

# Napoleón en Waterloo

J.F. Dunnigan, A.A. Nofi, R.A. Simonsen, M.vd Zanden

traducción de Arturo Purroy

## 1. Cómo empezar

Napoleón en Waterloo es un juego de mesa que representa la batalla de Waterloo. Esta batalla tuvo lugar el 18 de Junio de 1815 entre las tropas del I Imperio francés comandadas por Napoleón Bonaparte (emperador), y las de la Séptima Coalición comandadas por Arthur Wellesley (primer duque de Wellington) y Gebhard Leberecht von Blücher (general prusiano).

Además de las reglas que estás leyendo ahora mismo tiene fichas, un mapa y cuadros para resolver el efecto del terreno y el resultado del combate.

El mapa debe extenderse sobre una mesa, con los jugadores sentados en lados opuestos. Cada jugador coge una copia del Cuadro de Efectos del Terreno (TEC en inglés) y el Cuadro de Resultados del Combate (CRT en inglés). Las fichas deben colocarse en sus casillas iniciales, indicadas por los cuatro dígitos que aparecen impresos en la ficha. Una vez colocado todo los jugadores deberían leer las reglas al comienzo de cada sección y empezar una partida de prueba, consultando las reglas detalladas (numeradas en cada sección) cuando tengan dudas.

## 2. Componentes del juego

El juego se compone de las reglas, los cuadros (TEC y CRT), el mapa y las fichas.

2.1 *El mapa del juego representa el terreno en el que se libró la batalla.*

La rejilla hexagonal que divide el mapa sirve para definir el movimiento y la posición de las fichas. Cada casilla tiene un número de cuatro dígitos que la identifica (fila y columna).

2.2 *El Cuadro de Efectos del Terreno (TEC) resume cómo afectan al movimiento y al combate los símbolos que aparecen en el mapa.*

2.3 *El Cuadro de Resultados del Combate (CRT) sirve para resolver cada combate. Es necesario un dado de seis caras y comparar las fuerzas que se enfrentan en cada combate.*

2.4 *Las fichas representan unidades militares que tomaron parte en la batalla histórica. Cada ficha contiene información sobre seis aspectos de la unidad:*

- La Fuerza de Combate de la unidad (el número grande a la izquierda), que indica su fuerza para atacar o defender. El terreno en el que se encuentre la unidad puede modificar este valor.
- El Movimiento Máximo de la unidad (el número grande a la derecha) en una Fase de Movimiento, medido en casillas.
- La casilla en la que comienza, o el turno de juego en el que llega como refuerzos (el número en uno de los lados).
- El tipo de unidad que representa históricamente: infantería (rectángulo), caballería (rectángulo dividido) o artillería (esquema de un cañón).
- El nombre histórico de la unidad (por ejemplo 3/IV indica una unidad de la tercera división, cuarto cuerpo del ejército).

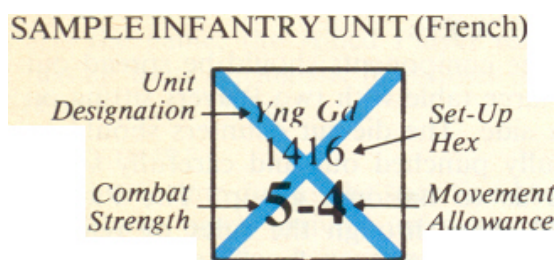


Figura 1: Infantería francesa

## 3. Reglas generales

Los jugadores se van alternando en mover y atacar con sus unidades. El orden en el que ocurre esto se describe en la Secuencia de Juego. Cada turno de la partida se divide en dos turnos de jugador, uno para cada oponente. A su vez, el turno de un jugador tiene dos fases, una de movimiento y otra de ataque.



Figura 2: Caballería y artillería aliadas

### 3.1. Secuencia de juego

Comenzando por el jugador francés, cada jugador completa en orden las dos fases de las que se compone su turno.

#### Turno de jugador

**Movimiento** El jugador puede mover sus unidades e introducir refuerzos. Puede mover tantas unidades como quiera, acabando el movimiento de una antes de empezar con la siguiente, y cumpliendo las reglas de movimiento.

**Combate** El jugador debe atacar a todas las unidades enemigas que tenga adyacentes a sus unidades. Puede resolver estos ataques en el orden que desee, aplicando los resultados de un combate antes de pasar al siguiente.

Se repiten 10 veces estas fases para cada jugador, que son 10 turnos de juego. En ese momento acaba la partida y los jugadores determinan quién ha vencido de acuerdo a las reglas de la sección Cómo ganar. La partida puede acabar antes si uno de los jugadores logra sus objetivos de victoria.

## 4. Movimiento de unidades

Cada unidad muestra su Movimiento Máximo, que es el número de casillas que puede moverse en una sola Fase de Movimiento. Cada jugador mueve sus unidades en su fase de movimiento del turno.

Las unidades se mueven de una en una, casilla a casilla, pudiendo cambiar de dirección cuando el jugador desee. La fase de movimiento finaliza cuando el jugador anuncia que ha movido todas sus unidades, o que ya no quiere mover más.

4.1 *Una unidad no puede exceder su Movimiento Máximo.*

La unidad puede parar antes de llegar a su máximo permitido. Las unidades no pueden acumular movimiento sin usar de un turno a otro.

4.2 *Una unidad debe gastar un punto de movimiento para entrar en una casilla.*

Las unidades deben entrar o salir de casillas de bosque por el lado de la casilla que tiene una carretera. Esto es así incluso cuando avancen o retrocedan como resultado del combate.

4.3a *Una unidad nunca puede acabar la fase de movimiento en una casilla ya ocupada por otra unidad.*

4.3b *Una unidad no puede cruzar por casillas ocupadas por unidades enemigas en ningún punto de su movimiento.*

4.5 *Una unidad debe finalizar su movimiento si entra en la Zona de Control de una unidad enemiga.*

La Zona de Control de una unidad son las seis casillas adyacentes a su posición. Las unidades no pueden moverse fuera de las Zonas de Control enemigas, por lo que sólo podrán liberarse a través de resultados de combate.

4.6 *Excepto para cumplir con los Requisitos de Victoria Francesa, las unidades no pueden abandonar el mapa.*

Si se ven obligadas a salir como resultado del combate son eliminadas.

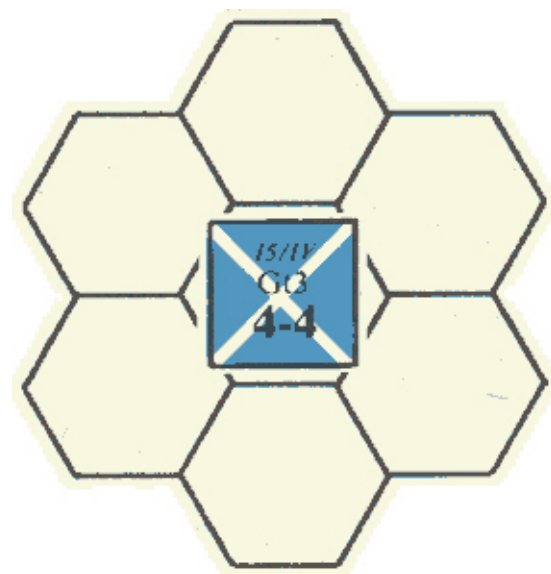


Figura 3: Zona de Control

## 5. Preparación del combate

Cada unidad tiene en la ficha la Fuerza de Combate, que representa su fuerza para atacar en su Fase de Combate, y defenderse en la Fase de Combate del oponente. Todas las unidades en una Zona de Control enemiga deben combatir. Las unidades de artillería que no estén en Zonas de Control enemigas, pero tengan a su alcance unidades enemigas, pueden elegir realizar un bombardeo sobre ellas.

El jugador examina la posición de sus unidades, determina cuáles están en Zonas de Control y qué unidades de artillería tienen enemigos a su alcance. Los ataques se resuelven con un dado y el Cuadro de Resultados de Combate, siguiendo las reglas de la sección Resolución del combate.

- 5.1 *Todas las unidades del jugador en Zonas de Control enemigas deben atacar, y todas las unidades enemigas con unidades del jugador en su Zona de Control deben ser atacadas.*

Si hay varias combinaciones el jugador que está atacando decide cómo agrupar los combates, siempre que todas las unidades enemigas que deban ser atacadas lo sean.

- 5.2 *Una unidad no puede atacar más de una vez por cada Fase de Combate.*

Del mismo modo, una misma unidad no puede ser objetivo de más de un ataque.

- 5.3 *Se pueden agrupar unidades en un solo ataque.*

Todas deben estar en la Zona de Control de la unidad enemiga atacada.

- 5.4 *Se puede atacar a un grupo de unidades enemigas en un solo ataque.*

Todas las unidades atacantes deben poder atacar individualmente a las unidades del grupo enemigo. La artillería es una excepción a esta regla (ver 5.8).

- 5.5 *La Fuerza de Combate de una unidad no se puede dividir en varios ataques.*

Una unidad no puede hacer varios ataques repartiendo su fuerza, ni retener parte de esa fuerza en ataque o defensa.

- 5.6 *Una unidad de artillería que no esté en una Zona de Control enemiga puede bombardear a una unidad enemiga a 2 casillas de distancia.*

Si la unidad de artillería está en una Zona de Control enemiga tendrá que atacar de forma normal y no podrá bombardear.

- 5.7 *Excepto cuando participe en un ataque en grupo, una unidad de artillería puede bombardear a una sola de las unidades que tenga a 2 casillas de distancia.*

Varias unidades de artillería pueden agrupar su ataque sobre una unidad enemiga que todas tengan a 2 casillas de distancia.

- 5.8 *Se pueden agrupar unidades de artillería con unidades adyacentes al enemigo en un solo ataque.*

Si el objetivo del ataque es un grupo de unidades enemigas, la artillería sólo necesita tener a su alcance a una de las unidades enemigas del grupo. Esto es una excepción a lo explicado en la regla 5.4.

## 6. Resolución del combate

Se comparan las fuerzas de la unidad que ataca con la de la que defiende. Usando el Cuadro de Resolución del Combate se tira un dado para ver si se produce algún efecto sobre la unidad atacante o la defensora.

El jugador atacante suma la fuerza de todas las unidades que participen en el ataque, y la compara con la fuerza total de la unidad o unidades enemigas. El resultado de esa comparación es el Ratio de Combate. El jugador localiza la columna en la que aparece ese Ratio de Combate. Para elegir la fila tira el dado de seis caras. El resultado del combate será lo que indice la tabla en la columna del Ratio de Combate con la fila del valor del dado. Este resultado se aplica inmediatamente, antes de resolver más ataques. Cuando el jugador ha hecho todos los ataques anuncia el fin de su Fase de Combate.

- 6.1 *El jugador atacante debe declarar con qué unidad o grupo de unidades va a atacar, y qué unidades enemigas o grupo de éstas será su objetivo.*

Una vez declaradas las unidades involucradas, debe calcular el Ratio de Combate y tirar el dado. Una vez tirado el dado no puede echarse atrás.

- 6.2 *El Ratio de Combate siempre corresponderá a una de las columnas del Cuadro de Resolución de Combate.*

Si no coincide exactamente con uno de los que aparecen en el cuadro se debe redondear en beneficio del defensor. Si por ejemplo varias unidades atacantes suman un Factor de Combate 7, y los defensores suman 4, se utilizará la columna de “2 to 1”. En caso de que el Ratio de Combate sea mayor que la columna más alta, o menor que la más baja, se usará la columna del extremo.

El atacante puede reducir su Factor de Combate anunciándolo antes de tirar el dado, ya que en algunos casos puede resultarle beneficioso (mira el Cuadro de Resolución de Combate).

### 6.3 *Las abreviaturas del Cuadro de Resolución de Combate indican qué unidades huyen o son destruidas.*

**Ae** Las unidades atacantes son eliminadas (excepto la artillería que haya bombardeado). La unidad defensora puede avanzar después del combate.

**Ar** Las unidades atacantes huyen en retirada (excepto la artillería que haya bombardeado). Deben mover una casilla alejándose del defensor. La unidad defensora puede avanzar después del combate.

**Ee** Eliminación igualitaria. Todas las unidades defensoras son eliminadas, y elimina unidades atacantes hasta que sumen al menos la misma Fuerza de Combate que las defensoras. Si alguna unidad atacante sobrevive puede avanzar después del combate. Las unidades de artillería que hayan bombardeado no son eliminadas con este resultado.

**Dr** Las unidades defensoras huyen en retirada. Deben mover una casilla alejándose del atacante. La unidad atacante puede avanzar después del combate.

**De** Las unidades defensoras son eliminadas. La unidad atacante puede avanzar después del combate.

### 6.4 *Las unidades sólo pueden retirarse a casillas seguras.*

Una casilla segura es una a la que la unidad podría mover normalmente y que no esté en una Zona de Control enemiga. Si no hay ninguna casilla segura la unidad es destruida.

### 6.5 *Si la casilla segura está ocupada por una unidad amiga, ésta unidad puede ser desplazada.*

La unidad así desplazada debe moverse a otra casilla segura, pudiendo desplazar a su vez a otras unidades amigas en una cadena.

No se podrá desplazar así a una unidad de artillería que esté obligada a atacar. Una unidad de artillería está obligada a atacar si es la única unidad que ataca a una unidad enemiga adyacente a una unidad amiga (no puede dejar de cumplirse la regla 5.1).

### 6.6 *Cuando una casilla queda libre por el resultado de un combate, una de las unidades que han vencido puede ocupar el hueco.*

La unidad que ocupa la casilla vacía puede salir de una Zona de Control y entrar en otra, ya que no se trata de un movimiento normal ni necesita moverse a una casilla segura.

### 6.7 *El movimiento en la Fase de Combate no cuenta para el Movimiento Máximo de las unidades.*

Las retiradas y los avances no cuentan técnicamente como movimientos.

### 6.8 *Una unidad artillería que participa en un ataque con un bombardeo no se ve afectada por los resultados negativos del combate.*

Las unidades de artillería que hayan atacado con un bombardeo pueden retirarse de forma voluntaria si el resultado del combate ha sido Ae, Ar o Ee.

## 7. Refuerzos

Además de las unidades con las que empieza la partida, el jugador aliado recibe unidades prusianas durante la Fase de Movimiento del tercer turno.

En cualquier momento de esa Fase de Movimiento el jugador aliado puede mover estas unidades a una casilla del borde del tablero (contará como una casilla movida). Las unidades prusianas no pueden entrar en el tablero en casillas de bosque del borde oriental (numeradas como 23XX).

### 7.1 *Cuando una unidad de refuerzos entra en el tablero se comporta exactamente igual que una de las unidades iniciales.*

Entrar en la primera casilla del tablero cuenta como un movimiento normal. Varias unidades pueden entrar al tablero por la misma casilla. Las unidades de refuerzos pueden combatir el mismo turno en el que entran en el tablero.

7.2 *Las unidades de refuerzos no pueden entrar a casillas ocupadas por el enemigo o en Zonas de Control de unidades enemigas.*

Deben cumplir todas las reglas normales de movimiento.

7.3 *La entrada de las unidades de refuerzo se puede retrasar a turnos posteriores si el jugador que las controla lo prefiere.*

No necesita decidir en qué turno entrarán, puede tomar la decisión de no introducirlas cada turno. Tendrá que llevar la cuenta de cuántos refuerzos tiene pendientes. Aunque entren en turnos posteriores tendrán que cumplir las reglas de entrada anteriores.

## 8. Cómo ganar

El objetivo de ambos jugadores es destruir 40 puntos de Fuerza de Combate del enemigo. El jugador francés debe además sacar 7 unidades por el extremo norte del tablero (las casillas están indicadas con flechas azules en el tablero) para ganar.

Conforme vayan acumulándose las bajas de ambos bandos, las fichas eliminadas deberían colocarse en orden para sumar fácilmente la Fuerza de Combate total. Los jugadores deberían estar especialmente atentos cuando estén cerca de los cuarenta puntos.

8.1 *El jugador aliado gana destruyendo una suma de Fuerza de Combate de valor 40 antes de perder esa misma fuerza entre sus unidades.*

En el momento en que la suma de unidades llega al objetivo la partida finaliza inmediatamente.

8.2 *El jugador aliado queda desmoralizado inmediatamente al perder una suma de Fuerza de Combate de valor 40 o más.*

Cuando el jugador aliado está desmoralizado sus unidades combaten peor. Si sus unidades atacan calcula el Ratio de Combate y usa una columna más a la izquierda en el Cuadro de Resolución de Combate de la que deberías. Si sus unidades son atacadas usa una columna más a la derecha.

Las unidades francesas no se desmoralizan en ningún caso. Si ambos jugadores han perdido 40 puntos de Fuerza de Combate el jugador francés podrá ganar de acuerdo a la regla 8.3, y el jugador aliado sólo puede intentar empatar la partida evitándolo.

8.3 *El jugador francés gana desmoralizando al aliado y sacando al menos 7 unidades del tablero.*

Las unidades sólo pueden salir en la Fase de Movimiento. Si se ven obligadas por el combate se consideran destruidas tal y como indica la regla 6.4.

Las unidades francesas que salgan del tablero no se consideran destruidas y por lo tanto no cuentan para la victoria aliada.

El jugador francés puede sacar unidades del tablero antes y después de desmoralizar al jugador aliado. En cuanto se cumplan sus condiciones de victoria la partida acabará inmediatamente.

8.4 *La partida acaba en empate si se acaba el turno 10 y ningún jugador ha conseguido sus condiciones de victoria.*

Si ninguno destruye 40 puntos de Fuerza de Combate, o el francés lo consigue pero no saca 7 unidades del tablero, se considera un empate. Históricamente esto equivalía a una victoria moral del jugador aliado.

Si por casualidad ambos jugadores destruyen 40 puntos de Fuerza de Combate al mismo tiempo por un resultado **Ee** del combate, ganará el jugador francés si ya ha sacado al menos 7 unidades del tablero. Si no lo ha hecho habrá ganado el jugador aliado.

## 9. Variante Grouchy

Los jugadores pueden decidir antes de empezar la partida que los refuerzos de ambos bandos sean aleatorios. Esto le dará variedad a las partidas y permite experimentar qué habría pasado históricamente si las condiciones hubieran sido diferentes. Si se decide usar esta opción existe la posibilidad de que las tropas francesas bajo el mando del Mariscal Grouchy se incorporen a la batalla, y que los refuerzos prusianos del bando aliado aumenten o disminuyan en número.

Antes de empezar cada jugador coge las fichas de su bando numeradas del 1 al 6, las coloca boca abajo, elige una al azar y la mantiene en secreto hasta que tenga efecto o hasta el final de la partida si no tiene ninguno. Este número indica la variante de refuerzos que usará en esa partida.

9.1 *Las fuerzas francesas y prusianas adicionales tienen impreso el código 5v.*

Esto indica que pertenecen a la variante de refuerzos del turno 5.

9.2 *Las fuerzas francesas y prusianas adicionales entran en el tablero por el mismo lado del tablero y siguiendo las mismas reglas que los refuerzos prusianos normales.*

9.3 *Códigos de los refuerzos franceses:*

- 1, 2, 3 Partida normal, Grouchy no llega con refuerzos.
- 4, 5 En el turno 5 llegan una unidad 5-4, dos 4-4, una 2-5 y una 3-3.
- 6 Todos los refuerzos franceses llegan en el turno 5.

9.4 *Códigos de los refuerzos aliados:*

- 1 Partida normal, llegan los refuerzos prusianos normales en el turno 3.
- 2 Los aliados no reciben ningún refuerzo prusiano, ni siquiera los de una partida normal.
- 3 Los aliados reciben los refuerzos prusianos normales, pero éstos llegan en el turno 5.
- 4 Los aliados reciben los refuerzos prusianos en el turno 3, pero reducidos a una unidad 5-4, una 4-4, una 3-5 y una 3-3.
- 5 Los aliados reciben los refuerzos prusianos normales en el turno 3, y además llegan en el turno 5 una unidad 5-4, una 4-4, una 3-5 y una 3-3.
- 6 Los aliados reciben los refuerzos prusianos normales en el turno 3, y además llegan en el turno 5 todas las unidades de refuerzo disponibles.

9.5 *Los jugadores pueden inventar sus propias variantes.*

Las fuerzas que llegaban al campo de batalla eran muy variables, y solían causar gran confusión entre los oficiales al mando.

## 10. Consejos

Las condiciones de victoria para ambos bandos se centran en la destrucción de las unidades enemigas. Por esta razón el control de una zona u otra del tablero no tiene tanta importancia como en otros juegos. Aunque los franceses intentarán sacar varias unidades del tablero hacia Waterloo, su objetivo principal es desmoralizar a los aliados. Los aliados no deben preocuparse excesivamente de que salgan algunas unidades francesas. Lo que deben hacer es destruir tantas como puedan para ganar.

Los aliados deben tener cuidado de no dejar unidades aisladas que puedan ser rodeadas por grupos franceses. Deben mantener un frente de batalla continuo de unidades fuertes con espacio para retirarse detrás si es necesario. Es importante que el jugador aliado se dé cuenta de que debe ser agresivo y atacar a los franceses. Las partidas de Napoleón en Waterloo las suele ganar el jugador que destruye enemigos de forma constante.

Como la secuencia del juego permite mover y después atacar los jugadores deben estudiar la posición enemiga antes de mover, elegir unidades enemigas vulnerables y moverse para concentrar el ataque sobre ellas. No intentes atacar a todos tus enemigos a la vez, porque harás ataques muy débiles y no conseguirás nada. Después de que los franceses hagan su primer turno de ataques los aliados deberían elegir una o dos unidades francesas y lanzar un contrataque fuerte y concentrado. Después de eso será una carrera a ver quién se mantiene por delante en puntos hasta la victoria. Napoleón en Waterloo puede ser una batalla muy intensa, que suele decidirse en los turnos 5, 6 o 7.

En general, el jugador francés debería atacar a los aliados de frente y alrededor por el oeste. Esto hace que los aliados tengan más dificultades en sacar provecho a sus refuerzos (ya que llegan por el este). Esta es la táctica básica de ser más fuerte donde el enemigo es más débil. Las fuerzas aliadas deben atacar de forma ordenada, sin exponer muchas unidades a un contrataque, y no tener miedo de retroceder de vez en cuando. Si los aliados son muy cautos perderán.

El equilibrio del juego está ligeramente a favor de los aliados (60-40 aproximadamente). Los franceses, como ocurrió en la realidad, tienen por delante una tarea complicada. Si dudan en atacar un solo momento perderán.

## 11. Créditos

**Diseño del juego**

James F. Dunnigan

**Gráficos, Reglas y Consejos**

Redmon A. Simonsen

**Variante Grouchy**

A. A. Nofi

**Traducción libre al castellano**

Arturo Purroy