

# Línea de Batalla

Las presentes reglas y accesorios de juego los he diseñado y elaborado para representar las batallas históricas del periodo comprendido entre 1720 y 1830.

Línea de Batalla es un juego accesible que ofrece las variables de un juego como el ajedrez para que cada partida sea diferente y única.

Me he inspirado en los trabajos de Mike DeSanto sobre la lucha de independencia norteamericana y en los de Michael Hanickel sobre las batallas de Federico II de Prusia.

**Despliegue inicial Batalla de Waterloo.-** Poner las tropas Francesas en hexágonos con círculo azul, tropas inglesas en los hexágonos con círculo rojo, tropas Holandesas círculo naranja, tropas de Brunswick círculo negro y tropas de Hanover círculo blanco; los líderes de cada ejército se colocan en el hexágono que tiene su letra inicial; la disposición del resto de las tropas es a tu criterio. El ejército prusiano de Blücher se desplegará en los hexágonos grises a partir del turno nueve.

## Tablero:

En el mapa, junto al título está una sección de números del 1 al 9 que representa los turnos de juego, al terminar el turno 9 se despliega el ejército prusiano.

El tablero es un mapa organizado en hexágonos que se usan para controlar el movimiento e indicar diversos tipos de terreno presentes en la batalla, estos afectan a las unidades de combate.

## Efectos del Terreno.-

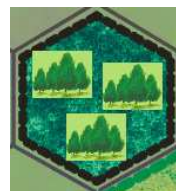
Línea de visión.- Es el término para indicar que no hay obstáculos entre una unidad que ataca a otra es decir que no hay algo que bloquee el ataque, si la línea de visión está “bloqueada” por una colina, un bosque, unidad, etc. No puede haber combate.

Combate: Ciertos terrenos aumentan la defensa de una unidad o su alcance.

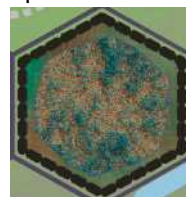
Movimiento: Algunos terrenos no pueden ser atravesados y otros solo pueden ser ocupados por cierto tipo de tropa.

## Tipos de Terreno

Bosque denso.- Hexágono intransitable para todo tipo de tropa. / Bloquea la línea de visión



Colina abrupta.- Hexágono intransitable para todo tipo de tropa. / Bloquea la línea de visión



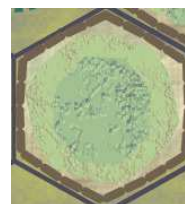
Zona fangosa, río o lago.- Hexágono intransitable para todo tipo de tropa. / No bloquea la línea de visión.



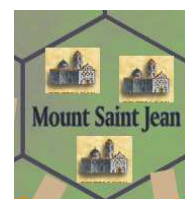
Bosque disperso.- Hexágono solo transitable para infantería y líderes, da un +1 a la defensa a la unidad que esté en su interior / Bloquea la línea de visión.



Colina despejada.- Hexágono transitable por todo tipo de unidad, aumenta el alcance de la unidad que esté en su interior un hexágono, solo bloquea la línea de visión si está entre ambas unidades.



Poblado.- Solo pueden ser ocupados por infantería, líderes y artillería, dan un +2 a la defensa a la unidad que esté en su interior / Bloquea la línea de visión.



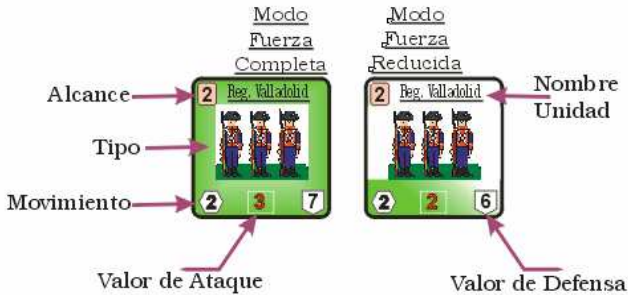
**Fortín / Posición Fortificada.-** Esta representado por un pentágono que rodea la construcción Solo pueden ser ocupados por infantería, líderes y artillería, dan un +3 a la defensa a la unidad que este en su interior y la unidad que le ocupa no esta obligada a desalojar la posición cuando es dañada / Bloquea la línea de visión.



**Alquería o Hacienda.-** Pueden ser ocupada por infantería, líderes y artillería, da un +1 a la defensa a la unidad que este en su interior; si la unidad que le ocupa es dañada esta obligada a desalojarla.



**Fichas o marcadores.-** Las fichas representan las unidades de combate, todas ellas estuvieron presentes en la batalla, dado que esta es una representación me he apegado a la realidad histórica respetando al mismo tiempo el balance de fuerzas; las fichas muestran los siguientes valores:



Cuando una unidad sufre daño se voltea y se coloca en su modo reducido, si estando en modo reducido recibe otro daño es retirada del juego.

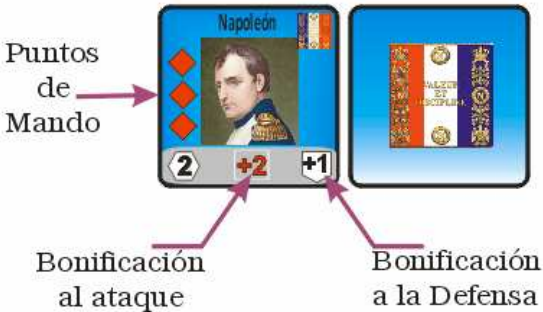
Los tipos de unidades son infantería, artillería, caballería y líderes.

La caballería disponible en el juego es de 3 tipos básicos, los húsares que son tropas ágiles y de exploración, los dragones que estaban equipados con carabinas y pistolas y que atacaban preferentemente disparando al galope y que podían organizar cargas masivas y los lanceros que eran muy móviles y que cubrían varias funciones.

La artillería tiene valores iguales para todos los participantes.

La calidad de la infantería ya esta reflejada en sus valores de ataque y defensa.

Los líderes son importantes porque tienen un valor de mando, es decir la capacidad de dar ordenes, según su calidad los lideres tienen más o menos valor de mando y también unidos (apilados) a una unidad le bonifican sus atributos de ataque y/o defensa con su valor marcado por un signo de "+"; un Ataque +2 significa que se suman 2 puntos al valor de ataque a la unidad en la que está el líder.



**Apilamiento de líderes.-** Un líder puede unirse a una de sus unidades amigas del tipo que sea y esto se llama apilamiento, solo los líderes lo pueden hacer y solo uno por unidad, cuando se han apilado, se mueven como una sola pieza, un líder puede cambiar de unidad o quedar solo, en este caso cuenta como una unidad independiente hasta que se una a otra unidad. Como ya se había indicado antes, suma sus atributos de ataque y defensa a la unidad con la que está apilado. El líder apilado a una unidad se mueve al ritmo de está. Además los líderes pueden reorganizar unidades, puede darse el caso de que un líder combata solo, en este caso su alcance es 1 y sus valores de ataque y defensa son los que tiene indicados.

**Secuencia del turno de juego.-** El turno consta de 2 fases, empezando por las tropas francesas que en su fase siguen las siguientes etapas:

**1.- Etapa de Ordenes.-** Lanzar dado de órdenes (un dado de 6) y sumar su resultado al total de puntos de mando del ejercito que es el total de puntos sumados de los líderes.

Valor en el dado	Puntos de Mando
1	1
2 y 3	2
4 y 5	3
6	4

Por ejemplo los Franceses tienen 2 líderes que son Napoleón y Ney que suman 5 puntos de mando sacan un 4 en el dado que equivale a 2 puntos de mando esto da en total 7 puntos de mando, esto significa que se pueden mover hasta 7 unidades distintas en el turno; se puede o no usar todos los puntos de mando, los que no se usen no se pueden guardar, se pierden al terminar la fase.

**2.- Movimiento.-** Todas las unidades tienen una capacidad de movimiento basada en el tipo de unidad. Se mueve de hexágono a hexágono. Ninguna unidad puede mover más hexágonos que los de su capacidad de movimiento.

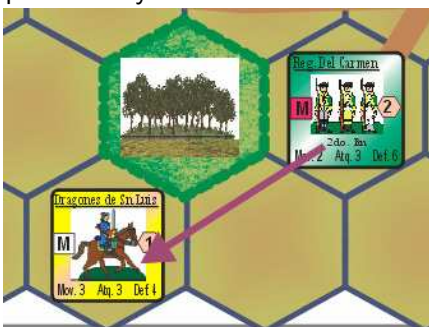
Las unidades no pueden mover más de una vez por turno.

En el ejemplo indicado de los franceses, estos pueden mover 7 unidades de las 16 posibles a su elección; cada unidad puede mover su máximo de movimiento en hexágonos. Las unidades no pueden terminar su movimiento en un hexágono ocupado por otra unidad y no pueden atravesar un hexágono con una unidad amiga, la deben rodear.

Un líder se mueve para apilarse a una unidad ya sea al final del movimiento de dicha unidad o antes de que está se mueva, si lo hace antes y está unidad se mueve, la acompaña.

**3.- Ataques.-** Cada unidad atacante solo puede realizar un ataque por turno; se indica que unidades atacan y cuales son los objetivos. La unidad defensora debe estar dentro del alcance de la unidad o unidades atacantes; la línea de visión entre ambas unidades debe estar despejada.

Si la línea de visión pasa justo por el lado de un hexágono se considera que la línea de visión no está bloqueada tal y como se ilustra.



Se lanza el dado de valor 6 y al resultado se le suma el valor de ataque del atacante.

Si 2 unidades atacan al mismo blanco en el mismo turno, sus dos valores de ataque pueden sumarse

a una única tirada de dado, o pueden atacar por separado (una tirada c/u).

Cuando el valor de ATAQUE es MENOR al valor total del defensor, la unidad atacante recibe un impacto y se retira dejando 1 o 2 hexágonos de por medio. (Excepto la artillería); Si el ataque es efectuado por 2 unidades solo una se ve afectada por el daño.

Cuando el valor de ATAQUE es IGUAL al del defensor ambas unidades se quedan donde están y no sufren daño.

Cuando el valor de ATAQUE es MAYOR al del defensor, la unidad defensora recibe un impacto y se voltea a su modo reducido y debe retirarse dejando uno o 2 hexágonos de por medio entre ambas unidades. Si la unidad objetivo ya estaba en modo reducido, es eliminada.

Cuando el valor de ATAQUE es el DOBLE o más al total del defensor, la unidad defensora es eliminada inmediatamente.

En un turno una sola unidad puede ser atacada al mismo tiempo por 2 unidades enemigas como máximo; pero puede ser atacada por unidades individuales hasta 3 veces en el mismo turno.

Una unidad con líder recibe todo el daño, si es destruida se retira y queda sola la del líder.

Una unidad de líder puede defenderse o atacar individualmente, cuando ataque lanza el dado y le suma su atributo de ataque, igual que las otras unidades. (En aquella época los líderes solían llevar una escolta de 20 a 60 hombres bien armados.)

Cuando la artillería ataca a una unidad enemiga NO se retira 1 hexágono en caso de fallar; en caso de empate la unidad objetivo siempre se retira 1 hexágono y la artillería no sufre daño al fallar.

La artillería cuando es atacada sí se retira 1 hex.

**Bombardeo.-** esta función especial solo la realiza la artillería y no le afectan los bloqueos de visión pero solo se puede dirigir a los hexágonos con poblados o fortificaciones.

Las fichas destruidas se retiran del tablero.

Una vez que se resuelvan todos los combates termina la fase del jugador inicial y comienza la fase del jugador oponente repitiéndose las tres etapas descritas.

- 1.- Etapa de órdenes.
- 2.- Movimientos.
- 3.- Ataques.

### **Condiciones de Victoria**

Los Franceses tienen por objetivos destruir la mitad de las tropas aliadas antes de la llegada de los prusianos y cuando estos arriban los franceses deben de conservar la mitad del terreno del mapa por 4 turnos, si cumplen esta condición se considera que termina el día y los aliados se retiran del campo para luchar en otra ocasión.

Los aliados ganan si como ocurrió en la realidad, contienen la acometida enemiga hasta la llegada de los prusianos y con estos empujan a las unidades francesas controlando más de la mitad del terreno.

### **Acciones Permitidas.**

Retiradas, una unidad que al verse forzada a retirarse solo lo pueda hacer saliendo del tablero, se considera derrotada y sale del juego.

Una unidad que deba retirarse, siempre lo hace en dirección opuesta a la del atacante, si en un dado caso para retirarse debe atravesar una unidad amiga, ambas retroceden y se les coloca el "marcador" de ¡Desorden! Ambas unidades el siguiente turno no pueden mover o atacar, una vez pasado ese turno se les retira el marcador de ¡Desorden!

Una unidad que al retirarse solo lo pueda hacer a un hexágono con un líder individual, lo puede hacer y se considera que se produce un apilamiento y el líder los reorganiza.

Un líder puede reorganizar unidades apilándose en ellas, de esta manera pueden mover y atacar.

Carga Masiva.- Cuando 2 fichas de caballería atacan a una misma unidad enemiga reciben un +2 de bonificación al ataque, si fallan en dicho ataque el jugador atacante elige cual sufre el daño respectivo.

Si un líder es destruido, se entiende que sus puntos de mando se restan al total de puntos de mando el ejército, si los 2 líderes de cada ejército fueran eliminados su ejército se desbanda y termina la batalla.

Una unidad desordenada puede ser atacada.

### **Diseño del juego:**

Ricardo Román Durán, derechos reservados, México D.F. año 2011.

Sistema de juego.- Línea de Batalla. Versión 2.2

Más información o comentarios:

Email.- [dickintersol@gmail.com](mailto:dickintersol@gmail.com)

Web.- <http://www.dypintersol.mex.tl>

Otros escenarios de la serie Línea de Batalla:

Marcadores:

