimiento está totalmente formada de una mezcla de líderes, tropas ligeras y/o indios, el coste a través de sendero de esta fuerza es sólo de un MP. Las rutas de movimiento por camino, lago/río y alta mar cuestan cada una un MP por atravesarlas (aunque ver 16.9 más arriba). Durante un movimiento cualquiera, las unidades pueden mover a través de cualquier combinación de rutas disponibles. Por ejemplo, una fuerza que contenga un líder dos, obtiene una tirada de 3. Esto da un movimiento total de cinco (la tirada del dado de 3 más el valor del comandante de 2). Podría mover a lo largo de cinco caminos o dos caminos y una ruta de zona virgen, dejando un MP sin usar.

**16.13.** Los MP no usados no pueden ser acumulados; si no se usan durante un movimiento, se pierden. Ninguna fuerza puede vender o ceder MP a otra fuerza.

**17.0. Marchas forzadas.**

**17.1.** Para ser capaz de mover una fuerza designada en una segunda o tercera Fase de Movimiento, primero debes jugar un marcador táctico y declarar una marcha forzada. Sólo las fuerzas que contengan uno o más líderes pueden ser designadas para realizar una marcha forzada. Se designa a un líder que esté presente en la fuerza como comandante de esa fuerza y se resuelve el movimiento como se indica en 16.3.

**17.2. Desgaste de las marchas forzadas.**

Al final de cada marcha forzada, se lanza inmediatamente un dado por cada unidad de combate de la fuerza movida. Con un resultado de seis, la unidad queda eliminada. No se lanza para los líderes o comandantes.

**17.3.** Ninguna unidad o líder puede realizar más de una marcha forzada por segunda o tercera Fase de Movimiento.

**17.4. Marchas forzadas y combate.**

Las unidades que realicen una marcha forzada y acaben en la misma localidad que una fuerza enemiga deben atacarla durante la consiguiente Fase de Combate. Nótese que por el modo en el que el sistema de combate se encuentra estructurado, todos los combates acaban con un bando u otro abandonando la localidad; por ello, no se darán situaciones en las que habrá dos fuerzas en el mismo espacio al final de una fase de movimiento que no puedan por ello entrar en combate. Excepción: ver la regla opcional de fortaleza y sitio, 29.0.

**17.5.** Siempre puedes mover todas tus fuerzas en una primera Fase de Movimiento, pero sólo las fuerzas que realizan marchas forzadas pueden mover en una segunda o tercera Fase de Movimiento. Una fuerza que mueve en una primera Fase de Movimiento no tiene prohibido realizar una marcha forzada en una Fase de Campaña posterior de este turno.

## **18.0. Combate.**

**18.1.** Las fuerzas de tu bando atacan durante las Fases de Combate de tu bando. Tales combates se realizan simplemente por tener una de tus fuerzas en la misma localidad que una fuerza enemiga que ataca a esta fuerza enemiga. El combate siempre es obligatorio (excepción: ver la sección de las reglas opcionales 29.0). El jugador en cuya Fase de Combate se está es el atacante, mientras que el otro es el defensor. El combate sólo tiene lugar en localidades, no en los senderos de movimientos entre ellas.

### **18.2. Atacante.**

Debes atacar con todas las unidades de tu fuerza involucrada en el combate. Sólo puede realizarse un ataque por localidad por Fase de Combate y ninguna unidad o fuerza puede atacar más de una vez por Fase de Combate.

### **18.3. Defensa.**

Debes defender con todas las unidades de tu fuerza involucrada en el combate; no puedes retirar ninguna unidad del combate.

### **18.4. Secuencia del combate.**

Se resuelve cada combate individualmente y se debe acabar uno antes de empezar el siguiente. Para cada combate se siguen los siguientes pasos:

- 1) Se determina la iniciativa para una batalla.** Ambos jugadores simultánea y secretamente asignan cualquier número de marcadores tácticos a la batalla. El número de marcadores asignado puede ir de cero hasta el total de los valores de liderazgo de todos los líderes de su bando presentes en esta batalla. Para hacer esto en secreto, simplemente mantienes los marcadores seleccionados en tu mano hasta que tu oponente esté preparado para revelar sus marcadores ocultos elegidos. Ambos jugadores entonces lanzan un dado y añaden su resultado al valor total de liderazgo que ha determinado antes. El jugador que haya logrado el total más alto obtiene el disparar primero en cada roda de esta batalla. En caso de empates, se siguen lanzando los dados hasta que un jugador acabe con más puntos. Si un jugador no tiene líderes, añade su tirada de dado a cero.
- 2) Primera ronda de fuego.** El jugador que ha ganado en el paso uno lanza un dado por cada factor de combate de las unidades de combate involucradas en la fuerza, más uno adicional por cada marcador táctico que quieras gastar en esta ronda de fuego (ver más abajo 18.5). Cada vez que el jugador que dispara logre un seis, una unidad enemiga queda eliminada. Se retira del mapa. Cada vez que un jugador que dispara logre un cinco, una unidad enemiga queda dispersa. Estas unidades se voltean para mostrar su estatus de dispersas. Las unidades dispersas no pueden disparar durante el resto de la batalla. Todas las eliminaciones y dispersiones se realizan inmediatamente. El jugador que recibe el fuego decide cuál de sus unidades quedará dispersa o eliminada inmediatamente y se realiza en base tirada a tirada.

- 3) **Segunda ronda de fuego.** Ambos jugadores intercambian el lanzamiento del dado y se da otra ronda de combate. Esto es, el jugador que pierde la iniciativa en el paso uno sigue el mismo procedimiento de fuego dado arriba en el paso dos.
- 4) **Rondas posteriores.** Se continúa alternando las rondas de disparo entre ambos jugadores hasta que ocurra algo de lo siguiente:
  - a) La fuerza de uno de los bandos involucrados queda totalmente eliminada y/o dispersa. Decir esto es decir que se ha perdido la batalla. Los supervivientes se retiran (ver abajo).
  - b) Un jugador declara una retirada. Un jugador puede hacer esto al principio de cualquiera de sus propias rondas de fuego. El otro jugador entonces logra realizar una ronda final de fuego, después de la cual la fuerza contraria se retira (sin tener una ronda de fuego propia). Esta fuerza pierde la batalla y realiza un movimiento de retirada (ver más abajo).

#### **18.5. Asignación de marcadores tácticos a las rondas de fuego.**

Puedes usar un marcador táctico previamente asignado para lograr otra tirada de dado en cualquier ronda de combate. En el momento en el que se lanza un dado por un marcador, éste queda gastado y se devuelve al recipiente. No estás obligado a usar un marcador disponible; puedes elegir salvarlo para posibles rondas de fuego. Nunca puedes gastar más marcadores tácticos en una ronda de fuego determinada que los puntos de fuerza de combate impresos que disparen en la misma ronda. Al final de una batalla, todos los marcadores tácticos no usados (de los que has asignado para usar en el paso uno) se devuelven al recipiente.

**18.6.** Nótese que no hay reducción de pasos en este juego. Esto es, no puedes reemplazar una unidad regular eliminada por un destacamento.

#### **18.7. Dispersión y concentración.**

Una unidad dispersa no puede disparar durante el resto de la batalla. Si una unidad dispersa debe sufrir otra dispersión, queda eliminada. Al final de una batalla, todas las unidades dispersas supervivientes de ambos bandos se concentran automáticamente, lo que significa que se voltean a sus lados frontales e inmediatamente quedan restauradas todas sus capacidades normales.

#### **18.8. Realización de una retirada.**

El jugador que se retira mueve todas sus unidades supervivientes a una localidad adyacente (conectada por una ruta). Todas las unidades de la fuerza en retirada deben retirarse juntas como una sola fuerza. La retirada no puede realizarse hacia una localidad prohibida o a una localidad que contenga unidad(es) enemiga(s). En tales casos, la fuerza en retirada bloqueada queda eliminada y cada unidad eliminada cuenta como una unidad eliminada para los efectos políticos de las batallas (ver más abajo, 18.11).

#### **18.9. Retirada al mar.**

Las unidades terrestres pueden potencialmente retirarse a un área de mar si hay una flota amiga en su localidad de inicio y esta flota tiene la capacidad de embarcarla (ver sección

24.0). Las unidades en retirada y la flota de embarque entonces se retiran juntas a cualquier área de mar conectada que esté libre de flotas enemigas.

#### **18.10. Mantenimiento del terreno.**

La fuerza vencedora permanece en la localidad en la que acaba de ganar la batalla (hasta alguna Fase de Movimiento amiga posterior).

#### **18.11. Efectos políticos de la batalla.**

Al final de cada batalla, ambos jugadores (el vencedor primero) sacan al azar un número de marcadores de campaña del recipiente igual al número de unidades enemigas que ha eliminado en esta batalla. Esto significa que es posible perder una batalla retirándose pero ganarla políticamente porque haya eliminado más unidades enemigas que las que ha perdido. Esto fue una situación común durante la Revolución Americana; por ejemplo, en Bunker Hill.

#### **18.12. Efectos del terreno.**

Cuando se dispara en una localidad salvaje o india, todas las unidades ligeras e indias tienen su valor de fuego incrementado en uno. Por ejemplo, en una localidad de éstas, una unidad india con un factor de fuego (combate) de uno tendría dos tiradas de dado en vez de la una normal.

### **19.0. Suministros.**

**19.1.** Durante cada Fase de Suministros de cada turno de juego, en su Fase de Forrajeo, debes determinar el estatus de suministro de tus unidades.

#### **19.2. Forrajeo para el suministro.**

Si una localidad que contenga una o más de tus unidades está en una región que sea favorable a tu bando (Lealtad 1, 2 ó 3), puedes suministrar un número de unidades (por forrajeo) en cada una de las localidades de esta región igual al doble del valor político en puntos de cada una de tales localidades. Si una localidad se encuentra en una región que sea neutral o partidaria del enemigo, puedes suministrar un número de unidades en cada una de sus localidades igual al valor en puntos políticos de cada una de tales localidades. Por ejemplo, supongamos que el jugador británico tiene tres unidades en una localidad de Nueva Inglaterra con un valor en puntos políticos de 2 y la región colonial de Nueva Inglaterra es pro-americana. El jugador británico podría suministrar una o dos unidades en esta localidad. El jugador americano, en la misma situación, podría suministrar hasta cuatro unidades en esta misma localidad.

#### **19.3. Sin suministros.**

Se lanza inmediatamente un dado por cada unidad que no pueda ser suministrada mediante el forrajeo como se describe en 19.2. Con un resultado de uno a tres queda eliminada; con un resultado de cuatro a seis sobrevive.

#### **19.4. Suministro automático.**

Las siguientes unidades y marcadores siempre se encuentran suministradas, independientemente de dónde se encuentren: líderes, unidades terrestres ubicadas en un puerto con una flota amiga, unidades indias en áreas indias, marcadores de fortaleza y sitio y

partisanos. Las unidades en las Cajas de espera de Gran Bretaña, Francia y España también se encuentran siempre suministradas mientras se encuentren allí. Las unidades con suministro automático no cuentan para calcular el límite de forrajeo de su localidad.

### **19.5. Suministro naval.**

Las flotas siempre se encuentran suministradas, pero muchas de las unidades de combate embarcadas en una flota durante una Fase de Suministros están automáticamente sin suministros y deben ser chequeadas como se indica en 19.2. Las excepciones son: los líderes y los marines siempre se encuentran suministrados mientras estén embarcados en flotas.

## **20.0. Alistamientos.**

**20.1.** Durante la Fase de Alistamiento de la Fase de Suministros de cada turno de juego, debes chequear para ver si determinadas unidades han agotado su alistamiento. Esto se hace después de comprobar el suministro.

### **20.2. Tropas regulares y ligeras americanas.**

Todas estas unidades deben chequear su estatus de alistamiento hasta que se alcance el nivel de Ejército Profesional Continental en la Tabla de Progreso Revolucionario Americano, después de lo cual esta regla no se aplica más.

### **20.3. Milicia.**

Si no hay unidades enemigas en su región colonial, la milicia debe chequear su estatus de alistamiento. Si hay una o más unidades enemigas en cualquier lugar de una región colonial, no se chequea el estatus de las unidades de milicia de esta región.

### **20.4. Indios.**

Todas las unidades indias en una localidad que no sea india deben chequear su estatus de alistamiento.

### **20.5. Procedimiento.**

Se lanza un dado por cada unidad a chequear. Un líder en la fuerza de una unidad que se chequea puede aplicar su valor de liderazgo como un modificador del dado para el chequeo de esta unidad. Con un resultado final de uno a cuatro, la unidad chequeada queda eliminada; con un resultado final de cinco o más la unidad permanece en juego.

## **21.0. Líderes.**

**21.1.** En general, los líderes se tratan como unidades de combate, pero son las siguientes características especiales.



### **21.2. Valores de liderazgo.**

Los valores de liderazgo se usan para mejorar la marcha y la capacidad de marcha forzada (ver 16.3), para añadir a la iniciativa en combate (ver sección 18.0) y para ayudar a mantener a determinadas unidades en el campo de batalla cuando han cumplido su alistamiento (ver 20.5)

### **21.3. Líderes en combate.**

Los líderes pueden ser elegidos para sufrir una eliminación o una dispersión en combate. Un líder disperso tiene su valor de liderazgo reducido a cero para el resto de la batalla. Un líder solo en una localidad o que se encuentre allí solo con uno o más líderes, aún tendría que ser disparado por unidades de combate enemigas para ser eliminado. Las unidades de líderes por sí mismas nunca pueden disparar en combate.

### **21.4. Líderes supervivientes.**

Si un líder queda eliminado en combate, se lanza un dado. Si el resultado es igual o menor a su valor de liderazgo impreso, escapa de la muerte. Este líder es devuelto al recipiente de líderes de tu bando; puedes volver al juego más tarde. Si el resultado del dado es mayor que el valor de liderazgo impreso del líder, entonces queda permanentemente eliminado y fuera de juego.

**21.5.** Los líderes nunca se ven afectados por el desgaste de las marchas forzadas o por la falta de suministros.

### **21.6. Líderes de milicia.**

Los líderes de milicia sólo pueden aplicar su factor de liderazgo a una fuerza formada completamente por unidades de milicia y/o ligeras y/o otros líderes milicianos. En todas las demás composiciones de fuerzas tienen valores de liderazgo de cero. Los líderes milicianos tienen las mismas restricciones de movimiento que las unidades de milicia (ver sección 23.0).

### **21.7. Almirantes.**

Los almirantes pueden usar sus valores de liderazgo sólo para mejorar el movimiento de sus flotas, para realizar marchas forzadas con las flotas, para el combate naval y para los asaltos anfibios (ver 24.6). Un almirante puede desembarcar y mover tierra adentro si lo desea. Los generales nunca pueden usar su valor de liderazgo para flotas o asaltos anfibios.

## **22.0. Niebla de guerra.**

**22.1.** Puedes mirar debajo de la unidad superior de un apilamiento de unidades sólo si se aplica una de las siguientes situaciones: 1) al iniciar un combate contra el apilamiento, cuando se revelan tanto la fuerza atacante como la defensora; 2) al jugar un marcador de espías.

**22.2.** No puedes examinar los marcadores de campaña de la mano de tu oponente o del recipiente a no ser que juegues un marcador de espías.

## **23.0. Restricciones al movimiento regional.**

### **23.1. Milicia.**

Las unidades de combate y los comandantes de milicia no pueden cruzar las fronteras regionales. Si se ven obligadas a retirarse a través de una frontera, quedan eliminadas. Las unidades y los líderes de milicia no pueden mover al mar en ningún caso.

**23.2.** Todas las demás unidades tienen libertad de cruzar las fronteras. Nótese que, aunque algunas unidades tienen nombre de origen regional, estos nombres no imponen restricciones a su colocación o movimiento.



## **24.0. Flotas.**

### **24.1. Flotas.**

Las flotas sólo pueden mover a puertos y localizaciones de alta mar y cajas de espera fuera del mapa. No pueden mover a través de rutas terrestres, incluyendo lagos/ríos. Dentro de estas restricciones, las flotas siguen las reglas normales del movimiento y de las marchas forzadas.



**24.2.** Las flotas deben acabar su movimiento siempre que entren en una localidad con puerto que contenga una fuerza enemiga de unidades de combate de cualquier tipo.

**24.3.** Las flotas pueden mover a y a través de regiones de alta mar que contengan flotas enemigas.

### **24.4. Transporte naval de fuerzas terrestres.**

Una flota puede coger unidades terrestres y moverlas bajo las siguientes restricciones:

- 1) Tanto la flota como la fuerza terrestre deben empezar la Fase de Movimiento de la operación de transporte en el mismo puerto o caja de espera.
- 2) Una operación de transporte puede acabar en una región de alta mar, un puerto o una caja de espera.
- 3) Las fuerzas terrestres transportadas no pueden realizar ningún otro movimiento de esta fase.
- 4) Cuando una flota que transporta por esta Fase de Movimiento; no obstante, las unidades terrestres nunca pueden ser obligadas a desembarcar; pueden permanecer indefinidamente embarcadas en una flota.
- 5) Las fuerzas terrestres no pueden ser embarcadas desde, o desembarcadas en, un puerto que contenga una flota enemiga. Y, sí, esta limitación también prohíbe los asaltos anfibios (ver 24.6).
- 6) No pueden cogerse fuerzas terrestres en, y desembarcarlas en, puertos que contengan sólo unidades terrestres enemigas. Ver 24.6 para más detalles.

### **24.5. Capacidad de transporte.**

Cada flota puede transportar hasta cuatro unidades de combate terrestres y un número ilimitado de líderes.

### **24.6. Asaltos anfibios.**

Puedes desembarcar fuerzas terrestres en un puerto que contenga unidades terrestres enemigas realizando un asalto anfibio. Para hacer esto, las unidades atacantes combaten normalmente, pero con las siguientes adiciones:

- 1) El atacante lanza un dado por el factor de combate de la flota cuando dispare.
- 2) Si el defensor pierde la batalla, la fuerza que realiza el asalto anfibio se considera que ha ocupado (y por ello desembarcado normalmente) la localidad del defensor y esto incluye su unidad de flota.

- 3) Si el atacante pierde la batalla, sus unidades supervivientes reembarcan automáticamente en su flota. La flota y todas las unidades atacantes supervivientes se retiran entonces de la localidad del puerto asaltado.
- 4) Cuando se usa la sección 28.0 de las reglas opcionales, si hay una fortaleza defensora en una localidad, el defensor puede disparar a la flota sólo con el valor de combate de la fortaleza. Las flotas no se ven afectadas por otro tipo de fuego de las unidades terrestres (se ignora esta regla si no se usa la sección 28.0 de las reglas opcionales).

**24.7.** Las flotas no pueden atacar por sí mismas a unidades terrestres; sólo pueden hacerlo en unión con unidades terrestres como se indica en 24.6.

#### **24.8. Flota contra flota.**

Las flotas pueden atacar a flotas enemigas en localidades de puerto. Sólo las flotas se ven involucradas, las unidades terrestres, incluyendo a las fortalezas, nunca participan de ningún modo en tales enfrentamientos, independientemente de si están transportadas o en tierra. En todo lo demás el combate se resuelve de modo normal.

**24.9.** Las flotas que se retiran siempre lo hacen a regiones de alta mar. Las flotas pueden retirarse a regiones de alta mar que contengan flotas enemigas y pueden hacerlo sin efectos adversos para su bando.

**24.10.** Si una unidad de flota es hundida mientras transporta una fuerza terrestre, esta fuerza transportada se hunde con ella. Nótese, no obstante, que si una flota transportadora es hundida durante un asalto anfibio, la fuerza terrestre que está realizando el asalto se considera que ya ha tomado tierra en el momento del hundimiento. Nótese también, no obstante, que dicho hundimiento podría bloquear toda retirada de una fuerza que realiza un asalto anfibio, a no ser que permanezca aún otra flota amiga para transportarla; ver 24.6(3).

**24.11.** Cuando se usa la sección 28.0 de las reglas opcionales, las flotas no pueden usar fortalezas amigas o tomar parte en sitios contra fortalezas enemigas.

#### **24.12. Marines.**

Los marines se tratan como regulares, pero con las siguientes capacidades especiales: 1) están suministrados automáticamente cuando se encuentran embarcados en una flota; y 2) tienen su valor de combate aumentado un punto cuando participan en asaltos anfibios.



### **25.0. Cajas de espera fuera del mapa.**

**25.1.** Hay tres áreas de espera en el lado oriental del mapa: Gran Bretaña, Francia y España. El movimiento a y desde estas cajas sólo está permitido a través del movimiento de flotas y el transporte naval.

**25.2.** Sólo el jugador británico puede usar la caja de Gran Bretaña.

**25.3.** Sólo el jugador americano puede usar la caja de Francia y sólo si Francia ha entrado en la guerra (ver sección 26.0). Incluso entonces, sólo las unidades francesas pueden entrar y salir de esta caja.

**25.4.** Sólo el jugador americano puede usar la caja de España y sólo si España ha entrado en guerra (ver sección 26.0). Incluso entonces, sólo las unidades españolas pueden entrar y salir de esta caja.

**25.5.** Dentro de las limitaciones dadas arriba, un jugador puede colocar y mantener un número ilimitado de unidades en su caja de espera.

**25.6.** Todas las cajas de espera son puertos.

**25.7.** Todas las cajas de espera tienen una capacidad ilimitada de suministro (forrajeo).

**25.8.** Cada área fuera del mapa genera puntos políticos a través de una tirada de dado. El jugador británico siempre logra los puntos de Gran Bretaña. El jugador americano sólo los consigue de Francia y España, calculados por separado, si estos países han entrado en guerra (ver sección 26.0).

**25.9.** Nunca tienes que mantener unidades en las cajas de espera de tu bando para controlarlas. Siempre controlas automáticamente tus áreas fuera del mapa.

## **26.0. Alianzas francesa y española.**

**26.1.** Francia y España empiezan ambos escenarios como neutrales. En este momento, ningún jugador las controla: sus fuerzas están paralizadas en donde se encuentren y sus regiones coloniales y cajas de espera se encuentran totalmente fuera de juego. Pueden entrar en juego a través de la Tabla de Balance de Potencias Europeo (ver sección 12.0). Una vez en juego, permanecen así mientras el balance de potencias permanezca en o más allá de su casilla en la tabla. Cuando Francia o España entren en la guerra, siempre lo hacen en el bando americano y sus fuerzas las controla el jugador americano. El jugador británico nunca puede controlar a las fuerzas francesas y españolas.

**26.2.** Las fuerzas francesas y españolas se colocan inicialmente de acuerdo a las instrucciones dadas en la sección 4.0.

**26.3.** Hasta que Francia se alíe con América, ninguna unidad francesa puede entrar en la Española. Hasta que España se alíe con América, ninguna unidad no española puede entrar en Cuba o Nueva España. Ningún jugador obtiene puntos políticos de una ciudad neutral o de áreas fuera del mapa neutrales.

**26.4.** Si Francia y España se alían con América y vuelven posteriormente a la neutralidad, se produce lo siguiente:

- 1) El jugador que las controla coge todas las unidades británicas y americanas en las regiones nuevamente neutrales y las coloca en el espacio más cercano fuera de tales regiones que no contenga unidades enemigas.
- 2) El jugador americano coge todas las unidades de la nación nuevamente neutral fuera de sus regiones coloniales originales y las coloca en cualquier lugar de estos territorios originales o de sus cajas de espera. Esto se decide de unidad en unidad.

- 3) La nación nuevamente neutral se vuelven totalmente neutral, como se describe en 26.1.

**26.5.** Francia y/o España pueden potencialmente entrar y salir de la neutralidad y aliarse con América cualquier número de veces por partida.

## **27.0. Unidades hessianas e indias.**

### **27.1. Hessianos.**

Sólo el jugador británico puede movilizar unidades hessianas (mercenarios alemanes). Su coste es relativamente barato; no obstante, siempre que se movilicen una o más unidades hessianas, el jugador americano coge sin mirar un marcador por unidad. Las unidades hessianas son generalmente tratadas como regulares británicos pero, una vez eliminada, ninguna unidad hessiana puede ser removilizada.



### **27.2. Indios.**

Sólo el británico puede reclutar unidades indias. Inicialmente se movilizan en localidades indias al ratio de no más de una unidad india por localidad india por turno de juego. Las unidades indias se tratan como británicas, excepto: 1) siempre que se movilicen una o más unidades indias, el jugador americano saca al azar un marcador de campaña por unidad; y 2) el británico puede reclutar unidades indias incluso si la localidad en la que entran está ocupada por unidades americanas.

## **REGLAS OPCIONALES.**

Antes de empezar la partida, los jugadores deberían decidir entre ellos cuáles de las siguientes reglas opcionales van a usar. Se pueden elegir individualmente o se pueden usar todas. Cada regla opcional añade importantes detalles históricos a la partida, aunque también algo de complejidad.

## **28.0. Fortalezas y sitios.**

### **28.1. Fortalezas.**

Las fortalezas representan localidades **fuertemente** defendidas y depósitos de suministros. Cuando se use esta regla, se añaden algunas fortalezas a la colocación inicial. También se pueden movilizar más después de que la partida haya empezado.



## **28.2. Efectos de las fortalezas.**

Las unidades terrestres en una localidad con un marcador de fortaleza amiga usan las siguientes reglas:

- 1) Una fortaleza añade +1 al total del jugador propietario cuando se determina la iniciativa de combate según 18.4(1).
- 2) El combate efectuado contra unidades terrestres que reciben fuego en una localidad que contenga una fortaleza amiga usa los siguientes resultados del dado: con una tirada de uno a cinco no hay ningún efecto; con un resultado de seis, quedan dispersas.
- 3) Las unidades terrestres involucradas en un combate que contenga una fortaleza amiga nunca pueden en general retirarse del combate (ver 28.13 para una excepción)
- 4) Las unidades terrestres en la misma localidad que una fortaleza amiga o que estén en localidades inmediatamente adyacentes (conectadas por una ruta) a una localidad que contenga una fortaleza amiga, están suministradas, independientemente de los valores en puntos políticos. Una sola fortaleza puede suministrar a cualquier número de unidades y una fortaleza no se gasta por proporcionar dicho suministro. Nótese que como las localizaciones en tierra salvaje e indias no tienen puntos de valor político, las unidades en estas zonas tendrán que sacar suministros de las fortalezas o quedarse sin suministros (excepto lo que se indica en 19.4).

## **28.3. Fuerza de combate de las fortalezas.**

Las fortalezas tienen un valor de combate impreso en ellas. Son fuerzas de combate especiales que sólo se pueden usar cuando se defienden contra un ataque enemigo, nunca pueden usarse en ataque. Además, incluso cuando se defiende, la fuerza de combate de una fortaleza puede usarse sólo si el jugador tiene una o más unidades terrestres amigas en la misma localidad (de cualquier tipo). Es más, la fortaleza nunca puede ser el objetivo del fuego enemigo durante el combate. Más abajo se describe el único modo de eliminarlas.

## **28.4. Duración.**

Un marcador de fortaleza permanece sobre el mapa hasta que se produce una de las siguientes situaciones: 1) todas las unidades amigas salen de la localidad o son eliminadas; ó 2) puedes elegir retirar una fortaleza amiga del mapa como tu último paso de cualquier Fase de Suministros.

## **28.5. Captura.**

Si mueves tus unidades a una localidad que contenga sólo una fortaleza enemiga, obtienes inmediata y automáticamente el control de esta fortaleza. Si ganas una batalla contra una fuerza que se defiende en una localidad que contenga una fortaleza enemiga, se lanza un dado. Con un resultado de uno a tres, logras el control de esta fortaleza; con un resultado de cuatro a seis, la fortaleza queda eliminada.

## **28.6. Sitio.**

Puedes elegir colocar un marcador de sitio sobre fuerzas terrestres amigas al final de una Fase de Movimiento en la que hayan entrado en una localidad que contenga una fortaleza enemiga. Esto cuesta tres puntos políticos por marcador. Las unidades en una localidad con

un marcador de sitio amigo se llaman **fuerza de sitio**. Sólo puedes designar así a una fuerza terrestre si alguna de las siguientes situaciones se dan: 1) la localidad debe contener una fortaleza enemiga y al menos una unidad de combate terrestre enemiga; y 2) tu fuerza de sitio debe contener al menos una unidad regular.

#### **28.7. Efectos del sitio en el combate.**

Una fuerza de sitio anula las ventajas dadas antes a los defensores de la fortaleza en las reglas 28.2(1) y 28.2(2).

#### **28.8. Efectos del sitio en el suministro.**

Un marcador de sitio proporciona una cantidad de forrajeo a su fuerza de sitio igual al valor de puntos políticos de esta localidad. También evita que unidades enemigas en localidades adyacentes sean suministradas por la fortaleza sitiada, además de evitar que unidades enemigas en la localidad de la fortaleza sitiada sean suministradas desde una localidad adyacente. Por último, el marcador de sitio también anula el suministro automático de las unidades enemigas dentro de la localidad de la fortaleza sitiada; estas unidades logran el valor de forrajeo de suministro normal de la localidad sitiada.

#### **28.9. No se requiere ningún ataque.**

Una fuerza de sitio nunca está obligada a iniciar un ataque contra una fortaleza sitiada o las demás unidades enemigas en su localidad.

#### **28.10. Ataques de sitio en la segunda y tercera Fase de Combate.**

Una fuerza de sitio puede atacar a una fortaleza en una segunda y tercera Fase de Combate, pero para hacerlo se requiere que el jugador atacante cumpla los requerimientos de una marcha forzada.

**28.11.** Si mueves una fuerza a una localidad que contenga una fortaleza enemiga guarnicionada y no inicia un sitio allí, debe atacar esta fortaleza usando las reglas normales de combate (no de sitio).

#### **28.12. Fuerzas de auxilio.**

El jugador que controla una fortaleza sitiada puede mover unidades desde fuera de esta localidad a la localidad donde se esté produciendo el sitio. Estas fuerzas recién llegadas se denominan **fuerza de auxilio**. La fuerza de auxilio debe atacar a la fuerza de sitio, lo que deberá realizarse como el primer ataque de la consiguiente Fase de Combate usando las reglas normales de combate; el marcador de sitio no afecta a la resolución de este combate. La fuerza sitiada no puede combinarse con la fuerza de auxilio atacante. Si la fuerza de auxilio gana su batalla, la fuerza de sitio se retira o queda eliminada y la fuerza de auxilio se considera inmediatamente combinada con la fuerza sitiada. Si la fuerza de auxilio pierde su batalla, es eliminada o se retira de la localidad del sitio, éste continúa.

#### **28.13. Salidas.**

Las fuerzas amigas sitiadas pueden salir para atacar a las fuerzas enemigas que les están sitiando. Las salidas pueden realizarlas alguna o todas las unidades sitiadas en una localidad. Se resuelven como un combate normal como si no hubiera ninguna fortaleza o marcador de sitio. Si una fuerza que realiza una salida es derrotada puede retirarse al interior de la

fortaleza. Un ataque de salida puede realizarse en la misma localidad y en la misma Fase de Combate que un ataque de una fuerza de auxilio.

#### **28.14. Duración del sitio.**

Un marcador de sitio permanece en el mapa hasta que se produzca algo de lo siguiente: 1) todas las unidades de la fuerza de sitio quedan eliminadas, se retiran o mueven fuera de la localidad del sitio; 2) se ha retirado de la localidad o capturado la fortaleza enemiga. Los marcadores de sitio nunca pueden ser capturados por el enemigo.

**28.15.** Una vez colocado un marcador de sitio sobre el mapa, las demás unidades del bando sitiador que entren en la localidad se unen automáticamente a la fuerza de sitio. Todas las unidades que muevan a una localidad que contenga una fortaleza amiga bajo sitio se consideran como parte de una fuerza de auxilio.

#### **28.16. Sitios y transporte naval.**

Si una fortaleza sitiada está en una localidad de puerto, las unidades amigas a esta fortaleza pueden entrar y salir de esta localidad usando las reglas normales del movimiento y el transporte naval (ver sección 24.0).

### **29.0. Partisanos.**

**29.1.** Los marcadores partisanos representan a guerrillas locales, bandas, agitadores, etc. Hay dos tipos de partisanos: los **rebeldes** son partisanos americanos; los **tories** son partisanos británicos.

**29.2.** Los partisanos se crean en las Fases de Movilización como sigue:

- 1) Se indica una región colonial.
- 2) Se gastan dos puntos políticos si el área está a favor de tu bando, tres si es neutral y cuatro si es partidaria del enemigo.
- 3) Se lanza un dado. Con un resultado de uno a tres, no se coloca ningún partisano; con un resultado de cuatro a seis, se coloca una unidad partisana en cualquier localidad de la región.

#### **29.3. Colocación.**

La localidad en la que colocas una unidad partisana puede contener unidades enemigas (o no); sin embargo, no puede contener otra unidad partisana amiga. Puede contener una unidad partisana enemiga, en cuyo caso se retira esta unidad partisana enemiga mientras tú colocas tu unidad partisana. Sólo puedes colocar partisanos en las siguientes regiones coloniales: Nueva Inglaterra, las colonias del Atlántico Medio, Virginia, el Profundo Sur, el Oeste, Florida y Canadá.

#### **29.4. Efectos de los partisanos.**

Si hay un partisano en la localidad, se produce lo siguiente allí:

- 1) El valor en puntos políticos de la localidad se reduce a cero para el enemigo, incluyendo para el forrajeo. Nótese, no obstante, que un partisano amigo no afecta al valor en puntos políticos de una localidad para tu bando.
- 2) Una fuerza enemiga que entre en un área que contenga una unidad de partisanos de tu bando debe detener su movimiento en esta localidad durante esta Fase de

Movimiento. Una fuerza enemiga que empiece su movimiento en tal localidad puede salir normalmente.

### **28.5. Eliminación de partisanos.**

Un marcador partisano queda eliminado si ocurre algo de lo siguiente: 1) como se describe en la regla 29.3; ó 2) a través de la regla opcional de masacre dada más adelante. Eliminar a un partisano no cuenta como puntos políticos o como si se hubiera producido una batalla.

### **30.0. Soberanía india.**

**30.1.** Durante cada Fase Política se chequean todas las localidades indias del mapa. Si una localidad india se encuentra ocupada por unidades no indias de cualquier jugador, el jugador no ocupante recibe un punto político por cada una de estas localidades.

**30.2.** Si ambos jugadores tienen simultáneamente unidades no indias en la misma localidad india, ningún jugador recibe un punto por esta localidad.

### **31.0. Ascenso de las unidades de milicia.**

**31.1.** El jugador británico puede elegir ascender a unidades de milicia amigas a unidades regulares o ligeras. Esto se hace como sigue durante la Fase de Movilización. Para hacer esto, se indica la unidad de milicia que va a ser ascendida. Debe estar en la misma localidad que una unidad regular o ligera británica. Se gastan dos puntos políticos y se reemplaza la unidad de milicia por una unidad regular o ligera británica.

**31.2.** No se puede ascender a más de una unidad de milicia por localidad por Fase de Movilización.

**31.3.** Una unidad de milicia retirada del mapa mediante su ascenso puede ser removilizada normalmente, pero no antes del siguiente turno de juego.

### **32.0. Intercepción.**

**32.1.** Al usar esta regla, puedes usar una fuerza amiga para interrumpir temporalmente una Fase de Movimiento enemiga jugando un marcador táctico. A esto se le llama intercepción y tiene lugar sólo bajo determinadas condiciones.

#### **32.2. Procedimiento.**

Siempre que una fuerza enemiga mueva a una localidad inmediatamente adyacente (conectada por un sendero) a una fuerza amiga y esta fuerza amiga tenga uno o más líderes, puedes declarar una intercepción. También debes gastar un marcador táctico en este momento. El movimiento enemigo queda entonces temporalmente suspendido. Se lanza un dado: si el resultado es menor o igual al valor de liderazgo del comandante interceptor, la intercepción tiene éxito. En este caso, se mueven alguna o todas las unidades de la fuerza interceptora, junto con el comandante interceptor, a la localidad de la fuerza enemiga. Independientemente del resultado del dado, hay que gastar el marcador táctico.

**32.3.** Una intercepción exitosa produce que la fuerza enemiga interceptada termine su movimiento durante esta fase en la localidad a la que se ha dirigido la intercepción. Esto también provocará un combate en esta localidad en la posterior Fase de Combate, usando



las reglas de combate normales y las definiciones atacante/defensor. Nótese también que el jugador que estaba moviendo originalmente puede elegir mover otras fuerzas a la localidad interceptada para reforzar esta batalla, siempre que tenga fuerzas aún sin mover y dentro de su alcance.

**32.4.** Una fuerza que intenta una interceptación no puede estar en una localidad que ya contenga unidades enemigas; ni fuerzas sitiadas o que estén sitiando pueden intentar una interceptación. Nunca puede intentarse una interceptación a una localidad que contenga una fortaleza enemiga.

**32.5.** Una fuerza determinada no puede intentar más de una interceptación por Fase de Movimiento enemiga. Si hay más de una fuerza capaz de realizar una interceptación contra una localidad determinada, se debe hacer cada intento por separado, lo que significa que por cada intento habrá que gastar un marcador táctico, tenga éxito o no.

### **33.0. Expediciones de la milicia.**

**33.1.** Puedes intentar mover unidades de milicia a través de las fronteras regionales si son parte de una fuerza en movimiento con un comandante (que puede ser miliciano o no miliciano). Por cada unidad de milicia que hace uno de estos intentos, se lanza un dado. Si el resultado es menor o igual que el valor de liderazgo del comandante, la unidad de milicia para la que se ha tirado el dado mueve a través de la frontera. Si el resultado es mayor que el valor de liderazgo del comandante, pero no es seis, la unidad de milicia termina su movimiento para esta Fase de Movimiento en la localidad en la que se ha realizado el chequeo del dado. Si el resultado es seis, la milicia vuelve a casa; se retira del mapa.

**33.2.** Del mismo modo, y bajo determinadas condiciones, la milicia puede intentar retirarse a través de una frontera regional. Aquí, sin embargo, incluso si fallan simplemente en su intento de moverse, quedan eliminadas.

### **34.0. Invasión.**

**34.1.** Si mueves una fuerza a una localidad y esta fuerza tiene al menos diez veces más puntos de fuerza de combate que la fuerza enemiga que se encuentre allí, se produce una invasión. En este caso, se elimina inmediatamente a todas las unidades enemigas de la localidad. Tu fuerza en movimiento puede continuar moviendo sin retrasarse o sin más penalizaciones. Nótese, no obstante, que ninguna fuerza dada puede realizar más de una invasión por Fase de Movimiento. Dicha fuerza puede entrar en otra localidad que contenga unidades enemigas y combatir las en una batalla normal. Si hay un líder(es) solo(s) en la localidad, tu fuerza en movimiento aún necesita al menos 10 factores de combate para invadirlo(s).

**34.2.** La invasión no cuenta como una batalla. Los líderes y los marcadores tácticos no entran en juego ni se ganan marcadores de campaña ni puede producirse una masacre (ver más adelante).

### **34.3. Restricciones.**

No se puede realizar una invasión si la fuerza enemiga contiene una fortaleza o un marcador de sitio. Además, no puede realizarse en una localidad que contenga un partisano enemigo y una fuerza que contenga unidades indias no puede ser invadida en una localidad india. Las flotas no realizan invasiones.

**34.4.** Dentro de las limitaciones dadas arriba, la invasión es una opción del jugador que mueve. En vez de ello, puede decidir hacer detenerse a su fuerza y combatir una batalla normal en la posterior Fase de Combate.

### **35.0. Guerra fronteriza.**

**35.1.** Si estás determinando la iniciativa en un combate, según la regla 18.4(1), si tu fuerza involucrada tiene más unidades indias y/o ligeras que la fuerza enemiga involucrada, obtienes un +1 para la determinación de esta iniciativa (adicional a todas las demás adiciones descritas en esta regla). Además, se recibe incluso si tu fuerza no tiene líderes. Este bono no se recibe, no obstante, si ambas fuerzas involucradas contienen una fortaleza o un marcador de sitio.

**35.2.** Cuando se retira de una batalla, puedes hacer que la fuerza que se retira haga una retirada forzada sin tener que recibir una ronda de fuego final del enemigo, como se describe en 18.4(4b), si todo lo siguiente está en efecto:

- 1) El combate debe tener lugar en una localidad de tierra salvaje o india.
- 2) La fuerza que se retira debe estar compuesta totalmente por una mezcla de unidades ligeras, indias y/o líderes (debe haber al menos una unidad ligera/india para capacitar a las unidades de líderes a realizar esta acción).
- 3) La fuerza enemiga involucrada debe contener menos unidades ligeras e indias que la fuerza que se retirada.
- 4) Tu fuerza en retirada no está en una localidad que contenga una fortaleza o marcador de sitio amigo.

**35.3.** Si todo esto tiene lugar, simplemente declaras tu retirada, retiras tu fuerza sin que reciba el fuego enemigo y la batalla termina (el otro bando la gana).

### **36.0. Forrajeo.**

**36.1.** Las unidades ligeras e indias sin suministros en una localidad de tierra salvaje o india son eliminadas ahora con un resultado de cinco o seis.

**36.2.** Los regulares sin suministros en una localidad de tierra salvaje o india son ahora eliminados con un resultado de tres a seis.

**36.3.** Las demás unidades todavía deben ser chequeadas como se describe en las reglas normales y las tiradas de todos los dados para los demás tipos de localidades permanecen inalteradas.

## **37.0. Masacre.**

**37.1.** Puedes realizar una masacre en cualquier localidad terrestre al final de cualquier combate en el que tu fuerza acabe de ganar una batalla.

### **37.2. Efectos de las masacres.**

Los efectos de las masacres son los siguientes:

- 1) Se retiran los marcadores partisanos enemigos del espacio.
- 2) Tu oponente coge sin mirar del recipiente un número de marcadores de campaña igual al valor en puntos políticos impresos de la localidad de la masacre.
- 3) Se coloca un marcador de masacre en la localidad. Esta localidad tiene su valor en puntos políticos reducido a cero mientras el marcador permanezca en el mapa.
- 4) No se pueden movilizar unidades indias en una localidad india que contenga un marcador de masacre.
- 5) No se puede producir una masacre en una localidad que ya contenga un marcador de masacre.

**37.3.** Si una fuerza que realiza un ataque victorioso contiene alguna unidad india, el jugador atacante debe lanzar un dado al final de esta batalla. Si esta tirada es menor o igual al número de unidades indias de la fuerza victoriosa, se produce una masacre automáticamente. Si el resultado es mayor que el número de unidades indias presentes en la fuerza, el jugador aún puede elegir realizar una masacre.

### **37.4. Duración.**

Todos los marcadores de masacre del mapa, que no se encuentren en localidades indias, se retiran al final de cada Fase de Suministros. Los marcadores de masacre en localidades indias permanecen en su lugar durante el resto de la partida.

**37.5.** Una masacre sólo puede producirse después de que un jugador haya ganado una batalla en una localidad. No puedes atacar a una localidad sin unidades de combate enemigas para luego ser capaz de realizar una masacre allí.

## **38.0. Honores de guerra.**

**38.1.** Si tienes una fuerza de sitio, puedes ofrecer honores de guerra a la fuerza enemiga sitiada. Esta oferta se hace al principio de cualquier Fase de Combate en la que la fuerza de sitio esté capacitada para atacar a la fuerza sitiada.

**38.2.** Si el jugador sitiado acepta la oferta, coge a sus unidades sitiadas (aunque no el marcador de la fortaleza sitiada) y las coloca en la localidad más cercana que no contenga unidades o marcadores enemigos. Si hay duda sobre cuál es la localidad más cercana disponible, se lanza un dado, imponiéndose la que logre la tirada más alta. El jugador sitiador entonces obtiene automáticamente el control de la fortaleza. Esto no cuenta como una batalla ganada.

**38.3.** Si el jugador sitiado declina la oferta, el jugador sitiador puede realizar un ataque contra la fuerza sitiada. En este combate, el atacante no puede elegir retirarse y ningún jugador coge marcadores de campaña por eliminar unidades enemigas.

#### **38.4. Indios.**

Si una fuerza contiene indios, no puede ofrecer o recibir honores de guerra.

## ÍNDICE

1.0. Introducción .....	1
2.0. Componentes .....	1
3.0. Cómo ganar .....	5
4.0. Colocación .....	6
5.0. Secuencia del juego .....	7
6.0. Puntos políticos .....	9
7.0. Marcadores de campaña.....	10
8.0. Iniciativa .....	13
9.0. Agitación.....	14
10.0. Progreso revolucionario .....	14
11.0. Lealtad colonial .....	15
12.0. Balance de Potencias Europeo .....	15
13.0. Movilización de unidades.....	16
14.0. Campaña.....	17
15.0. Apilamiento .....	17
16.0. Movimiento .....	18
17.0. Marchas forzadas .....	19
18.0. Combate .....	20
19.0. Suministros.....	22
20.0. Alistamientos.....	23
21.0. Líderes .....	23
22.0. Niebla de guerra .....	24
23.0. Restricciones al movimiento regional .....	24
24.0. Flotas .....	25
25.0. Cajas de espera fuera del mapa .....	26
26.0. Alianzas francesa y española.....	27
27.0. Unidades hessianas e indias.....	28
<b>REGLAS OPCIONALES</b>	
28.0. Fortalezas y sitios .....	28
29.0. Partisanos .....	31
30.0. Soberanía india.....	32
31.0. Ascenso de las unidades de milicia .....	32
32.0. Intercepción .....	32
33.0. Expediciones de la milicia.....	33
34.0. Invasión .....	33
35.0. Guerra fronteriza.....	34
36.0. Forrajeo .....	34
37.0. Masacre .....	35
38.0. Honores de guerra.....	35