

# Blood&Iron I

*Dos batallas de la guerra Franco-Prusiana de 1870, Sedán y Froeschweiler*

## I. Introducción

*Blood and Iron I* simula dos importantes batallas de la guerra Franco-Prusiana, Sedán y Froeschweiler. Antes de comenzar el juego, los jugadores deberán elegir el bando, desplegar el mapa apropiado, colocar los Chits de fuerza dentro de dos contenedores opacos (uno para el francés y otro para el prusiano), y colocar las unidades en el mapa que comienzan el juego.

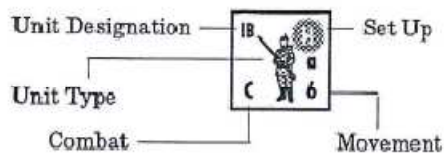
## II. Componentes

Cada copia del juego incluye lo siguiente: 2 mapas de 22 X 34 (impresos en ambas caras), un libro de reglas, 400 fichas, un dado de diez caras y un juego de cartas y tablas. Cuando se use el dado de diez caras, todos los resultados del dado "0" se tratan como "10". Se necesitan igualmente dos contenedores opacos para jugar.

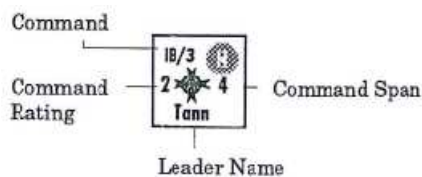
**2.1 Las fichas:** Hay tres tipos de fichas: marcadores informativos, fichas de líderes y fichas de unidades de combate. La unidad de combate representa las fuerzas militares, las fichas de líderes son los líderes individuales, y los marcadores informativos son usados para ayudar en varias funciones del juego.

### 2.2 Ejemplo de unidades:

Unidad de combate:



Líder:



Tipos de unidades:



*Infantry*



*Cavalry*



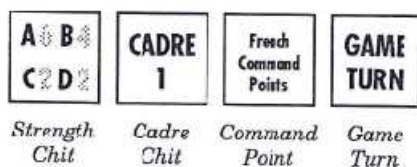
*Artillery*



*Horse Artillery*

**Nota:** Las letras de colocación identifican el lugar donde será colocada la unidad en el mapa. Las letras de colocación en el mapa se corresponden a las letras de colocación en la unidad. Si hay un número antes de la letra, como “2G”, esto determina el turno de juego en el cual entra la unidad y el área en el que entra (“2G” significa que la unidad entra en el segundo turno de juego en el área de colocación G).

### 2.3 Marcadores informativos:



**2.4 Los mapas de juego:** Los mapas de juego representan las áreas donde tuvo lugar la batalla. Se ha sobreimpreso una trama hexagonal para regular la colocación y el movimiento de las fichas del juego.

### III. La secuencia de juego

*Blood and Iron I* se juega en una serie de turnos de juego. Cada turno de juego usa la misma secuencia de juego, las fases que deben ser llevadas a cabo en la exacta secuencia determinada más abajo. Cuando todas las fases de una secuencia han sido completadas, el turno finaliza.

#### SECUENCIA DE JUEGO:

##### A. Fase de mando

1. Durante la fase de mando, ambos jugadores tiran un dado en la tabla de puntos de mando. Los jugadores ajustan entonces su registro de puntos de mando en el mapa para el actual turno.
2. Ambos jugadores chequean para ver si cualquier unidad se encuentra fuera de mando.

##### B. Fase de acción inicial prusiana

1. El jugador prusiano puede mover todas las unidades prusianas.
2. Después de completar todo el movimiento, se resuelve el combate. Primero se resuelve el fuego defensivo, seguido por el fuego ofensivo, y entonces el combate de melee o cuerpo a cuerpo.

**C. Fase de acción inicial francesa:** Lo mismo que la fase de acción inicial prusiana.

##### D. Fase de acción de reserva

1. El jugador prusiano lleva a cabo una acción (bien movimiento, entrada de refuerzos, combate o movimiento estratégico), usando los puntos de mando recibidos durante la fase de mando del turno actual, o pasar, sin gastar por tanto puntos de mando.
2. El jugador francés entonces lleva a cabo una acción, usando los puntos de mando recibidos durante la fase de mando del turno actual, o pasar.
3. Las acciones continúan alternándose, hasta que no queden puntos de mando o cuando ambos bandos pasan consecutivamente.
4. El registro de puntos de mando se ajustan a “cero” en el final del turno.

**E. Fase final:** Ambos jugadores intentan recuperar a las unidades desorganizadas. El marcador de registro de turnos se mueve a la siguiente casilla de turno.

### IV. Mando

Durante la fase de mando, cada jugador tira un solo dado, y consulta la tabla de puntos de mando. El resultado es el número de puntos de mando que cada uno de los jugadores tiene disponibles para gastar en ese turno. Los puntos de mando no pueden ser guardados de turno en turno, por lo que deben ser usados

en el turno en que son recibidos. Los puntos de mando son gastados durante la fase de acción de reserva del turno de juego. La carta de costes de puntos de mando lista los costes de las acciones disponibles.

**4.1 Fase de acción de reserva:** El jugador prusiano siempre tiene la primera elección para gastar puntos de mando y llevar a cabo una acción, o pasar. El jugador francés después puede gastar puntos de mando y bien llevar a cabo una acción o pasar. La fase de acción de reserva se alterna de ida y vuelta hasta que ninguno de los bandos tiene puntos de mando o ambos bandos pasen, uno después del otro.

**4.2 Tabla de costes en puntos de mando:** La tabla de puntos de mando tiene tres columnas: tipo de mando, número de unidades activadas y coste en puntos de mando. La columna de mando lista las tres acciones que pueden ser llevadas a cabo durante la fase de acción de reserva. La segunda columna (# de unidades activadas) explica como el jugador determina cuántas de sus unidades de combate pueden llevar a cabo la acción, y la tercera columna indica el coste de dicha acción en puntos de mando.

**4.21 Unidades activadas:** Cuando se activan unidades para un mando de movimiento durante la fase de acción de reserva, el jugador selecciona un líder y añade el valor de mando del líder a la tirada de un dado. El resultado es el número de unidades dentro de la extensión de mando del líder que pueden ser activadas y movidas. *Por ejemplo, el jugador prusiano elige un mando de movimiento y a Kirchbach como líder. Él obtiene un "5" con el dado, que es añadido al valor de mando de Kirchbach de "2", para un total de "7". Por tanto, el jugador prusiano puede mover 7 unidades que estén dentro de la extensión de mando de Kirchbach, y subordinadas a él (así, las unidades de combate deben ser del V cuerpo).*

Las unidades activadas para un mando de combate son el resultado de una tirada de dado (así, lanza un dado: el resultado indica el número de unidades que pueden enzarzarse en combate), y pueden ser cualesquiera unidades de combate en mando sobre el mapa de juego. Las unidades pueden ser activadas para más de una acción en la misma fase de acción de reserva. Un jugador puede elegir no seguir adelante con una acción que llegue a estar disponible para él como resultado de gastar un punto de mando; el punto de mando, sin embargo, tiene aún que ser gastado. Los jugadores no pueden tirar un segundo dado para activación.

**Ejemplo de mando:** *Durante la fase de mando, el jugador prusiano obtiene un "5" en el dado en la tabla de puntos de mando, y el jugador francés obtiene un "8". El jugador prusiano tiene 2 puntos de mando para el turno, mientras que el jugador francés tiene 3. Después de que ambos bandos hayan llevado a cabo sus fases de acción inicial, el jugador prusiano tiene la primera elección en la fase de acción de reserva. Elige la opción de combate, que le cuesta 2 puntos de mando. Lanza un dado, y el resultado es "5". Por lo tanto, hasta 5 unidades en mando pueden conducir combate. El jugador francés entonces gasta 1 punto de mando para refuerzos y trae las unidades que pasan a estar disponibles en el turno actual. El jugador prusiano sin más puntos de mando es forzado a pasar, mientras el jugador francés elige la opción de combate y gasta sus 2 puntos de mando restantes. Él lanza el dado y obtiene un "3" y, por tanto, conduce combate con hasta 3 unidades en mando.*

**4.3 Movimiento estratégico:** Cuando un mando al completo (así, todas las unidades que comanda directamente un líder), está a más de 5 hexs de distancia de todas las unidades de combate enemigas, el jugador puede gastar 1 punto de mando y mover el mando al completo, en lugar de seguir el procedimiento normal para el movimiento durante la fase de acción de reserva, como se muestra en la tabla de puntos de mando. Hay las siguientes restricciones al movimiento estratégico:

- Todas las unidades movidas deben estar dentro del alcance de mando de su líder.
- Ninguna de las unidades pueden entrar dentro de 2 hexs de la unidad enemiga más cercana.

## V. Líderes

Los líderes son una parte esencial de *Blood and Iron I*. Tienen dos valores: Mando y alcance de mando. Estos valores afectan a las unidades de combate en movimiento, combate y recuperación de moral. Los líderes tienen un valor de movimiento de 10. Nota que hay tres niveles de líderes: a nivel divisional (solo en Froeschweiller), de cuerpo y de ejército (solo el prusiano). Un líder divisional controla a todas las unidades en su división. Un líder de cuerpo controla a todas las unidades en su cuerpo, mientras que un comandante de ejército controla a todas las unidades en su ejército).

**5.1 Valor de mando:** El valor de mando es usado para modificar los resultados del combate y la recuperación de la moral.

**5.11 Combate:** Las unidades de combate apiladas con un líder durante un combate de melee (cuerpo a cuerpo) (NO en el combate de disparo), añaden el valor de mando del líder a la tirada del dado del combate si están atacando, y restando el valor de mando del líder de la tirada de dado en el combate cuando defienden.

*Ejemplo:* Una unidad de combate apilada con un líder con un valor de mando de "2" está atacando en una proporción de 3:1. El jugador propietario lanza el dado y obtiene un "8". El jugador entonces añade el valor de mando del líder de 2 a la tirada del dado, para un total de "10". El resultado es por tanto un DI. Habiendo tenido un líder con un valor de mando de 1, apilado con la unidad defensora, el resultado de 10 habría sido restado en 1 (el valor de mando del líder en la defensa), y el resultado habría pasado a ser "9" o AD.

**5.12 Recuperación de la moral:** Durante la fase de recuperación de la moral, las unidades de combate apiladas con o adyacentes a su propio líder divisional, líder de cuerpo o líder de ejército, pueden incrementar su número de valor de moral por el valor de mando de cualquier *un* (1) valor de mando de líder.

*Ejemplo:* Una unidad de combate de categoría B, con fuerza completa, desorganizada, está apilada con su líder de división, cuyo valor de mando es 1. La unidad de combate está adyacente a su líder de cuerpo con un valor de mando de 2. El jugador propietario elige el líder de cuerpo para modificar el valor de moral, ya que el líder de cuerpo tiene un valor de moral más alto. Ya que la unidad de combate tiene fuerza completa con un valor B, esta originalmente tendría una moral de 7. Ahora esta tiene una moral de 9 (7 + el valor de mando del líder de 2). Con una tirada de dado de 1-9, la unidad de combate se recupera y no estará más desorganizada.

**5.2 Alcance de mando:** El valor de alcance de mando de un líder es el número de hexs de distancia que una unidad de combate subordinada puede estar de un líder y seguir en mando. El alcance de mando se comprueba durante la fase de mando de cada turno. Cuando se cuentan los hexs, incluye el hexs de la unidad subordinada pero no el hex en el que se encuentre el líder. Las unidades de combate dentro del alcance de mando de un líder, se consideran en mando para el turno en su totalidad, y pueden usar su valor de movimiento al completo y no sufrir restricciones en el combate.

**5.21 Efectos por estar fuera de mando:** Las unidades de combate fuera del alcance de mando de su líder (líderes de división, cuerpo o ejército), están fuera de mando (OoC). Mientras que se encuentren OoC, las unidades de combate no pueden entrar en zonas de control enemigas (EZOc). Mueven normalmente, pero no pueden mover durante la fase de acción de reserva. No pueden atacar durante el combate, pero defienden sin restricciones.

**5.3 Unidades subordinadas:** Las unidades de combate están subordinadas a sus líderes de división, así como al líder del cuerpo del que forman parte y a su líder de ejército.

**5.4 Pérdidas en los líderes:** Cuando un líder está apilado con una unidad que sufre un paso de pérdidas o es eliminada, el jugador propietario tira un dado por cada líder. Con una tirada de 9-10, el líder muere.

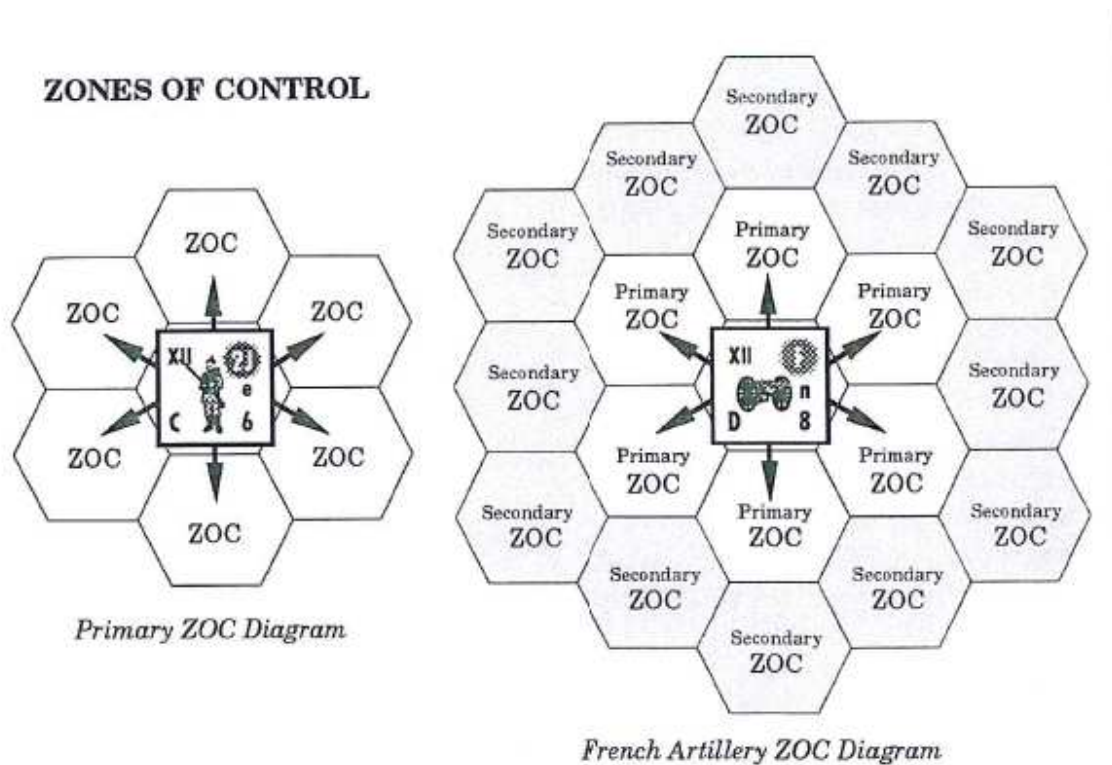
Con una tirada de 1-8, no hay efecto. Si los resultados del combate con un líder solo en el hex, y el líder sobrevive, el líder se coloca con la unidad amiga más cercana. En el caso de que haya dos o más unidades amigas más cercanas, el jugador propietario decide en cuál de ellos colocar al líder. Cuando un líder muere, la ficha de líder es girada a su lado de reemplazo. Si el líder de reemplazo muere, la ficha es retirada del juego. Los líderes de ejército no tienen reemplazos.

## VI Apilamiento

Las unidades de combate, con la excepción de las unidades de artillería y los líderes, no pueden apilarse con otras; así, no pueden ocupar simultáneamente el mismo hex. Una unidad de artillería puede apilarse con una unidad de infantería, caballería o artillería. Los líderes pueden apilarse con cualquier unidad. Las reglas del apilamiento están en efecto durante todo el turno. Las unidades violando los límites de apilamiento en cualquier momento son eliminadas.

## VII Zonas de control (ZoC)

Tanto la infantería como la caballería y la artillería tienen ZoC. Los líderes no tienen zonas de control. Hay dos tipos de ZoC: primaria y secundaria. Cada una de ellas serán explicadas en las siguientes secciones.



**7.1 La ZoC de la infantería, caballería y artillería:** Las ZoC para la infantería, caballería y artillería son ZoCs primarias. Se extienden dentro de los 6 hexs adyacentes.

**7.2 La ZoC en la artillería francesa:** La artillería francesa durante esta guerra poseía una prematura ametralladora (*mitrailleuse*). La mitrailleuse tenía un cañón con 25 tubos, cada uno detonado girando una manivela o palanca. Para simular esto, la artillería francesa tiene una ZoC de 2 hexs en todas las direcciones. Los hexs adyacentes son las ZoC primarias, mientras que los que se encuentran a un alcance de 2 hexs se consideran las ZoC secundarias.

**7.21 Fuego de oportunidad:** Cuando una unidad enemiga entra en una ZoC primaria desde una ZoC secundaria, o entra en una ZoC secundaria desde un hex no en ZoC, la artillería francesa puede inmediatamente abrir fuego. A esto se le denomina “fuego de oportunidad”, y es el único tipo de combate

que puede ocurrir durante el movimiento. La artillería francesa puede disparar cuantas veces muevan unidades dentro de sus ZoCs de esta manera.

#### **Restricciones:**

- Una unidad enemiga moviendo desde un hexen ZoC primaria a uno secundario (es decir, alejándose de la artillería francesa), no sufre el fuego de oportunidad, ni tiene que finalizar su movimiento.
- Cuando una unidad enemiga entra en una ZoC de más de una unidad de artillería francesa, la unidad enemiga es disparada separadamente por cada unidad de artillería.

#### **7.3 Efectos de las ZoCs.** Son los siguientes:

- Cuando una unidad enemiga entra en una ZoC (primaria o secundaria), deberá detenerse, finalizando su movimiento para el resto de la actual fase.
- Las ZoCs no se extienden a través de lados de hexs de ríos sin puente.
- Una unidad de combate comenzando un turno en una zona de control enemiga (EZOc), puede salir de ese hex, pero no puede entrar directamente en otra EZoC (bien de la misma unidad enemiga o de otra).
- Una unidad de combate en una ZoC primaria de una unidad de artillería francesa, puede mover a una ZoC secundaria, y entonces continuar moviendo.
- Una unidad de combate no puede trazar alcance de mando a través de una EZoC primaria enemiga, a menos que una unidad de combate amiga ocupe el hex.
- Una unidad desbaratada (Rout) no puede tirar el dado por recuperación si está en una EZoC.
- La artillería nunca podrá entrar en una EZoC, bien en su movimiento o como resultado de un combate.

### **VIII El movimiento**

Todas las unidades de combate tienen su capacidad de movimiento impresa en las fichas. La capacidad de movimiento representa el número total de puntos de movimiento (PM) que una unidad de combate puede usar en cualquier fase de movimiento. Los PMs no pueden ser guardados de turno en turno, ni transferidos de ninguna forma. Una unidad de combate puede gastar alguna, toda o nada de su capacidad de movimiento, pero nunca podrá excederla en un turno. Los líderes tienen una capacidad de movimiento no impresa de 10 PMs.

**8.1 Terreno y movimiento:** Hay diferentes costes por entrar en los diferentes tipos de terreno (como los bosques), o cruzar ciertos lados de hexs (como un arroyo). Las carreteras tienden a acelerar el movimiento o hacerlo más fácil, y cada tipo de unidad (líder, infantería, caballería o artillería), gasta diferente número de PMs para entrar/cruzar la variedad de tipo de terreno. Por ejemplo, le cuesta a la infantería 2 PMs entrar en un hex de bosque, mientras que a las unidades de artillería les cuesta 3 PMs. Para tomar ventaja de un hex de carretera, una unidad debe entrar en ese tipo de hex desde un hex similar, conectado y contiguo. De lo contrario tendrá que usar el otro tipo de terreno en el hex para determinar el coste en el movimiento. Las carreteras niegan el coste de los lados de hexs de arroyo, si la unidad mueve desde un hex de carretera a un hex contiguo de carretera. Los diferentes tipos de terreno y sus costes se encuentran en la carta de efectos del terreno.

**8.2 Unidades enemigas y movimiento:** Una unidad de combate amiga nunca podrá entrar en un hex que contenga una unidad de combate enemiga; podrá entrar en un hex que sólo contenga un líder enemigo, en cuyo caso se lanza un dado. Con un resultado de 1-5, el líder es inmediatamente colocado con la unidad de combate más cercana en su mando (si no hay ninguno, el líder es eliminado). Con una tirada de dado de 6-10, el líder es eliminado y retirado del juego (el líder reemplazo es colocado con la unidad más cercana de su mando).

**8.3 Mando y movimiento:** Las unidades de combate que están en mando mueven normalmente. Las unidades de combate fuera de mando (OoC) no pueden entrar en una EZoC, aunque sí pueden salir. No hay otras restricciones.

**8.4 Refuerzos:** Los refuerzos entran durante la fase de acción de reserva, usando un punto de mando para hacerlo. Si más de una unidad entra a través del mismo hex, la primera unidad paga el coste del hex de entrada, la segunda dos veces su coste, y así sucesivamente. Los refuerzos no pueden entrar en un hex ocupado por unidades enemigas, pero pueden entrar en una EZoC. Las unidades incapaces de entrar, se mantienen fuera del mapa hasta que sean capaces de hacerlo (durante una fase de acción de reserva). Si no hay puntos de mando disponibles, los refuerzos se traen en el siguiente turno en que los puntos de mando estén disponibles. En el turno en el que entra un refuerzo, el jugador propietario paga un punto de mando en total por todas las unidades que llegan al mapa para ese turno.

## IX El combate

El combate ocurre entre después de que todo el movimiento haya sido completado durante la fase de acción inicial, y durante la fase de acción de reserva, cuando se elige un mando de combate. Puede también ocurrir durante el movimiento como fuego de oportunidad cuando una unidad entra en una ZoC de artillería francesa, según lo indicado en 7.21.

Existen dos tipos de combate: Disparo y melee o cuerpo a cuerpo. Todo el disparo se resuelve antes que el combate de melee sea conducido. El combate de disparo es conducido por las unidades de artillería e infantería, y permite a esas unidades disparar a unidades enemigas dentro del alcance. El combate de melee solo puede ocurrir entre unidades enemigas en hexs adyacentes. Las unidades pueden enzarzarse en ambos tipos (disparo y melee) durante un único turno.

**9.1 Chits de fuerza:** La primera vez que una unidad de combate forma parte de un combate, bien como defensor o atacante, se extrae un chit de fuerza para la unidad. Un chit de fuerza tiene una relación de números y letras en ambos lados de la ficha. Una de esas letras se corresponderá al valor de combate de la unidad de combate. El número adyacente a la letra es la fuerza de la unidad. Desde el momento en que se selecciona un chit de fuerza, este debe permanecer bajo la unidad de combate hasta que la unidad bien es eliminada o reducida a su estado de “cuadro”. Una vez que una unidad ha tenido un Chit de fuerza seleccionado para ella, esta no podrá poseer otro para el resto del juego.

Nota que cada Chit de fuerza está impreso en el frontal y en el reverso. Cuando un chit de fuerza es elegido por primera vez para una unidad de combate, este es colocado mostrando su lado más fuerte (anverso de la ficha). El otro lado (reverso) se usa cuando la unidad toma un paso de pérdidas. Si el reverso tiene un “-”, en vez de un número, la unidad solo tiene un paso y es eliminada si sufre un paso de pérdidas. Si el número en el reverso es mayor de 1, se considera que tiene 3 pasos y cuando sufre un segundo paso de pérdidas, el Chit de fuerza es retirado de debajo de la unidad y reemplazado por un Chit de cuadro, que tiene una fuerza de 1. Cuando una unidad de combate con una fuerza de 1 sufre otro paso de pérdidas, es eliminada. Ten en cuenta que el “0” en los Chits de fuerza, debería ser leído como “10”.

*Ejemplo:* Una unidad de combate con un valor de combate de B está a punto de atacar a una unidad enemiga en combate regular. El jugador propietario selecciona un Chit para la unidad extrayendo uno del contenedor opaco del jugador propietario. En el frontal se puede leer A6, B4, C2, D1. Este Chit de fuerza se coloca bajo la unidad de combate, la cual tendrá ahora una fuerza de “4”. Si la unidad sufre la pérdida de 1 paso en el combate, el chit de fuerza será girado a su reverso, lado que muestra A3, B2, C1, D-. La unidad de combate tiene ahora una fuerza de “2” (si la unidad hubiera tenido un valor de combate D, esta habría sido eliminada, ya que no hay punto de fuerza listado para D). Si la unidad de combate sufre otro paso de pérdidas, el Chit de fuerza deberá ser retirado y reemplazado con una unidad de cuadro con una fuerza de “1”, ya que la unidad previamente tenía una fuerza de 2 (si esta hubiera tenido un valor C, tendría 1 punto de fuerza en su reverso y por tanto habría sido eliminada por el segundo paso de pérdidas).

**9.2 Combate de disparo:** Las unidades de infantería y artillería pueden disparar sobre cualquier enemigo dentro del alcance (9.21) y línea de visión (9.22). Para disparar, el jugador disparando establece qué unidades están disparando y a qué objetivos. Si hay fuego combinado (es decir, más de una unidad disparando sobre un objetivo común), totaliza la fuerza de combate y modifica su fuerza por alcance (9.21). Después

él localiza la correspondiente columna en la tabla de combate de disparo, y resuelve el combate. Así, 8 puntos de fuerza de combate dispararían usando la columna (7-10) (sin ajustes).

- Una unidad puede disparar solo una vez en cada fase de acción (fase de acción inicial, fase de acción de oponente y fase de acción de reserva). Excepción: la artillería francesa puede también conducir fuego de oportunidad.
- Las unidades usando combate de fuego deben disparar separadamente a objetivos a 2 ó más de distancia, a menos que la unidad disparando se encuentre adyacente a otra unidad o unidades conduciendo disparo contra el mismo objetivo. Las unidades adyacentes a un objetivo pueden combinar disparo con otras unidades amigas disparando que estén adyacentes al mismo objetivo, incluso si ellas no están adyacentes unas con otras.
- Una unidad solo puede ser atacada por medio del combate de disparo, una vez durante el segmento de combate de una única fase de acción (inicial o reserva). El fuego de oportunidad no cuenta para esta restricción ya que este ocurre durante el movimiento.
- Las unidades llevando a cabo combate de disparo no pueden disparar a objetivos en más de un hex.
- Una unidad nunca estará obligada a disparar.
- Si una unidad usando el combate de disparo está en una EZoC, esta debe disparar a la unidad ejerciendo la ZoC. Si está en la ZoC de más de una unidad enemiga, el jugador propietario puede elegir a cuál (una) unidad de ellas disparar.

**9.21 Alcance:** Antes de resolver el combate de disparo, debe ser comprobado el alcance de la unidad que dispara. *Las unidades de artillería tienen un alcance de 8 hexs. La infantería francesa tiene un alcance de dos hexs, mientras que la infantería prusiana tiene un alcance de un hex.* Las unidades solo pueden disparar a objetivos dentro de su alcance. El alcance tiene un efecto sobre la fuerza de las unidades que disparan. Las tablas de modificadores del alcance explican esto. Por ejemplo, una unidad de artillería disparando a un objetivo en un hex adyacente (1 hex de alcance) tiene su fuerza multiplicada por 2 antes de resolver el combate. Así, si la unidad de artillería tenía una fuerza inicial de 2, esta sería doblada a 4, y se utilizaría la columna 4-6 de la tabla de combate de artillería. Cuando una unidad está a la mitad ( $\frac{1}{2}$ ), su fuerza es siempre redondeada al alza, al número entero más cercano.

**9.22 Línea de visión:** Las unidades disparando a objetivos en un alcance de dos o más hexs, deben ser capaces de trazar una línea de visión (LoS); esto es, para disparar a una unidad, deben ser capaces de verlas. La LoS es trazada desde el centro de la unidad que dispara al centro del hex objetivo. Si la LoS está bloqueada, el disparo no es posible. Si un hex contiene cualquier terreno “bloqueante” (o una ficha bloqueando), el hex al completo se considera con bloqueo LoS. La LoS trazada a lo largo de un lado de hex entre un hex bloqueante y otro que no lo es, LoS no estaría bloqueada; si ambos hexs son “bloqueantes”, la LoS no puede ser trazada.

**A. LoS en la misma elevación:** Cuando unidades están disparando a objetivos en la misma elevación, los siguientes tipos de terrenos (y otros) entre medias bloquearán la LoS:

1. Bosques en la misma elevación.
2. Las unidades de combate en la misma elevación que estén adyacentes a la unidad objetivo.
3. Un hex de ciudad.
4. Un hex de elevación más alta.

**B. La LoS en una elevación diferente:** Cuando unidades estén disparando a un objetivo en un nivel de elevación diferente (mayor o menor), los siguientes tipos entre medias bloquean la LoS:



1. Un hex más alto que el más bajo de los dos niveles involucrados en el combate, que está más cerca al objetivo que la unidad disparando.
2. Un hex de bosque entre medias.
3. Unidades de combate adyacentes a la unidad objetivo.

**C. Determinación de la LoS:** El terreno o las unidades bloquean la LoS entre unidades en diferentes si el hex bloqueante está más alto que la unidad más baja. Para determinar si algo bloquea entre unidades en diferentes niveles, cuenta los hexs entre la unidad más baja y el obstáculo potencial. Si la distancia es menos de la mitad del número de hexs entre la unidad disparando y la unidad objetivo, la LoS está bloqueada. Si el número es igual a o mayor que la distancia total, la LoS está despejada.

**9.23 Efectos del terreno sobre el combate de disparo:** Los efectos del terreno desplazan la columna a la izquierda en la tabla de combate de disparo. Todos los efectos son acumulativos. Los resultados modificados inferiores a  $\frac{1}{2}$  se resuelven en la columna  $\frac{1}{2}$ , mientras que los resultados modificados mayores de 1 se resuelven en la columna 1+ (la columna "1/2" se usa para cualquier fuerza menor de 1). Los siguientes efectos son también encontrados en la tabla de efectos del terreno:

El objetivo está:	Desplazamiento
En un hex de bosque	Una columna a la izquierda
En un hex de ciudad Inmediatamente detrás de un lado de	Una columna a la izquierda
Hex de fortificación	Dos columnas a la izquierda
Uno o más niveles más alto que la Unidad disparando	Una columna a la izquierda
En un hex de población	Una columna a la izquierda

**9.24 Resolución del combate de disparo:** Después de los ajustes por alcance y terreno, el jugador tira un dado y aplica el resultado. Hay seis resultados diferentes que pueden ocurrir en la tabla de combate de disparo. Son los siguientes:

Resultado	Efecto
-	No hay efecto sobre el objetivo
DM	La unidad superior en el hex objetivo, debe chequear moral para ver si se desbarata. Si esta se desbarata, cualquier otra unidad en el hex, chequea moral.
DD	La unidad de combate superior es desbaratada, y cualquier otra unidad en el hex chequea moral.
DI	La unidad de combate superior pierde un paso y chequea moral. Si esta queda desbaratada, cualquier otra unidad en el hex chequea moral.
D2	La unidad superior pierde 2 pasos (si es posible) y se desbarata. Si la unidad superior solo tiene un paso, cualquier otra unidad en el hex sufre el segundo paso de pérdidas, y chequea moral.
DE	La unidad de combate superior es eliminada. Cualquier otra unidad en el hex chequea moral.

Los resultados se aplican inmediatamente después de haber obtenido el resultado.

Las unidades desbaratadas (*Rout*), se retiran 2 hexs, excepto para baterías y fuertes, que no se retiran. Las unidades desbaratadas que reciben un resultado DM o DD, tratan aquellos resultados como “sin efecto” Ten en cuenta que esto es diferente del combate de Melee (cuerpo a cuerpo).

**Ejemplo:** *Dos unidades de artillería prusianas, en los hexs 4424 y 4524, están preparándose respectivamente para disparar a Sedán en el hex 4320. Como las dos unidades de artillería están adyacentes una a la otra, pueden combinar sus fuerzas, pero primero deben modificar sus fuerzas por alcance. La unidad de artillería en el hex 4424 tiene una fuerza de 4, mientras que la unidad de artillería en el hex 4524 tiene una fuerza de 6. La unidad de artillería en el hex 4424 está disparando en un alcance de 4 hexs y, por tanto, tiene un modificador por alcance de XI, lo que significa que su fuerza permanece en 4. La unidad de artillería en el hex 4524 tiene un alcance de 5 hexs, lo que significa que su fuerza es modificada por ½. Esta tiene una fuerza modificada de 3. La fuerza total es 7 (4+3). Los efectos del terreno modifican entonces la columna en que se resolverá el disparo. Como el objetivo se encuentra dentro de un fuerte, hay un desplazamiento de 2 columnas a la izquierda (por el fuerte). La artillería resolverá el combate en la columna 1-3. Se lanza un dado y se obtiene un “9”. El resultado es un DM. El jugador francés debe chequear ahora la moral de las unidades defensoras.*

**9.3 Combate de melee (cuerpo a cuerpo):** Después de que haya sido resuelto todo el combate de disparo, se resuelve el combate de melee o el cuerpo a cuerpo. Solo las unidades de combate amigas adyacentes a unidades de combate enemigas, pueden atacar. Una unidad no tiene que atacar, ni tampoco tiene que atacar a todas las unidades enemigas a las que esté adyacente. Puede atacar a cualquier unidad enemiga en su ZoC; una unidad que ha disparado a un enemigo adyacente durante el inmediatamente precedente combate de disparo, solo puede hacer el ataque cuerpo a cuerpo a esa unidad objetivo. Una sola unidad puede atacar a más de una unidad enemiga, pero no podrá dividir su fuerza en dos o más ataques separados. Para resolver el combate cuerpo a cuerpo, compara la fuerza de las unidades atacantes con la de las unidades defensoras; reduce esas fuerzas a una proporción y redondea a la baja en favor del defensor. *Por ejemplo, una unidad de 5 puntos y otra con 4, están atacando a una unidad enemiga de 4 puntos, por lo que se atacaría en una proporción de 2-1 (5+4=9 contra 4, redondeando a la baja es 2-1).* Ahora, consulta la tabla de resultados de la melee, ajusta la columna de la proporción por los efectos del terreno (9.31), lanza un dado, modifica la tirada del dado si es necesario (9.32), cruza esa tirada de dado con la columna, y encuentra el resultado, aplicándolo inmediatamente (9.33).

#### **Restricciones:**

- Ninguna unidad puede atacar si su proporción inicial (antes de los efectos del terreno), es 1-4 o inferior.
- Las unidades fuera de mando no pueden atacar.
- Las unidades desbaratadas (*Routed*), no pueden atacar, y cuando se defienden, otorgan al atacante una columna a la derecha.
- La caballería recibe un desplazamiento de columna de 1 a la derecha, a menos que esté atacando ladera arriba (*upslope*), dentro de un hex de bosque, dentro de un hex de población, hex de ciudad o a través de un lado de hex de fortificación.
- El máximo desplazamiento neto de columnas permitido es 3 columnas.
- Las unidades de artillería no pueden atacar en combate de melee, y se defienden con una fuerza de 1. Ten en cuenta que mientras que defienden con una fuerza de 1, esto no significa que ellas solo tengan 1 solo paso; tienen el número de pasos indicados por su chit de fuerza.

**9.31 Efectos del terreno en el combate cuerpo a cuerpo:** Ciertos tipos de terreno desplazan a la izquierda la columna en que el combate será resuelto, de la tabla de resultados de la melee. Los desplazamientos de

columna son acumulativos con un desplazamiento máximo permitido neto de 3 columnas. Ver la carta de efectos del terreno para más detalles.

**9.32 Modificadores al dado del combate:** Si el líder está apilado con una unidad de combate atacante o con una unidad de combate defendiendo, el valor de combate del líder modifica la tirada del dado. Las unidades atacantes con un líder añaden el valor de mando del líder, mientras que las unidades defensoras con un líder restan el valor de mando del líder de la tirada del dado. Las unidades defensoras que están desabaratadas (*routed*) añaden 1 al dado del combate.

**9.33 Explicación de los resultados de la Melee:** Los siguientes resultados pueden ocurrir en la tabla de resultados de la melee:

<b>AE</b> = Una unidad atacante es eliminada; cualquiera otras unidades atacantes son desabaratadas ( <i>Routed</i> ) y se retiran dos hexs.
<b>AI</b> = El atacante pierde un total de 1 paso (el jugador propietario elige qué unidad), y todas las unidades atacantes chequean moral.
<b>A2</b> = El atacante pierde un total de 2 pasos (el jugador propietario elige qué unidad o unidades), y todas las unidades atacantes chequean moral.
<b>AD</b> = Una unidad atacante se desbarata ( <i>Rout</i> ) y se retira 2 hexs, y cualesquiera otras unidades atacantes chequean moral.
<b>AM</b> = Todas las unidades atacantes chequean moral.
-= Sin efecto.
<b>DD</b> = Una unidad defensora se desbarata y se retira dos hexs; cualesquiera otras unidades defensoras chequean moral.
<b>DM</b> = Todas las unidades defensoras chequean moral.
<b>DI</b> = El defensor pierde un total de 1 paso (el jugador propietario elige qué unidad, si hay más de una), y cualesquiera otras unidades defensoras chequean moral.
<b>D2</b> = El defensor pierde un total de 2 pasos (el jugador propietario elige qué unidad o unidades), y cualesquiera otras unidades defensoras chequean moral.
<b>DE</b> = El defensor pierde la unidad de combate superior, y cualesquiera otras unidades defensoras se desbaratan.

- Las unidades de combate que se desbaratan deben retirarse 2 hexs.
- Las unidades de combate que se desbaratan y después reciben otro resultado *Rout*, son eliminadas. Ten en cuenta que esto es diferente del combate de disparo.

**9.34 Avance y retirada:** Cuando una unidad es forzada por el combate a retirarse, mueve dos hexs de distancia desde el enemigo, dentro de las siguientes restricciones:

- Esta no puede retirarse fuera del mapa o cruzar un lado de hex o entrar en un hex que de otra forma normalmente no podría mover a través o dentro de él.
- No puede entrar en un hex ocupado por el enemigo.
- Esta no podrá entrar en una EZoC, a menos que ese hex esté ocupado por una unidad de combate amiga y las restricciones de apilamiento lo permitan.
- Las unidades deben obedecer todas las restricciones del apilamiento cuando se retiren.

Las unidades que deban retirarse pero no pueden, permanecen en su lugar y pierden un paso adicional.

**Avances:** Si, como resultado de un combate cuerpo a cuerpo, un hex objetivo enemigo queda vacante, una unidad de combate atacante puede entrar en el hex vacante. Esta decisión debe ser realizada inmediatamente después del resultado del combate.

**Ejemplo de combate de melee o cuerpo a cuerpo:** Dos unidades de combate prusianas de 5 y 7 puntos de fuerza, están atacando a una unidad de combate francesa "B" desbaratada, de 5 puntos de fuerza en un hex de bosque. Un líder prusiano con un valor de mando de "2" está apilado con una de las unidades prusianas. Un líder francés con un valor de mando de "1" está apilado con la unidad de combate francesa. La proporción inicial es 2-1 (12 a 5, redondeando a la baja, 2-1). La proporción es desplazada una columna a la izquierda por el bosque, y una a la derecha porque el defensor está desbaratado (routed), para una columna final de la proporción del combate de 2-1 en la tabla de resultados de la Melee. Se chequean entonces los modificadores al dado. El prusiano tiene un +2 por el valor de mando de su líder y un +1 porque la unidad francesa está desbaratada. Por tanto, el jugador francés tiene un total de +3. La unidad francesa defendiendo tiene un -1 por el valor de mando de su líder. Los modificadores son entonces totalizados, dando un modificador final al dado de +2 (3-1). El Jugador prusiano obtiene un "6" con el dado, al cual se le añade el +2, dando un resultado final de 8. En la columna 2-1, el resultado es D1. El chit de fuerza de la unidad de combate francesa, es girado a su lado reducido (lado de 1 paso de pérdidas), y tiene una nueva fuerza de 3. Es ahora chequeado el líder francés. Una tirada de dado de "4", significa que el líder no ha caído. La unidad defendiendo ahora comprueba por moral en la tabla de moral. Usa la columna 1/2, que establece el "5" como su número de moral. Se resta 1 porque la unidad está desbaratada, pero a su vez se añade 1 por el valor de mando del líder francés. Por tanto, el número de moral de la unidad permanece en 5. El jugador francés tira un dado y el resultado es un 5. La unidad francesa ha pasado el chequeo de moral, aunque aún permanece desbaratada de un resultado previo. Si hubiera fallado su chequeo de moral, esta habría sido eliminada; el líder tendría de nuevo que chequear por muerte, y si sobrevive, sería movido a las más cercanas de sus unidades (si ninguna sobrevive, el líder es eliminado). El jugador prusiano podría entonces avanzar una unidad dentro del hex.

**9.4 Retirada de la caballería antes del combate:** Las unidades de caballería defendiendo pueden retirarse antes del combate de disparo, si ellas están adyacentes a infantería y/o artillería enemiga. Para hacerlo, ellas se retiran 2 hexs usando todas las restricciones del desbaratamiento (10.3), aunque ellas no quedarán desbaratadas. No podrán retirarse si están en una ZoC de caballería enemiga.

## 10.0 Moral

El valor de combate de cada unidad de combate, es también su valor de moral. En varios momentos durante el combate, las unidades están obligadas a chequear la moral, y así determinar si quedan desbaratadas; o si ya están desbaratadas durante el combate de melee, para ver si son eliminadas. Durante la fase de recuperación de la moral, las unidades desbaratadas chequean para ver si ellas permanecen desbaratadas.

**10.1 Cuando se chequea la moral:** Cuando ocurre un resultado AM, DM, AD, DD, AI, DI, A2, D2, AE y DE, se hace un chequeo de moral. Esto podrá ocurrir durante el fuego de oportunidad, el disparo de combate o el combate cuerpo a cuerpo (melee).

**10.2 Chequeos de moral:** Cuando se requiere un chequeo de moral, el jugador comprueba el valor de combate de la unidad y encuentra la correspondiente línea en la tabla de moral. Si la unidad está con fuerza completa, usa la columna "completa -Full"; si tiene un paso de pérdidas, usa la columna "1/2", y si tiene un marcador de cuadro bajo esta, usa la columna I SP. Cruza la línea y la columna, dando como

resultado un número que es el actual número de moral. Si está presente un líder en el hex, el valor de mando del líder es añadido al número de moral. Se lanza entonces un dado y se compara al número de moral. Si la tirada del dado es igual a o menor que el número de moral, la unidad pasa su chequeo de moral y no se desorganiza. Si el jugador obtiene una tirada de dado superior al número de moral, la unidad falla su chequeo de moral y se desbarata.

**Ejemplo:** Una unidad de combate con un valor de combate C y sin pérdida de pasos, es requerida para hacer un chequeo de moral, como resultado de un resultado de combate AM. Esta se encuentra apilada con un líder con un valor de mando de I. Chequeando la tabla de moral, vemos que las unidades de combate tienen un número de moral de 6. Ese 6 es modificado por el valor de mando del líder, que es I, para pasar a tener un número de moral de 7 (6+I). El jugador entonces lanza un dado con el resultado de un "9". La unidad de combate ha fallado su chequeo de moral, ya que el 9 es mayor que el 7. Esta es girada a su lado desbaratado "*Routed*", y se retira 2 hexs. El líder puede o no retirarse, dependiendo de la elección del jugador propietario.

**10.3 Desbaratamiento (*Rout*):** Cuando una unidad se desbarata, queda sometida a ciertas restricciones. Son las siguientes:

- Las unidades desbaratadas no pueden entrar en ZoCs enemigas.
- Las unidades desbaratadas defendiendo le dan al atacante un desplazamiento de columna de I a la derecha.
- Las unidades desbaratadas no pueden atacar ni en combate de melee ni en combate de disparo.
- Las unidades desbaratadas tienen un modificador a la moral de -I para los chequeos de moral, pero no para los chequeos de recuperación de moral.
- Las unidades desbaratadas solo pueden mover I hex por fase de movimiento. Excepción: cuando mueven alejándose de todas las unidades enemigas, ellas pueden usar su capacidad de movimiento completa.
- Las unidades desbaratadas que son requeridas de nuevo para chequear por desbaratamiento durante el combate cuerpo a cuerpo (*Melee*), son eliminadas si fallan su chequeo de moral.

**10.4 Recuperación de moral:** Durante la fase de recuperación de moral (*MoraleRecoveryPhase*), cada unidad de combate desbaratada chequea su moral en la forma indicada en 10.2. Si la tirada del dado es igual a o menor que el número de moral de la unidad, esta es girada a su lado frontal. Si la tirada del dado es mayor que el número de moral, la unidad permanecerá desbaratada y deberá retirarse 3 hexs (sujetos a las restricciones listadas en 9.34). Un líder amigo en el mismo o en un hex adyacente, puede ser usado para modificar el número de moral. Las unidades desbaratadas no pueden chequear para recuperación de moral si ellas están en una ZoC enemiga.

## 11.0 Froeschweiler

Después de la derrota de la división de Douay en Wissembourg, ManMahon, líder del I cuerpo francés, se retira a la cresta de Froeschweiler. Aquí intenta hacerse fuerte y ralentizar lo más posible al ejército prusiano. Si tuviera éxito, él sería capaz de mantener la carretera a Strasbourg y permitir así que el ejército francés se reorganizara. Antes de la guerra, la cresta de Froeschweiler había sido objeto de reconocimiento por parte francesa, y se había llegado a la conclusión de que Froeschweiler era una posición defensiva prácticamente inexpugnable. Esta era una posición fuerte, pero MacMahon no tenía las tropas para establecer la mejor defensa, y sus tropas aún se tambaleaban por los asaltos prusianos del comienzo. Afortunadamente para MacMahon, sus cuerpos aún estaban considerados como lo mejor del ejército francés.

Enfrente, estaba el III ejército prusiano, liderado por Federico Guillermo, el Príncipe de la Corona de Prusia. Con cuatro cuerpos más la división Wurtemberg, el III había sido el ejército que McMahon había visto en acción en Wissembourg.

En la mañana del 6 de agosto de 1870, McMahon había desplegado en las elevaciones alrededor de Froeschweiler. El ejército prusiano comenzó a concentrarse en las tierras elevadas alrededor de Goersdorf y Gunstett, y a las 09:30 la artillería prusiana comenzó a abrir fuego. Los 20 y 21 cuerpos avanzaron contra las fuerzas francesas en Worth, y Eberbach fue de nuevo golpeado. Al mediodía, el XI Cuerpo de Von Bose lanzó su ataque contra Eberbach. Ellos avanzaron contra los Zuavos de Lartigué, quienes perdieron el 80% de sus efectivos en la batalla. Cuando el príncipe de la corona llegó a las 13:00, él aprobó el avance prusiano y ordenó a la división Wirtembug y al I Cuerpo bávaro atacar. Los franceses se defendieron tenazmente, pero sin reservas francesas, el peso del feroz asalto prusiano comenzaba a dar sus frutos. Mientras el centro y el flanco izquierdo francés se mantenían contra los prusianos, el flanco derecho generaba un problema en el bando francés. A las 14:30, Von Bose y el I cuerpo Bávaro habían empujado a las fuerzas de Lartigué en retirada hacia Elsasshausen. Si el avance continuaba, el cuerpo francés podría ser arrollado. MacMahon lanzó a sus reservas de caballería en la refriega del flanco derecho, con la esperanza de que podían frenar a los prusianos. En vez de esto, el ataque mal pensado y planificado, fracasó antes de conseguir alguno de sus objetivos. La división de Pelle fue movida para frenar el avance prusiano. Tuvieron éxito en hacerlo. Desafortunadamente, los franceses habían tenido que debilitar su flanco izquierdo y el centro para reaccionar a la crisis del flanco derecho. Como consecuencia, las fuerzas prusianas en el flanco izquierdo, comenzaron a realizar ganancias considerables. A las 4:00 PM, la línea de retirada francesa estaba amenazada, y a las 5:00 PM los franceses comenzaron la retirada. Los prusianos habían tomado la creta de Froeschweiler.

**11.1 Colocación:** Cada unidad tiene una letra de colocación o un número y letra en su esquina superior derecha. Si una unidad solo tiene una letra, esta podrá ser colocada dentro de 5 hexs de su correspondiente letra impresa en el mapa. Si tiene número y letra, el número es el turno de juego en la que entra, y la letra se refiere al hex de entrada. Los franceses colocan primero. Nota: Usa la ficha del Príncipe Federico Guillermo de la plancha de fichas de Sedán. Él entra en el turno de juego 13:00 (turno 10), en N.

**11.2 Duración del juego:** El juego comienza en el principio del turno 08:30, y finaliza a la conclusión del turno 19:00 (22 turnos de juego).

**11.3 Condiciones de victoria:** Al final del último turno de juego, los jugadores totalizan sus puntos de victoria (VPs) y los comparan. El bando con más VPs gana. Los VPs son obtenidos por lo siguiente:

	Puntos de victoria
Controlar el hex 1820	10
Controlar el hex 1022	5
Controlar el hex 1032	5
Cada unidad enemiga	
“A” eliminada	2
Cada líder enemigo	
Eliminado	1
Cada unidad enemiga	
“B”, “C” o “D” eliminada	1

**11.4 Escenario de batalla:** Mientras que el escenario básico para Froeschweiler permite a cada jugador maniobrar antes de que comience el asalto principal, para algunos esto añade demasiado tiempo al juego,

antes de que las balas realmente comiencen a volar por doquier. Este escenario, por tanto, se incluyó para entrar directamente en el meollo de las cosas. Comienza justamente cuando los prusianos empiezan su asalto principal.

**11.41 Colocación:** Los franceses colocan en sus áreas de colocación, según 11.1. Los prusianos se colocan como sigue: XI Cuerpo se coloca dentro de 6 hexs de J, mientras que el V Cuerpo se coloca dentro de 6 hexs de K. El resto de unidades entran normalmente como refuerzos. El jugador francés coloca primero.

**11.42 Duración del juego:** El juego empieza en el comienzo del turno 13:00 y finaliza a la conclusión del turno de juego 19:00 (13 turnos).

**11.43 Condiciones de victoria:** Las mismas que en 11.3.

## 12.0 Sedán

Sedán fue la batalla final del régimen de Napoleón III. El 1 de septiembre de 1870, Napoleón III y el ejército de Chalons estaban en posiciones defensivas alrededor de la vieja ciudad fortificada de Sedán. Aquí los franceses, bajo el mando de MacMahon, intentarían una vez más derrotar a los prusianos. Desafortunadamente para los franceses, el su retirada ellos habían perdido el contacto con los prusianos. Como resultado, no se dieron cuenta que el III ejército prusiano, bajo el mando del Príncipe Guillermo Federico, ya había, en las primeras horas del 1 de septiembre, comenzado a cruzar el Mosa en Donchery, a la retaguardia de Sedán. Añadido a esto, la luz aún no se veía cuando MacMahon, a caballo con el sonido de los cañones en Bazeilles, fue herido en una pierna por el fragmento de un proyectil. El liderazgo cayó sobre los hombros del general Ducrot. Según avanzaba la mañana y el IV ejército prusiano comenzaba los ataques en el este, y mientras que el III ejército prusiano avanzaba en el sur y oeste, se hacía evidente que los defensores franceses estarían rodeados pronto a menos que se hiciera algo rápidamente. A las 13:00, los franceses reunieron su caballería y lanzaron una carga contra el IX Cuerpo prusiano. La carga fracasó en desalojar a los prusianos, y la caballería fue sacrificada, retirándose después a sus líneas. A las 15:00, Ducrot envió los restos de la primera carga para intentarlo de nuevo. Esta segunda carga corrió la misma suerte. Sin salida, Napoleón III perdió los nervios y ordenó a las fuerzas francesas que solicitaran un armisticio. Con esto, la batalla de Sedán había llegado a su fin.

**12.1 Colocación:** Todas las unidades tienen una letra de colocación o un número y letra en su esquina superior derecha. Si una unidad solo tiene una letra, esta podrá ser colocada dentro de 5 hexs de su correspondiente letra impresa en el mapa. Si tiene número y letra, el número es el turno de juego en la que entra, y la letra se refiere al hex de entrada en el mapa. Los franceses colocan primero.

**12.2 Duración del juego:** El juego comienza en el principio del turno de juego 04:00 y finaliza a la conclusión del turno de juego 17:00 (27 turnos de juego).

**12.3 Condiciones de victoria:** Al final del juego, los jugadores totalizan sus puntos de victoria (VPs) y los comparan. El bando con más VPs gana. Los VPs son obtenidos por lo siguiente:

	Puntos de victoria
Control del hex4219	8
Control del hex I006	10
Control del hex2405	5
Cada unidad de moral "A" eliminada	2
Cada líder enemigoEliminado	1
Cada unidad de moral "B", "C" o "D" eliminada	1

## 12.4 Escenario “qué hubiera pasado si” (ver reglas originales)

**12.5 Ataque sobre Floing:** Este escenario se centra en el ataque por parte del III ejército prusiano sobre el VII Cuerpo francés en Floing. Se juega en una hora y es perfecto como escenario de aprendizaje.

**12.51 Colocación:** Todas las unidades del VII Cuerpo francés se colocan dentro de 5 hexs del área de colocación D. Los cuerpos prusianos V y XI se colocan dentro de 5 hexs del hex 2405. No hay refuerzos. Los franceses colocan primero.

**12.52 Duración del juego:** El escenario comienza en el principio del turno 12:00 y finaliza a la conclusión del turno 13:30 (4 turnos).

**12.53 Reglas especiales:** Los jugadores usan la tabla de mando especial cuando tiran el dado por puntos de mando. Ninguna unidad puede entrar en una fila de hexs al este de 40XX o al sur de XX15.

**12.54 Condiciones de victoria:** El jugador prusiano gana si una de sus unidades ocupan Floing (hex 3611) al final del turno de juego 1330 y está en mando. De lo contrario, ganará el francés.

**12.6 Escenario del ataque sobre Bazailles:** Este escenario cubre el primer ataque de la batalla. Como en el escenario de Floing, se juega en unos 45 minutos a una hora, y pretende ser un escenario de aprendizaje.

**12.61 Colocación:** El cuerpo XII francés se coloca dentro de 5 hexs del área de colocación F. El I Cuerpo Bávaro prusiano se coloca dentro de 5 hexs del área H. Los prusianos reciben el XII Cuerpo en el área J en el segundo turno. Los franceses colocan primero.

**12.62 Duración del juego:** El juego comienza en el principio del turno 04:00 y finaliza a la conclusión del turno 05:00 (3 turnos).

**12.63 Reglas especiales:** Los jugadores usan la tabla de mando especial cuando tiran el dado por puntos de mando. Ninguna unidad puede mover al norte de la fila de hexs XX24 o al oeste de la fila de hexs 42XX.

**12.64 Condiciones de victoria:** El jugador prusiano gana si al final del turno de juego 05:00 ocupa Bazailles con al menos una unidad en mando; de lo contrario, ganará el francés.

**12.7 Escenario del asalto inicial:** Este escenario cubre solo el asalto en las proximidades al este de Sedán. Dura aproximadamente 3 horas de juego y es un buen escenario para cuando sólo dispones de unas pocas horas.

**12.71 Colocación:** El cuerpo XII francés se coloca dentro de 5 hexs del área F, el I cuerpo dentro de 5 hexs del área G, y el V cuerpo se coloca dentro de 5 hexs del área E. El I Cuerpo bávaro prusiano se coloca dentro de 5 hexs de H, y los cuerpos de Guardia se colocan dentro de 5 hexs del área I. Los prusianos reciben los siguientes refuerzos: XII cuerpo en el turno 2, en el área J, y el IV Cuerpo en el turno 3 en el área J. Los franceses colocan primero.

**12.72 Duración:** El juego comienza al principio del turno 04:00 y finaliza a la conclusión del turno 08:30 (10 turnos de juego).

**12.73 Reglas especiales.** Se usa la tabla de mando regular. Ninguna unidad puede entrar en un hex más allá del oeste de la fila de hexs 40XX.

**12.74 Condiciones de victoria:** Si los prusianos al final de cualquier turno tiene una unidad en mando adyacente a cualquier lado de hex de fortificación alrededor de Sedán, gana. Si falla al hacerlo, el francés gana.





