



REGLAS DEL JUEGO – Versión 1.7

Historial de archivos	3
REGLAS ESTÁNDAR	4
Unidades terrestres	8
Suministro	9
Desgaste	10
Desgaste en el mar	10
Regla opcional de desgaste local	11
Movimiento terrestre	13
Avance	14
Marcha forzada	16
Ataques terrestres	18
Combate terrestre	18
Contraataque	19
Pérdidas automáticas opcionales	20
Retirada& Avance	20
Unirse a la batalla	21
Asalto& Asedio	22
Bajas entre los líderes	24



Atrincheramiento	24
Alianzas	25
Reglas opcionales	26
2 Jugadores	28
REGLAS NAVALES	30
Unidades navales	31
Nelson	31
Alcance de movimiento	31
Movimiento naval	31
Transporte naval	32
Interceptar un movimiento naval	34
Combate naval	35
Reparación de daños en el «& »	36
Bloqueo	37
Suministros desde el extranjero	38
JUEGO DE GRAN CAMPAÑA	39
Naciones	40
Austria	41
Diplomacia	48
Producción	51
Conquista	56
Francia	58
Una vez por partida, durante la fase de movimiento terrestre de Francia Napoleón puede desplazarse directamente a París.	59
Guerras en el extranjero	60
Prisioneros	63
Advertencia	64



1.0	Versión original
1.1	Se han sustituido las capturas de pantalla por texto sin formato. Se ha cambiado la fuente a Calibri. Nuevas secciones: Mapa, Alianza. Actualizaciones menores.
1.2	España tiene dos líderes sin nombre.
1.3	Regla opcional de desgaste local.
1.5	Un líder debe estar presente en el hexágono para poder embarcar infantería. Tras la conquista de un MP, las unidades enemigas se retiran del mapa para llegar como refuerzos dos turnos más tarde. Lo mismo se aplica a las unidades conquistadas en su país de origen. La ciudad de producción de Baviera es Würzburg hasta que Francia conquista Austria por primera vez. A continuación, se traslada entonces a Múnich.
1.6	Cuando cambia la alineación de una nación, su fuerza naval se retira del mapa para llegar como refuerzo este turno. Las fuerzas terrestres que acaban de desembarcar ya no reciben suministro automáticamente este turno.
1.7	Actualización de la Gran Campaña para mejorar el equilibrio y la precisión histórica. Se han revisado las reglas navales. Cambios en las fuerzas terrestres: • La maniobra por la retaguardia deja a la fuerza en su hexágono y hace que se incorpore inmediatamente a la batalla. • Los partisanos pueden disolverse. • Solo se permite buscar refugio dentro de una ciudad durante la primera ronda de la batalla. • Pérdidas automáticas opcionales para ganar tiempo. • Tabla de combate.



Reglas estándar



Map



Overrun



Assault & Siege



2 players



Land Units



Forced March



Leader casualties



Supply



Land attacks



Entrenchment



Attrition



Retreat and advance



Alliance



Land Movement



Join battle



Optional Rules

Territorios

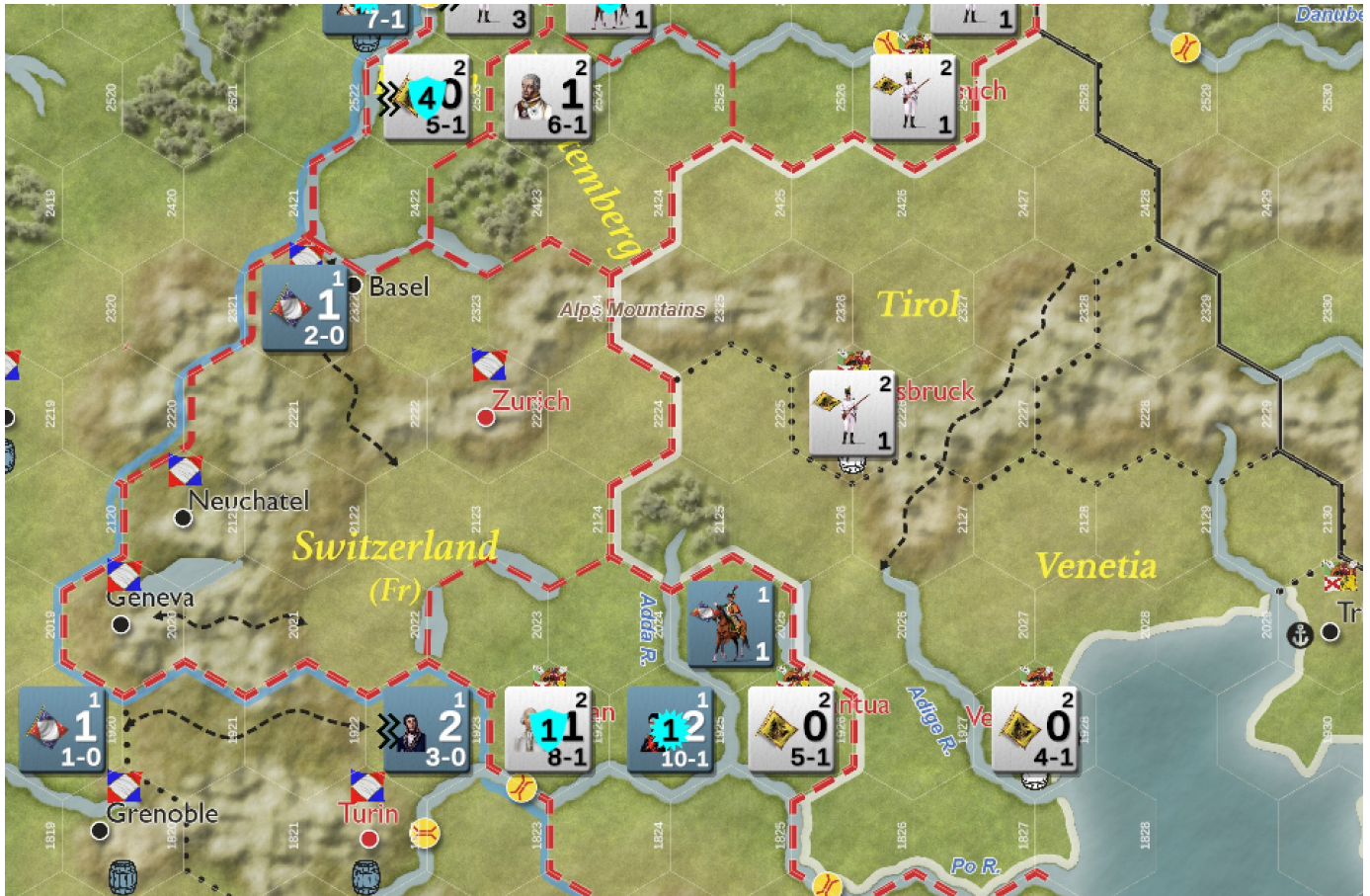
Las fronteras entre países se muestran con **trazos rojos** en el mapa.

Las líneas gruesas de color resaltan los territorios de las grandes potencias tal y como eran en 1805. (Aún no son dinámicas). Las grandes potencias son Austria (blanco), Inglaterra (rojo), Francia (azul), Prusia (gris), Rusia (verde), España (amarillo) y Turquía (naranja).

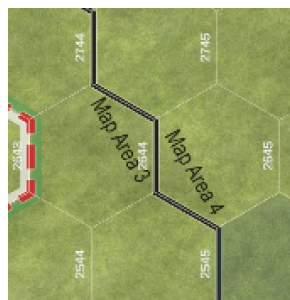
Las demás naciones se denominan países menores.

Las regiones de interés están delimitadas por **puntos negros**.

El Tirol y Venecia, por ejemplo. En algunos escenarios, estas pueden estar adscritas a otras naciones.

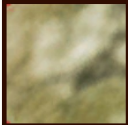


El mapa está dividido en cuatro zonas terrestres que se utilizan para el desgaste, la marcha forzada, las reglas específicas de cada escenario y las condiciones de victoria.



Terreno

MP = Coste de movimiento por tierra, DRM = Modificador de tirada en combate terrestre a favor del defensor.

	Clear MP: 1		Desert MP: 2
	Forest MP: 2, DRM: 1		Sand MP: 2, DRM: 1
	Swamp MP: 2, DRM: 1 - Swamp and Lake are treated as clear during winter turns		Lake DRM: 1 - Swamp and Lake are treated as clear during winter turns
	Low mountain MP: 2, DRM: 2		High mountain MP: 3, DRM: 2
	River tail		Minor city Entering a city hex costs 1 MP, regardless of any other terrain
	Major city Entering a city hex costs 1 MP, regardless of any other terrain		Capital Entering a city hex costs 1 MP, regardless of any other terrain
	Mountain pass Enter a mountain hex via a pass cost only 1 MP		River MP: 1, DRM: 2
	Bridge A bridge negates the movement cost of a river		



Mantén pulsado o haz clic con el botón derecho para ver la leyenda del mapa

Haz clic con el botón derecho o mantén pulsado sobre un hexágono para ver la leyenda.

Control

Solo las ciudades pueden estar controladas por un bando; el resto de hexágonos no están controlados. El control de una ciudad cambia cuando:

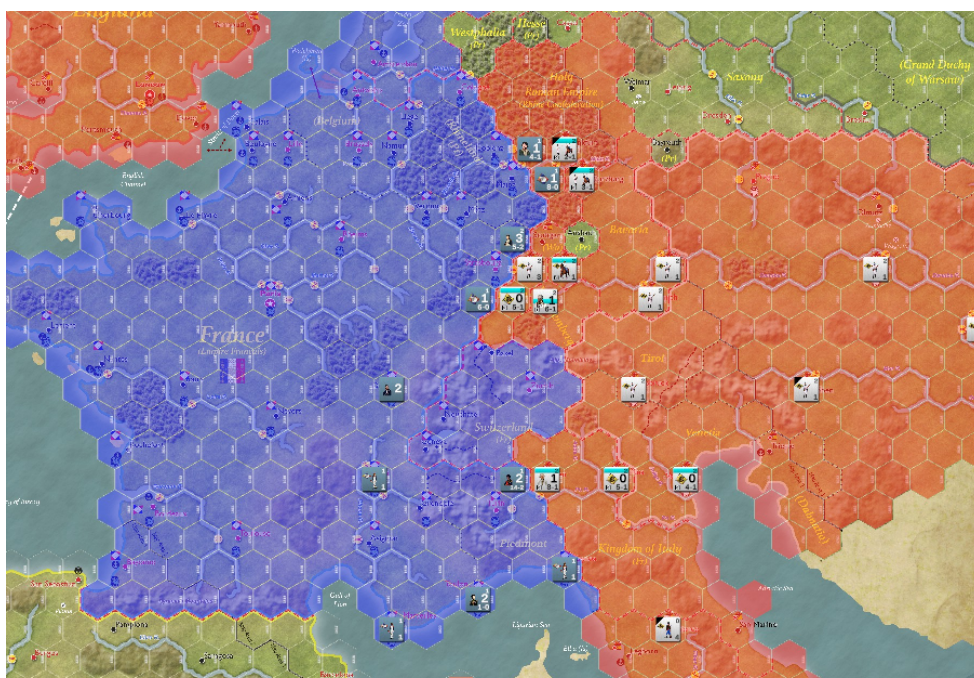
- Al final de la fase de movimiento o de combate, hay puntos de fuerza enemigos en el hexágono y la ciudad no está sitiada.
- La nación propietaria entra en guerra o pasa a ser neutral. Sus ciudades quedan controladas por el bando con el que se alinea.



El control de las ciudades se muestra en el mapa mediante una bandera situada en la parte superior del hexágono. Las ciudades neutrales no tienen ninguna bandera de control.



El filtro de banderas del menú de la izquierda te permite visualizar los países alineados con Francia (azul) y con la Coalición (rojo).



Unidades terrestres



Unit type

I Infantry
GI Guard infantry
L Landwehr
M Militia
P Partisan
K King German Legion (Identical to a I unit).
C Cavalry
GC Guard cavalry
CC Cossack cavalry
CT Cavalry in training



En el juego, haz clic con el botón derecho o mantén pulsada una ficha para obtener toda la información.

Unidades especiales



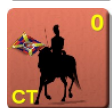
Los partisanos y las milicias nunca pueden abandonar su país de origen.



Los partisanos solo pueden desplazarse a un hexágono adyacente vacío. Pueden retirarse antes de cualquier ronda de combate si son atacados en un hexágono no despejado o sin caballería. No pueden agruparse con ninguna unidad, ni siquiera con otro partisano. Pueden disolverse durante su fase de movimiento.



Al comienzo de una ronda de combate, los cosacos pueden retirarse a menos que la fuerza enemiga cuente con un mayor número de puntos de caballería (SP).



La caballería en formación no puede moverse.

Se convierte en caballería regular una vez que se hayan gastado los puntos de producción restantes.

Fuerzas terrestres



The morale of a force equals the morale of the largest group of SP sharing the same morale. In case of tie, take the lowest morale

Number of Infantry - Cavalry SP

Una fuerza terrestre representa un apilamiento (o pila) de Puntos de Fuerza (PF) del mismo bando, situados en el mismo hexágono, que se mueven o combaten juntos.

Suministro

El abastecimiento viene determinado por el color de la unidad. Las fuentes y los depósitos solo proporcionan abastecimiento a los SP del mismo color. Las fuentes de abastecimiento se representan en el mapa con un barril y vienen determinadas por el escenario.



Los puntos de fuerza reciben suministro si se puede trazar una línea de suministro de tres o menos puntos de movimiento desde una fuente de suministro hasta el hexágono que ocupan los PF.

Un depósito es un punto de fuerza que, a su vez, cuenta con suministro.

El abastecimiento puede extenderse hasta 3 PM desde un depósito. No hay límite en el número de depósitos que pueden encadenarse para formar una línea de abastecimiento.



Una línea de abastecimiento queda cortada por la presencia de un punto de fuerza enemigo no sitiado. No se puede trazar una línea de abastecimiento a través de un país neutral.

Durante el segmento de batalla, el abastecimiento se comprueba únicamente al comienzo de cada ronda de combate.



Sin abastecimiento.

Esta fuerza sufre más desgaste. No puede avanzar tras la batalla. Los puntos de fuerza (SP) sin abastecimiento se reducen a la mitad al atacar.



Esta fuerza se quedó sin suministros al inicio de la fase de movimiento. No puede arrollar a una fuerza enemiga.

Desgaste

Al comienzo del turno de cada bando, se aplica un desgaste potencial a todos y cada uno de los hexágonos del mapa ocupados actualmente por tres o más puntos de fuerza de ese bando.



Se realiza una tirada global, junto con algunos modificadores locales que se aplican por separado a cada fuerza. La tabla de desgaste indica las bajas según el tamaño de la fuerza y la tirada modificada.

Tabla de desgaste

	Strength Points				
	3 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21+
1	0	0	0	1	1
2	0	0	1	1	2*
3	0	1	1	2*	3*
4	0	1	2*	2*	3*
5	0	2*	2*	3*	4*
6	1	2*	3*	3*	5*

= Number of Strength Points eliminated

* = At least one Strength Point eliminated must be Cavalry

Modificadores:

- -1 para las unidades francesas y las unidades satélite de Francia
- -1: unidades en el país de origen
- +1 sin abastecimiento
- +1 invierno
- +1 en las zonas 1 y 4 del mapa
- +1 al valor de asedio

Desgaste en el mar

Cuando la tirada global de desgaste da un 6 natural, se lanza un dado por cada flota en el mar, que sufre desgaste si sale un 5 o un 6.

1	2	3	4	5	6+
1	1	2	2	3	4

La tabla indica el número de unidades navales dañadas.



Regla opcional de desgaste local

Aplica esta regla si no quieres realizar una tirada única y global para todas tus fuerzas.



Se realizará una tirada de dado por cada color y por cada zona del mapa.

Cuando una fuerza tiene varios colores, se tiene en cuenta la tirada del dado correspondiente al color más representado en dicha fuerza.



Activa el módulo correspondiente a la regla antes de comenzar una nueva partida.

Movimiento terrestre

Capacidad de movimiento



Una unidad de infantería no puede moverse sin un líder.
La infantería puede moverse hasta 3 MP (puntos de movimiento) si va acompañada de un líder que ocupara el mismo hexágono al inicio de la fase de movimiento.



Una unidad de caballería puede moverse hasta 4 MP y no necesita líder.



Los líderes pueden desplazarse hasta 10 MP (12 si tienen un valor de liderazgo de 3).
Los líderes pueden desplazarse hasta 10 puntos de fuerza (12 con un liderazgo de 3).
Varios líderes pueden moverse juntos, pero el número máximo de puntos de fuerza (SP) sigue estando limitado a 10/12 SP.

The remaining movement allowance of a force is displayed on the counter at the bottom left.



Solo pueden moverse las unidades que tengan una franja azul en la parte superior o en el centro.



Mueve una fuerza seleccionándola y, a continuación, arrástrala y suéltala en uno de los hexágonos resaltados en verde.



Separar a los líderes de la infantería te permite moverlos más lejos. También puedes separar a la caballería de la infantería para que se muevan de forma independiente.

Selecciona una fuerza y, a continuación, utiliza el botón «Separar».



Puedes cancelar el último movimiento o todos los movimientos realizados hasta el momento.

Para ello, selecciona una fuerza aliada y utiliza el botón «Deshacer».

Limitaciones

- El coste en MP para entrar en un hexágono no siempre es 1; depende del terreno. Haz clic con el botón derecho o mantén pulsado sobre un hexágono para ver la leyenda.
- Ninguna unidad puede entrar en el territorio de una nación neutral, a menos que el escenario lo permita explícitamente.
- El movimiento lo realiza una fuerza compuesta por unidades del mismo color.
- Ninguna unidad puede entrar en un hexágono ocupado por un punto de fuerza enemigo. (Excepción: la «invadida», que se explica en un tutorial o regla específicos).



Cualquier unidad puede separarse en cualquier hexágono al que entre la fuerza en movimiento. Ten en cuenta, sin embargo, que una unidad terrestre no puede recogerse durante el trayecto.

Arrollamiento

Una *arrollada* es una forma de eliminar un pequeño grupo de puntos de fuerza enemigos durante la fase de movimiento. No se trata de un combate terrestre.



- Una fuerza puede intentar arrollar a una fuerza más pequeña durante su movimiento.
- Para realizar una arrollada, se necesita una proporción mínima de 4:1 (5:1 en montaña o en un hexágono atrincherado) y suficiente capacidad de movimiento para entrar en el hexágono.
- La arrollada cuesta 1 MP adicional, a menos que la proporción sea de al menos 6:1.
- Una fuerza que contenga caballería solo puede ser arrollada por una fuerza en movimiento que posea un número igual o superior de puntos de fuerza (SP) de caballería.
- Una fuerza sin suministros no puede arrollar.
- Los SP situados en hexágonos de ciudad no pueden ser arrollados.



Los hexágonos que pueden ser arrollados aparecen resaltados en azul.

Resultado

Los SP arrollados quedan eliminados inmediatamente.

Cualquier líder se red desplegará inmediatamente al hexágono más cercano ocupado por un SP del mismo color que dicho líder.

Una fuerza que realice una arrollada puede continuar moviéndose, puede realizar arrolladas adicionales y puede iniciar el combate durante la siguiente Fase de Combate del jugador activo.



Marcha forzada

Las fuerzas pueden obtener tres MP adicionales mediante la marcha forzada. El éxito depende de una tirada de dado y de la distancia a recorrer.

Además de los hexágonos de movimiento normal (en verde), los hexágonos a los que se puede llegar mediante marcha forzada aparecen resaltados en amarillo (+1), naranja (+2) y rojo (+3).



Selecciona una ruta única desde un hexágono verde hasta el destino haciendo doble clic o tocando dos veces. Las unidades deben seguir esta ruta durante la marcha forzada, independientemente de si tienen éxito o no.



Resultado de la marcha forzada:

- Se lanza un dado en la tabla de marcha forzada, utilizando la columna correspondiente a los PM adicionales necesarios.
- Tus unidades obtienen ese número de PM adicionales, que deben utilizar en la ruta elegida previamente.

Tras intentar una marcha forzada, las SP ya no pueden moverse. La franja azul inferior del nivel de fuerza indica este estado

Tabla de marcha forzada

Desired extra MP			
	1	2	3
1	1	2	3
2	1	2	3
3	1	2	2*
4	1	1*	1*
5	1	0	0
6	0	0	0

= Number of extra Movement Points allowed

* = One Strength Point must be eliminated

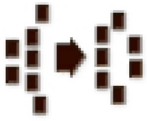
Modificadores:

- -2 Guardias franceses
- -1 Unidades francesas
- +1 sin suministros
- +1 de invierno
- +1 la fuerza se encuentra en las zonas 1 y 4 del mapa

El uso de los modificadores franceses es totalmente opcional y puede provocar que la fuerza se divida en varios grupos.



Ataques terrestres



Puedes iniciar un combate contra un hexágono ocupado por cualquier SP enemigo, siempre que dicho hexágono sea adyacente a otro ocupado por al menos uno de tus SP.

Las unidades sin líder pueden atacar. Un hexágono solo puede ser atacado una vez. Solo puedes iniciar un combate desde un único hexágono.

Cada batalla se identifica mediante insignias azules visibles en las fichas de fuerza de ambos bandos.

Cada una tiene su propio número.

Los atacantes se identifican con una estrella, mientras que los defensores llevan un símbolo de escudo.



Los dos hexágonos que conforman una batalla terrestre son importantes: definen el terreno y el resultado del combate. Una batalla dura varias rondas hasta que se produzca una de las siguientes situaciones:

- Uno de los dos hexágonos azules quede desocupado, ya sea por retirada o por destrucción.
- Ninguno de los bandos ha optado por atacar tras la primera ronda.

Se resuelve una ronda de combate (obligatoria) para todas las batallas activas antes de comenzar una nueva ronda.

Combate en tierra

La fuerza con más SP se denomina «Fuerza Mayor», y la otra, «Fuerza Menor». En cada ronda de batalla, la Fuerza Mayor lanza dos dados.

Modificadores:

- El terreno hexagonal favorece al defensor (cruce de río, bosque, pantano, montaña, lago). Al hacer clic con el botón derecho o mantener pulsado sobre un hexágono, se muestran los efectos del terreno.
- Cada bando modifica la tirada de dados a su favor en función de su valor de moral.
- Cada bando modifica la tirada de dados a su favor según el valor de liderazgo de su mejor líder. El líder debe pertenecer a la fuerza que cuente con más SP y debe ser del mismo color que la mayoría de los SP que participan en la batalla.
- El modificador acumulado de la tirada de dados no puede superar +/- 4.





Estos modificadores se detallan en la pantalla de batalla mediante el botón de información.

La proporción mostrada corresponde a la fuerza mayor.

La proporción se redondea hacia abajo y siempre se sitúa entre 1:1 y 4:1.



La tabla de combate terrestre indica las bajas según la proporción y la tirada de dados modificada.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1:1	D3/L	D2/L	D1/L	L/-	L/L	-/-	L/L	-/L	L/D1	L/D2	L/D3
3:2	D2/L	D1/L	L/-	L/L	L/L	L/L	-/L	L/D1	L/D2	L/D3	L/D3
2:1	D1/L	L/-	L/L	L/L	L/L	-/L	L/D1	L/D2	L/D3	L/D3	1/D3
4:1	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3	1/D3

Los resultados se indican como «Fuerza mayor / Fuerza menor».

-	1 SP de pérdida si la fuerza menor ha perdido más de 1 SP; en caso contrario, no hay pérdida.
Pérdida	Pérdida. Consulta la tabla de pérdidas más abajo.
D1, D2, D3	Reducir la moral en 1, 2, 3. Consulta la tabla de bajas que aparece a continuación Esto reducirá la eficacia en combate y puede provocar la retirada de la fuerza.

Número de SP de la fuerza más pequeña

		1-3	4-5	6-10	11-15	16-20	21+
Morale loss	L	1	1	1	2	2	3
	D1	1	2	2	3	4	6
	D2/D3	1	2	3	5	6	9

= Número de SP que se pierden. Si se pierde más de 1 SP, uno de ellos debe ser de caballería.

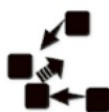
El programa realiza una preselección lógica que el jugador propietario puede modificar posteriormente.

Contraataque

Debes atacar durante la primera ronda.

Tras la primera ronda, si el atacante ha decidido no atacar, el defensor tiene la oportunidad opcional de contraatacar.

- El defensor se convierte en atacante.
- Los hexágonos de ataque y defensa también se invierten.



Pérdidas automáticas opcionales

Aplica esta regla si quieres acelerar el juego.

El programa calcula y elige las bajas para acelerar la partida contra el ordenador. Se da prioridad a la moral baja, la infantería y las naciones menores.

Las bajas se reparten aleatoriamente entre las fuerzas terrestres implicadas.



Activa el módulo correspondiente a la regla antes de iniciar una nueva partida.

Retirada y avance

Retirada



Al final de cualquier ronda de combate, una fuerza comprometida en una batalla campal debe retirarse si su moral es cero



Además, tras aplicar las bajas, otras fuerzas comprometidas en una batalla campal pueden optar voluntariamente por retirarse.

La fuerza que se retira debe retroceder un hexágono.

El hexágono no debe estar más lejos de una fuente de suministro amiga que el hexágono original (en puntos de movimiento).

Una fuerza puede retirarse a un hexágono ocupado por el enemigo si no hay ninguna otra ruta de retirada disponible.

Sin embargo, no puede terminar su retirada en un hexágono ocupado por una unidad enemiga. La fuerza debe continuar su retirada hasta que entre en un hexágono libre de unidades enemigas.

Dicha fuerza en retirada pierde automáticamente un SP por cada hexágono ocupado por el enemigo en el que entre durante su retirada.



Si la fuerza en retirada tiene menos caballería que la fuerza enemiga, debe perder 1 SP.



Se permite dividir una fuerza en retirada y, por lo tanto, retirarse a varios hexágonos.



Las fuerzas retiradas llevan un marcador de batalla naranja

Si una de las dos fuerzas que formaban originalmente la batalla (marcador azul) se retira, la batalla termina al final de la ronda de combate.

Avance tras el combate

Una fuerza con suministros puede avanzar tras el combate a cualquier hexágono desocupado por una fuerza enemiga. Se permite la división.

La decisión de avanzar debe tomarse inmediatamente después de la retirada del enemigo.



Unirse a una batalla

Una fuerza solo puede intentar unirse a una batalla una vez por ronda de combate.

Primer caso de uso



Durante el segmento de retirada voluntaria, una fuerza no desmoralizada, que ya esté participando en una batalla, puede intentar unirse a otra batalla siempre que se encuentre adyacente a una de las fuerzas que combaten.



En primer lugar, la fuerza debe retirarse de su batalla actual y, a continuación, intentar unirse a la otra batalla.



Segundo caso de uso

Una fuerza no desmoralizada, que aún no se haya comprometido en ninguna batalla, puede intentar unirse a una batalla existente una vez que se hayan llevado a cabo todas las retiradas voluntarias.

Debe estar adyacente a una de las fuerzas en combate.



Para unirse a la batalla se necesita una tirada de 5, modificada por el mejor valor de liderazgo de la fuerza.

Resultado

Si el intento tiene éxito, la fuerza queda ahora comprometida en la batalla, lo que cambia las probabilidades.

Se utiliza una insignia verde para marcar la diferencia con respecto a las dos fuerzas que han iniciado la batalla (en azul).



Si una fuerza involucrada en una batalla se ha desmoralizado y se le une otra fuerza con al menos el mismo número de SP, recupera toda su moral.

La fuerza que se une debe estar adyacente a un SP enemigo comprometido en la batalla. De lo contrario, se desplaza a un hexágono adyacente que cumpla esta condición.

En caso de fallo, la retirada se cancela y la fuerza permanece involucrada en la batalla anterior.

Asalto y asedio

Al comienzo de la PRIMERA ronda, en un hexágono de ciudad, el defensor tiene la opción de refugiarse en las fortificaciones.

El atacante tiene entonces tres opciones:

- asaltar la ciudad
- sitiarse
- o no atacar

Asalto

Se pueden colocar hasta 6 SP en una ciudad (4 en una ciudad menor).

Es necesario librar una batalla campal contra las unidades excedentes antes de poder asaltar o sitiar la ciudad. Los SP que se encuentran dentro de la ciudad se duplican a la hora de calcular la proporción.



Se considera que las unidades dentro de la ciudad con una moral base de cero tienen una moral de 1.

El terreno no se tiene en cuenta durante el asalto a una ciudad.



Si la moral de los defensores llega a cero, se rinden inmediatamente.

Asedio

En cuanto los defensores se refugian en una ciudad, el bando atacante puede hacer avanzar cualquier unidad terrestre al hexágono de la ciudad para sitiarla.

Para mantener un asedio, el atacante debe tener al menos el mismo número de SP abastecidos que el bando defensor. Si el atacante no puede mantener el asedio, sus unidades deben retirarse del hexágono.



El asedio comienza con un valor de 1.

Este valor aumenta en 1 al final de cada mes, hasta un máximo de 5. El valor de asedio se muestra como un dado en el marcador de fuerzas.



Si la tirada de dado es mayor que el valor del asedio, la ciudad resiste.

De lo contrario, la ciudad se rinde, todos los defensores son eliminados y el asediador obtiene el control del hexágono.

Las unidades sitiadas no pueden moverse.

Su tirada de desgaste se incrementa en el valor del asedio.

Las unidades sitiadas pueden intentar una salida iniciando una batalla campal.

Si no logran derrotar a la fuerza sitiadora, deben retirarse al interior de la ciudad y el asedio se reanuda. Los sitiadores pueden seguir asaltando la ciudad durante cualquier fase de combate futura.



Bajas de los líderes

Al final de la fase de combate, se lanzan dos dados por cada líder con nombre que haya combatido.



Si sale un 12, el líder ha sido alcanzado y se lanza otro dado.



Si sale un 6, el líder muere.



Si sale un resultado del 1 al 5, el líder queda herido durante ese número de meses.

En ambos casos, es sustituido por un líder sin nombre de la misma nación, si hay alguno disponible. El líder sin nombre se elige de la lista que figura a continuación.

Los líderes que ya estén desplegados en el mapa o se hayan rendido no están disponibles.



Los líderes sin nombre nunca sufren bajas en combate.

Atrincheramiento

Si al menos 3 SP no se mueven, se atrincheran en su hexágono.

Las fuerzas reciben chevrones en su ficha que simbolizan su estado de atrincheramiento.



No se puede atrincherar una ciudad importante ni una capital. El atrincheramiento proporciona un modificador defensivo de 1 en la tirada de dados.

Un atrincheramiento se mantiene mientras quede al menos 1 SP aliado en el hexágono.

Alianzas

Contexto

Las alianzas solo se utilizan en algunos escenarios. Consulta las reglas del escenario.



Utiliza el botón «Alianza» del menú de la izquierda para acceder a la pantalla de Alianza, que resume todas las reglas del escenario relacionadas con este tema.

Durante la fase de Alianza, el bando que tenga la oportunidad de activar algo lanza un dado y utiliza el resultado para determinar si gana o pierde el uso de unidades de otros estados principales y/o secundarios cuya lealtad esté sujeta a cambios según las reglas del escenario.

Un dado de color en este botón refleja esa posibilidad.



Los franceses pueden activar una alianza con una tirada igual o inferior a este valor.

La Coalición puede activar una alianza con una tirada igual o superior a este valor.



Tirada de dado

El bando francés activa una alianza con una tirada modificada de 0 o menos. La Coalición, con 7 o más.



Se aplican modificadores a la tirada de dado.

Se explican con detalle en el panel «Modificadores» de la pantalla «Alianza».

- +1 por cada punto de ciudad de la Coalición (por el control de ciudades clave que establece el escenario).
- -1 por cada punto de ciudad francesa.
- +1 por cada punto de victoria de la Coalición.
- -1 por cada punto de victoria de Francia.
- ? Depende del escenario.
- El modificador acumulado de la tirada de dados no puede superar +/- 4.

Puntos de victoria

Un jugador obtiene un punto de victoria por cada hexágono en el que entren una o más de sus unidades tras la batalla y que estuviera ocupado por cinco o más puntos de fuerza enemigos al inicio de la fase de combate.



El jugador no francés recibe puntos de victoria (normalmente 2) si alguna de sus unidades entra en un hexágono que estuviera ocupado por Napoleón y 5 o más SP al inicio de la batalla.

Efectos

Los efectos son específicos de cada escenario.

Consúltalos con los botones 0 y 7 en la pantalla de Alianza.





Reglas opcionales

Maniobra por la retaguardia

Las batallas más exitosas y épicas de Napoleón a menudo fueron el resultado de maniobras por la retaguardia de la fuerza enemiga, cortando sus líneas de comunicación, sembrando el pánico y la desorganización, y convergiendo en el punto central de la batalla con un efecto devastador. Esta regla opcional permite realizar esa maniobra operativa. Permite a los jugadores pro-franceses utilizar más de un hexágono para iniciar una batalla campal.



Cualquier fuerza pro-francesa que se encuentre en uno de los tres hexágonos de retaguardia de la fuerza defensora puede intentar realizar un movimiento por la retaguardia.

Solo se permite un intento por turno.

La fuerza no debe haberse comprometido aún en ninguna batalla y debe contar con un líder. Debe estar adyacente a la fuerza defensora y no adyacente a la fuerza atacante.

En el ejemplo, las fuerzas A y B pueden intentar la maniobra, mientras que la fuerza C no puede.



Para maniobrar por la retaguardia y realizar un ataque en tenaza, debes obtener al menos un 5 modificado por el valor de liderazgo de la fuerza (-3 contra Wellington).

Éxito:

- Esta fuerza se une inmediatamente a la batalla.
- El bando obtiene un modificador de 1 a su favor en la tirada de dados únicamente durante la primera ronda.

En caso de fallo, aún puede intentar unirse a esa batalla al final de la ronda.



Carga de caballería

Cada bando que cuente con al menos un punto de fuerza de caballería puede declarar una carga de caballería al comienzo de cada ronda de combate.

- El bando obtiene un modificador de 1 a su favor en la tirada de dados durante esta ronda.
- La primera baja debe aplicarse a la caballería que carga.



Guardia Imperial francesa

Los franceses pueden decidir comprometer a la Guardia al comienzo de cada ronda de combate.

- Esta opción no puede elegirse si se ha lanzado una carga de caballería.
- Se considera automáticamente que la fuerza francesa posee un valor de moral de tres durante la ronda actual.
- Si la fuerza francesa se desmoraliza, su valor de moral se reduce automáticamente a cero.
- La primera baja debe aplicarse a la Guardia.



2 jugadores

Multijugador multiplataforma

Juega contra cualquier persona a través de Internet en PC/Mac/iOS/Android.

- Partida asíncrona por turnos para dos jugadores. No es necesario que ambos estéis conectados al mismo tiempo.
- Tómate tu tiempo para jugar contra un rival humano que te plantee un verdadero reto.
- El estado de la partida se guarda automáticamente en la nube.
- Inicio de sesión y notificaciones por correo electrónico.
- Menos posibilidades de hacer trampa.



Tienes un límite de 20 partidas en línea. Termina y borra una antes de empezar otra nueva.

Únete a una partida en línea



Ve a las partidas guardadas.



Elige partidas de 2 jugadores que estén esperando un rival.



Regístrate por correo electrónico.



Únete a una partida existente, si hay alguna. Si no, puedes crear una nueva.

Crear una partida en línea



Ve a «Nueva partida» y selecciona un escenario.



Selecciona el modo multijugador.

- Por defecto, jugarás contra el primer jugador que se una a tu partida.
- También puedes buscar a un jugador por apodo.
- O vuelve a enfrentarte a un rival anterior.



Elige opciones, módulos y selecciona tu bando. Los módulos solo se activan si el rival también los juega.



Notificaciones «Te toca jugar»

Después de tu turno, si sigues en la partida:

- El programa comprueba a intervalos regulares si tu rival ha jugado su turno. En ese caso, aparecerá una ventana emergente que te invitará a recargar el estado de la partida.



- En el ordenador, pulsa F5 para realizar una comprobación inmediata.
- Si no has jugado tu turno antes de media hora, recibirás un correo electrónico.



Utiliza el botón «PRÓXIMA PARTIDA» del menú de la izquierda para jugar directamente tu turno en cualquier otra partida en curso.



Una vez a la semana, puedes enviar un recordatorio amable a tu rival desde la ficha de guardado de la partida.

Reglas navales



Naval Units



Naval Movement



Naval Transport



Interception



Naval Combat



Damage & Repair



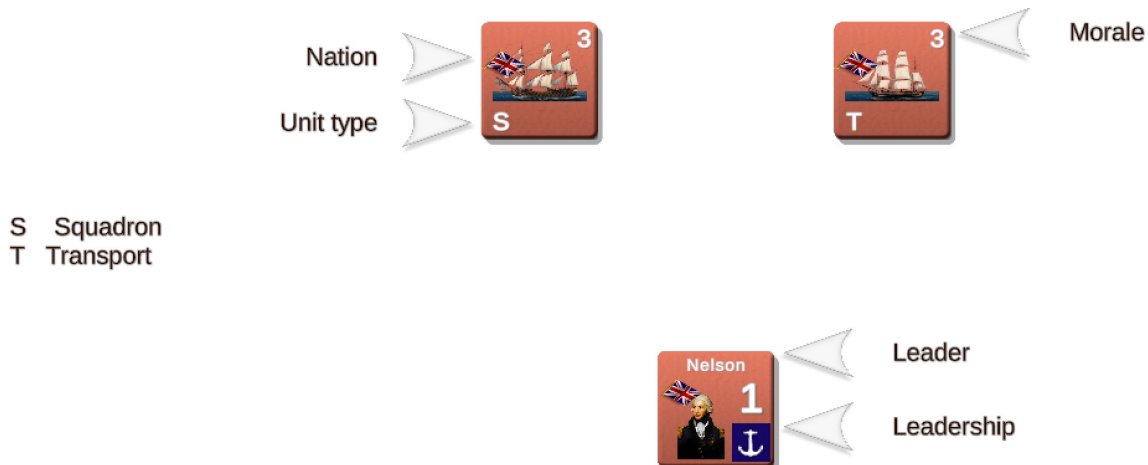
Blockade



Overseas supply

Unidades navales

Cada unidad naval representa 6 barcos



En el juego, haz clic con el botón derecho o mantén pulsada una ficha para obtener toda la información.

Nelson

Nelson es el único líder que influye en las operaciones navales.

- +1 a la tirada de interceptación.
- +1 a la tirada de combate a su favor.
- +1 a la tirada de persecución.
- Nelson solo puede moverse junto con otra unidad naval.
- Nelson no puede moverse por terreno terrestre y no tiene ningún efecto en las batallas terrestres.
- Al final de cada fase de combate naval, Nelson sufre una lesión si la tirada es de 11 o 12.



Movimiento

Cada unidad naval tiene una capacidad de movimiento de 4 puntos.

- Entrar en una zona marítima cuesta 1 punto.
- Desplazarse a un puerto cuesta 1 punto.
- Un hexágono costero que no sea un puerto cuesta 2 puntos.

Una flota puede recoger unidades navales por el camino. Las nuevas unidades no afectan a la capacidad de movimiento de la flota.

Movimiento de la Armada

Para realizar un movimiento naval:



- Selecciona una flota que pueda moverse (barra azul) y, a continuación, «Navegar».
- Selecciona una zona marítima.
- Elige navegar a esta zona o a uno de los hexágonos colindantes con ella.
- Cierra la ventana cuando hayas terminado.

Los transportes no pueden desplazarse a un hexágono costero ocupado por escuadrones navales enemigos, ya que no combaten.



El movimiento naval finaliza cuando:

- Se haya agotado la asignación de movimiento.
- Tras una derrota naval.
- Cuando otra fuerza naval comience a moverse.
- Tras separar unidades navales en ruta. Estas últimas ya no pueden moverse en este turno.



Transporte naval

Carga

La carga de unidades terrestres en los barcos se realiza mediante el botón «Cargar» a nivel de flota. Las unidades terrestres y las navales deben compartir el mismo hexágono costero.



- Una unidad naval solo puede transportar unidades terrestres del mismo color.
- Debe haber un líder presente en el hexágono para poder embarcar infantería.
- Los partisanos y las milicias no pueden desplazarse por mar.
- Las escuadras solo pueden transportar líderes.
- Cada transporte puede llevar hasta 10 puntos de carga (7 en invierno).



Visualización de la carga

Las unidades navales con carga se marcan con un círculo negro.
El círculo se rellena por completo cuando se alcanza la capacidad máxima de carga.



En el mapa, puedes inspeccionar la carga de una unidad naval haciendo clic con el botón derecho o manteniendo pulsado sobre la unidad naval.

Descarga

Los transportes con carga deben terminar su movimiento en un hexágono costero.

- Los transportes descargan en cualquier hexágono costero que no tenga SP ni líderes enemigos.
- Esto se realiza automáticamente al final de la fase naval.
- Las unidades terrestres que hayan sido transportadas por mar no podrán moverse más en este turno.

Cuando una unidad naval se hunde, toda su carga queda destruida inmediatamente.

Interceptación del movimiento naval

Cada vez que una flota entra en una zona marítima, puede ser interceptada.

La salida de una zona marítima hacia un hexágono costero no puede ser interceptada.

Cualquier flota enemiga que se encuentre en ese mar o en cualquier hexágono costero de ese mar puede intentar interceptarla si cuenta con las órdenes adecuadas (véase la página siguiente).

Una flota puede interceptar una vez por turno de jugador.



Para interceptar, es necesario obtener un resultado de 5 o más con un dado.
-1 durante el invierno.

Si el intento tiene éxito, se produce una batalla naval entre las dos flotas. En caso de fracaso, la flota puede continuar su movimiento.

Sea cual sea el resultado de una interceptación, el movimiento naval no se puede deshacer.

Configuración de la interceptación

En tu turno, da órdenes a tus flotas para que puedan intentar interceptar los movimientos navales enemigos en las mejores condiciones.

Se puede ordenar a una flota que intercepte siempre, que nunca lo haga o que lo haga dentro de un intervalo determinado de relación de fuerzas. Decide de forma global el número máximo de intentos de interceptación por cada flota enemiga en movimiento.

Solo se seleccionan las flotas que cumplen sus criterios de interceptación. Los empates se resuelven por orden de prioridad.

Los intentos se repiten hasta que se produzca una batalla o se alcance el número máximo de intentos.



Interceptación estacionaria

Antes de la fase de movimiento naval, el jugador activo puede intentar interceptar cualquier flota enemiga que se encuentre en la misma zona marítima que una de sus flotas.



1 se suma a la tirada de interceptación.

Combate naval

Condiciones de activación

Se produce una batalla naval en las siguientes situaciones:

- Interceptación estacionaria exitosa.
- Se intercepta con éxito un movimiento naval.
- Una flota no ha logrado romper el bloqueo.
- Una flota entra en un hexágono costero que contiene una unidad naval enemiga. Una flota en puerto no puede ser atacada.

Resolución

Las batallas navales se resuelven de forma similar a las batallas terrestres, con algunas diferencias:

- Solo participan en la batalla las escuadras.
- La proporción de escuadrones se redondea hacia abajo y siempre se sitúa entre 1:1 y 2:1.
- Solo hay una ronda, o posiblemente dos si hay una persecución naval.



Se lanza un dado en la tabla de combate naval con estos modificadores:

- Moral (el bando con el valor más alto aplica la diferencia a su favor).
- Nelson (1 a favor del bando antifrancés).

Tabla de combate naval

La proporción mostrada corresponde a la fuerza mayor.

La proporción se redondea hacia abajo y siempre está entre 1:1 y 2:1.

	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1:1	2K/0	C/0	K/0	R/D	R/D	D/R	D/R	0/K	0/C	0/2K
3:2	2C/0	K/0	R/0	R/D	D/R	0/R	0/K	0/K	0/C	0/2C
2:1	K/0	R/0	R/D	D/R	0/R	0/K	0/K	0/C	0/C	0/2C

Los resultados se indican como «Fuerza mayor / Fuerza menor».

- D Dañados
- R Dañada y la fuerza debe retirarse K
1 Unidad naval hundida
- C 1 unidad naval capturada.

A continuación, consulta la siguiente tabla para determinar el número de unidades navales dañadas.



	1	2	3	4	5	6+
D/R/C	1	1	1	1	2	2
2C	0	0	1	2	2	2
K	0	1	2	2	3	3
2K	0	0	1	1	2	2

Retirada

El bando ganador es aquel que obtenga un resultado de 0 o D. Una flota debe retirarse a un puerto si:

- Su moral es igual a cero.
- Ha perdido la batalla y no hay persecución.
- Ha perdido la batalla, hay persecución y ha vuelto a perder.

Los puertos de retirada se eligen al azar entre los más cercanos en MP que no estén bloqueados. Prioridad: el puerto con mayor guarnición, que no esté sitiado.

Cuando se captura un puerto, ya sea por movimiento, asedio o retirada/avance tras el combate, todas las unidades navales enemigas que se encuentren en su interior deben retirarse al puerto más cercano. Si el puerto estaba bloqueado, estas unidades quedan capturadas.

Cuando la fuerza de bloqueo tiene menos S que el defensor, debe retirarse.

Persecución

El bando ganador puede optar por una persecución naval.



Para perseguir a la flota enemiga, es necesario obtener un 5 o más con un dado.
-1 durante el invierno.

Si tiene éxito, se produce otra ronda de combate. De lo contrario, la flota perdedora se retira.

Daños y reparaciones

Una unidad naval dañada:



- Ve reducida su moral en un punto.
- Conserva su capacidad de movimiento, combate o transporte.
- Se hunde al sufrir un segundo daño.



Captura

Al final de cada ronda de batalla, los barcos capturados se colocan inmediatamente en la reserva de fuerzas de su nuevo controlador como si se tratara del primer ciclo de construcción completado.

Las unidades terrestres a bordo de un barco capturado son prisioneros de guerra. El resto de la carga se destruye.



Bloqueo

Mientras haya al menos más escuadrones enemigos fuera de un puerto que escuadrones amigos dentro, dicho puerto estará bloqueado.

Un triángulo negro indica ese estado. Efectos:

- Queda prohibida la entrada y salida del puerto bloqueado, salvo que se intente romper el bloqueo.
- Las fuerzas navales sometidas al bloqueo no pueden interceptar.
- Las fuerzas navales que imponen el bloqueo tampoco pueden interceptar.



Romper el bloqueo



Para salir del puerto, debes obtener un 5 con un dado.

- +1 en invierno

Si tiene éxito, la flota puede moverse libremente. De lo contrario, debe enfrentarse a la flota que impone el bloqueo.

La batalla resultante consta de una sola ronda.

Si la flota en fuga sale victoriosa, puede continuar su movimiento si tiene una moral superior a cero



Suministros en el extranjero

Los puntos de suministro descargados en un hexágono costero actúan como fuente de suministro limitada durante el resto del turno del jugador.

- 1 punto de suministro puede abastecer a 1 SP del mismo color.
- La ruta de suministro no puede superar los 2 MP desde la costa.
- Una fuerza que reciba suministro de una fuente de suministro en el extranjero no actúa como depósito de suministro para otras fuerzas.



Gran Campaña



Nations



Diplomacy



Production



Conquest



France



Foreign Wars



Prisoners

Naciones

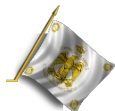
Creación de estados menores

Las siguientes naciones comienzan la partida sin haber sido formadas.

Se crean automáticamente durante la fase de Alianza de su bando cuando se cumplen las condiciones.



Hannover se alía con la Coalición cuando la ciudad de Hannover está controlada por el bando antifrancés.



La Confederación del Rin se alinea con Francia cuando Fráncfort está bajo control francés y se ha conquistado a Austria o a Prusia.

Reúne los territorios de Baden y del Sacro Imperio Romano Germánico.



Westfalia se alinea con Francia cuando tanto Brunswick como Cassel están bajo control francés.

Sustituye a Hesse y Brunswick.

Estos estados menores vuelven a su estructura original si son conquistados.

España



Las unidades terrestres españolas nunca pueden salir de España a menos que formen parte de una fuerza expedicionaria.

Francia nunca puede mover ninguna unidad terrestre española a menos que forme parte de una fuerza expedicionaria o que España haya sido invadida por la Coalición.

Mientras España sea pro-francesa y no haya sido conquistada, se aplican las siguientes restricciones de movimiento a las unidades terrestres francesas y de sus estados satélites:

- No más de 20 SP en España.
- No se puede mover en España en la fila de Madrid ni en la del sur, salvo a un hexágono contiguo a Gibraltar.

Se considera que España está invadida si es antifrancesa y hay al menos 20 SP pro-franceses en el país.

España tiene algunas reglas específicas; consulta las secciones correspondientes:

- Diplomacia
- Conquista
- Producción



Portugal



Comienza neutral en 1805.

Portugal está controlado por Francia cuando se alía con el Imperio y por Inglaterra cuando se alía con la Coalición.



Inglaterra podría alinearse con Portugal tras Tilsit o si España se une a la Coalición.

Austria



Diplomacia

- Austria solo puede realizar tiradas de alianza cuando ha sido conquistada dos veces y su reserva de fuerzas está vacía.
- Una vez que Austria haya sido conquistada por primera vez y haya agotado su reserva de fuerzas, declarará la guerra a Francia en la siguiente fase de Alianza Aliada.

Cuando este estado se vuelva pro-francés:

- El jugador francés no puede mover ninguna de las unidades de ese estado, a menos que formen parte de una fuerza expedicionaria pro-francesa o que el estado haya sido invadido por fuerzas anti-francesas.
- Solo una fuerza expedicionaria pro-francesa puede salir de su país de origen.



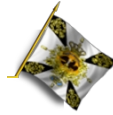
La primera vez que se conquista Austria, el Tirol se cede a Baviera, mientras que Venecia se cede a Italia.



La primera vez que Trieste queda bajo control del Imperio, Dalmacia se cede a Italia.

Dichos cambios territoriales se anulan al conquistar los estados menores mencionados anteriormente.

Prusia



La Coalición no puede mover ninguna unidad prusiana mientras Prusia se mantenga neutral tras Tilsit. Francia solo puede mover unidades prusianas aliadas en caso de invasión aliada o si forman parte de una fuerza expedicionaria.

Diplomacia

- Prusia solo podrá alinearse con Francia si ha sido conquistada al menos una vez.
- Tres turnos después de la primera conquista de Austria o en mayo de 1806, lo que ocurra primero, Prusia tirará dos dados en cada fase de alianza prusiana. Suma 1 a la tirada por cada turno tras la primera tirada. Suma +2 si Hannover está alineado con Inglaterra.
Un resultado de 12 establece a Prusia como antifrancesa.
Prusia no podrá participar en la tirada de dados de alianza hasta que sea conquistada.
- Tras ser conquistada por primera vez, Prusia solo podrá ser objeto de intentos de alianza si su reserva de fuerzas está vacía.



Prusia, Hesse, Brunswick y Sajonia comienzan la partida como aliados. Cuando uno de ellos entra en guerra, los otros tres le siguen.

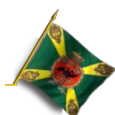
Rusia



Diplomacia

- Rusia no puede participar en las tiradas de la fase de alianzas hasta que tanto Austria como Prusia se encuentren simultáneamente en estado de conquista.
- Rusia nunca puede aliarse con Francia.
- Una vez invadida por Francia, Rusia seguirá siendo antifrancesa hasta el final de la partida, a menos que sea conquistada.

Liberación



Tras la invasión de Rusia, si no queda ninguna unidad pro-francesa en territorio ruso, Austria y Prusia pasarán a ser neutrales si en ese momento son pro-francesas.



Ambos bandos podrán entonces entrar libremente en una Prusia neutral. Esta declara la guerra a Francia si Varsovia y al menos 3 ciudades —que inicialmente formaban parte de Prusia— están bajo control aliado (5 si Rusia aún no ha sido liberada). Prusia seguirá siendo antifrancesa durante el resto de la partida.



Posteriormente, Austria comenzará a tirar dos dados en cada fase de alianza: si saca un 12, entra en guerra definitivamente del lado de la Coalición.

Añade 1 a la tirada de dados por cada turno tras la declaración de guerra prusiana.

Se considera que Rusia está invadida tan pronto como haya 25 o más SP pro-franceses dentro de su frontera o en Francia. El valor básico de moral de toda la infantería y caballería regulares rusas en el área 4 del tablero se incrementa a 3.

Polonia



Polonia desapareció a medida que la Revolución Francesa cobraba fuerza. De hecho, se puede argumentar que la Revolución debió su existencia a la partición de Polonia, ya que distrajo a Prusia, Rusia y Austria de los acontecimientos que tenían lugar en otros lugares.

Polonia no resurgiría como entidad independiente hasta después de la Primera Guerra Mundial, salvo por el breve momento que le concedieron los ejércitos franceses victoriosos bajo el mando de Napoleón.

Aunque sin duda agradecidos a Francia, los polacos no eran independientes (su ducado estaba gobernado, como era debido, por el rey de Sajonia) y esperaban un renacimiento pleno. A pesar de las vagas promesas en ese sentido, Napoleón nunca permitió la formación de un reino polaco por temor a alarmar a los rusos.

Napoleón respondió a la cuestión polaca creando, en su lugar, el Gran Ducado de Varsovia. Sin embargo, podría haber actuado de otra manera, y las siguientes reglas ofrecen al jugador francés esas opciones para resolver la cuestión polaca.

Francia debe resolver la cuestión polaca promulgando el Tratado de Tilsit una vez que tanto Prusia como Austria hayan sido conquistadas al menos una vez.

2 Las opciones posibles para el Estado polaco son:

- Sin Polonia
- Gran Ducado de Varsovia

Francia tira un dado en el momento en que se resuelve Tilsit.

- Suma 1 por cada ciudad importante rusa bajo control francés.
- Suma 1 si Rusia está en guerra con Turquía.
- Resta 1 si España es anti francesa.
- Con una tirada modificada de 6 a 8, el Reino también es una opción.
- Con un resultado de 9 o más, Gran Polonia también es una opción.

Sin Polonia



Los territorios de Polonia, incluida Varsovia, siguen siendo austriacos, prusianos y rusos, tal y como se muestra en el mapa. El pequeño Estado de Polonia queda relegado a la historia.



Rusia es neutral durante 24 meses: nadie puede atacarla y no puede participar en tiradas de dados de alianza durante este periodo.

Rusia no puede aceptar puntos de producción ingleses hasta enero de 1811.



Magdeburgo se cede a Westfalia.



Ansbach y Bayreuth se ceden a Baviera.



Se aplica un -1 a la tirada de producción de Austria, Rusia y Prusia mientras se mantengan neutrales.

Gran Ducado de Varsovia



Se forma el estado menor de Polonia, que obtiene las ciudades de Dantzig, Posen, Thorn, Varsovia y Cracovia.

Las unidades enemigas se retiran de Polonia y llegan como refuerzos en el siguiente turno.



Rusia permanece neutral durante 24 meses.

El territorio prusiano de Bialystok se cede a Rusia.

Rusia no puede aceptar puntos de producción ingleses hasta enero de 1810.



Tras la segunda conquista de Austria, se cede Galicia Occidental a Polonia.



Magdeburgo se cede a Westfalia.



Ansbach y Bayreuth se ceden a Baviera.

Ampliación de la reserva de fuerzas



Reino de Polonia



El Reino de Polonia está formado por el Gran Ducado de Varsovia, Bialystok y Lituania. Grodno es la segunda ciudad industrial de Polonia.



Rusia se mantiene neutral durante 24 meses.

Rusia no puede aceptar puntos de producción ingleses hasta enero de 1809.

+1 a la tirada de producción rusa hasta que Polonia sea conquistada.



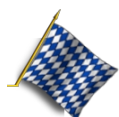
Tras la segunda conquista de Austria, Galicia Oriental y Occidental se ceden a Polonia.



Prusia puede empezar a crear unidades de la Landwehr (en Königsberg).



Austria y Prusia no enviarán ninguna fuerza expedicionaria a Francia.



Ansbach y Bayreuth se ceden a Baviera.



+1 para que la Coalición alinee a Austria, Prusia y Rusia.

Añadido al fondo de fuerzas



Gran Polonia



La Gran Polonia está formada por el Gran Ducado de Varsovia, Bialystok, Lituania, Rutenia y Livonia. Grodno es una segunda ciudad polaca con capacidad de producción.



Rusia permanece neutral durante 24 meses.

Rusia no puede aceptar puntos de producción ingleses hasta enero de 1809.

+1 a la tirada de producción rusa hasta que Polonia sea conquistada.



Tras la segunda conquista de Austria, Galicia Oriental y Occidental se ceden a Polonia.

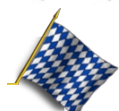
Silesia se cede a Austria. +1 a la tirada de dado austriaca hasta que sea conquistada por Francia por segunda vez. En ese momento, Silesia se cede a Polonia.



Prusia puede empezar a formar unidades de la Landwehr (en Königsberg).



Austria y Prusia no enviarán ninguna fuerza expedicionaria a Francia.



Ansbach y Bayreuth se ceden a Baviera.



+1 para que la Coalición alinee a Austria, Prusia y Rusia. Riga, Kiev y



Smolensk son fuentes de suministro azules.

Adición a la reserva de fuerzas

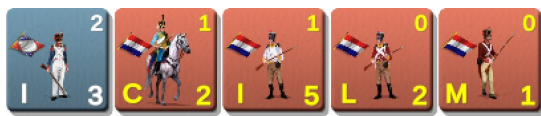


Holanda



A partir de 1809, Francia podrá anexionar Holanda si controla Ámsterdam, Amberes y Bruselas.

- Holanda forma ahora parte del territorio nacional francés.
- Las fuerzas antifrancesas deben controlar Ámsterdam, Amberes y Bruselas para reconquistar la Holanda anexionada.
Entonces, Holanda se vuelve a formar y se alía con Inglaterra.
- Las unidades holandesas pro-francesas se retiran del mapa y de la reserva de fuerzas durante el resto de la partida.
Se añaden las siguientes unidades a la reserva de fuerzas:



Mientras Holanda forme parte de la Coalición:

- Bélgica forma parte de Holanda.
- La ciudad de producción de la Holanda antifrancesa es Bruselas.
- Las fuerzas pro-francesas deben controlar Ámsterdam, Amberes y Bruselas para conquistar Holanda.
Entonces, Bélgica vuelve a formar parte de Francia. Holanda vuelve a su estado anterior.

Inglaterra



Gibraltar es un puerto especial que no puede ser asaltado ni sitiado mientras esté ocupado por al menos un SP y una escuadra naval.



Diplomacia

Alineación de los países

La situación política de las naciones puede cambiar tras los siguientes acontecimientos:

- Tras una tirada de alianza exitosa; ver más adelante.
- Una gran potencia conquistada pasa a ser neutral.
- Un Estado menor conquistado se alinea con el bando conquistador.
- Una declaración de guerra contra un país lo alinea con el bando contrario.

Existen numerosas reglas nacionales específicas y excepciones. Consulta la sección «Naciones».

Alianza

Una vez por turno, un jugador puede intentar establecer una alianza con una gran potencia.



No se permite intentarlo con Francia ni con Gran Bretaña.



España no puede participar en las tiradas de alianza hasta que haya sido conquistada por Francia al menos una vez.



Francia también puede elegir a Dinamarca como objetivo una vez que tanto Prusia como Austria hayan sido conquistadas al menos una vez.



Solo se puede establecer una alianza con Suecia después de 1811 o tras la guerra de Finlandia (nunca durante la guerra). Si Bernadotte es un líder sueco, se aplica +1 a la tirada de la Coalición y -1 a la tirada de alineación francesa con respecto a Suecia.



Un intento francés tiene éxito con una tirada modificada de 0 o menos. Los intentos de los aliados



tienen éxito con un 7 o más.

En caso de éxito, el país objetivo se alía si era neutral, o pasa a ser neutral si estaba aliado con la facción contraria.

Modificadores de la tirada de la Alianza

Se suman los modificadores para el bando antifrancés (victoria, grandes potencias y ciudades, según el escenario). Se restan los puntos profranceses.

- Un bando recibe 1 punto de ciudad por cada ciudad productora situada en un Estado Mayor enemigo.
- La facción antifrancesa recibe 1 punto de ciudad por cada ciudad importante controlada en Francia.
- 1 punto por cada gran potencia aliada.
- 1 punto por cada grupo menor bajo control total.





La tirada de los aliados aumenta en 1 por cada punto de producción enviado por Inglaterra a este país en este turno.



La Coalición obtiene +2 por cada avance a un hexágono que estuviera ocupado por Napoleón y que tuviera al menos 5 SP.

Las bonificaciones se anulan cuando una gran potencia se rinde.

El modificador acumulado de la tirada de dados no puede superar +/- 4.

Entrada de España en la guerra



La regla de entrada en guerra de España entra en vigor cuando se cumple una de estas condiciones:

- Se ha firmado el Tratado de Tilsit.
- Después de julio de 1807.

El nivel de entrada comienza en 13.

- -1 por cada escuadrón español en la reserva de fuerzas.
- -1 por cada 10 SP azules en España (las fracciones se redondean aleatoriamente).

El nivel de participación varía en función de los siguientes eventos:

- +1 por cada 10 SP azules que salgan de España.
- -1 por cada 10 SP azules que entren en España.
- +1 por cada escuadrón español construido.
- -1 por cada escuadrón español hundido.
- +2 por cada ataque contra una fuerza que contenga al menos un 50 % de SP españoles.
- -1 durante cada fase de alianza de la coalición.

Cuando el nivel llega a 0, España declara la guerra a Francia. Este nivel de entrada ya no se utiliza.

Fuerzas expedicionarias



El jugador francés puede solicitar una fuerza expedicionaria a Prusia y Austria:

- Si la nación objetivo está alineada con Francia.
- Solo una vez por partida por nación.
- Si hay al menos una capital o una ciudad productora bajo su control.
- Para solicitar una fuerza expedicionaria, primero debe superarse una tirada de alianza en el país de destino.

El cuerpo expedicionario resultante:

- Está totalmente controlado por el jugador francés mientras el país no se alinee con la Coalición.
- Es inmune al desgaste en su país de origen.
- No debe alejarse más de 7 hexágonos de una ciudad de origen.

El tamaño de la fuerza expedicionaria depende de una tirada de dado modificada por el modificador de alianza.

	7+				
   	3-6				
 	2-				

Las unidades se colocan en la capital o, si no es posible, en una ciudad de producción. Se seleccionan al azar del mapa y, a continuación, del fondo de fuerzas.



Además, cualquier bando puede solicitar una fuerza expedicionaria a España. España solo aporta la mitad de los SP.

Producción

Ciudades de producción

Hay tres tipos de ciudades de producción.



La producción recibida de una ciudad de Landwehr solo puede utilizarse para comprar unidades de Landwehr.

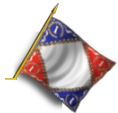


La producción obtenida de una ciudad naval solo puede utilizarse para comprar unidades navales.



Una ciudad de producción roja puede utilizarse para comprar cualquier unidad terrestre o naval.

Las ciudades de producción aparecen en el mapa.



Las ciudades de producción francesas son París y tres ciudades importantes de Francia.



La ciudad de producción de Baviera es Würzburg hasta que Francia conquista Austria por primera vez. A partir de entonces, se traslada a Múnich.

Producción de los estados menores

Los estados menores se agrupan en cuatro grupos.



OCCIDENTALES:
Holanda y Portugal.

ITALIANO:
Norte de Italia, Nápoles, Dalmacia y Suiza.

ALEMÁN:
Baviera, Brunswick, Hannover, Hesse, la Confederación del Rin, Sajonia, Westfalia y Wurtemberg.

BÁLTICO:
Dinamarca, Polonia y Suecia.

La ciudad de producción de un estado menor solo puede utilizarse para construir unidades de ese estado.

Un bando solo puede utilizar una única ciudad de producción por grupo, independientemente del número de estados que controle en dicho grupo.

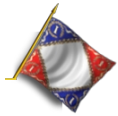
Ejemplo: si Francia controla tanto Milán como Florencia, puede construir unidades del norte de Italia o de Nápoles, pero no de ambas zonas al mismo tiempo.

Un estado menor neutral no tiene producción.

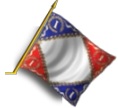


Puntos de producción

Al comienzo de la fase de producción, el jugador activo tira un dado.



+3 para Francia en enero y julio, si Napoleón está en París.



+1 para Francia si Napoleón está en París después de que Rusia haya sido invadida (sustituye a la condición anterior).



+1 para Rusia si hay 20 o más puntos de producción (SP) pro-franceses en el área 4 del mapa.
+1 si una ciudad importante de Rusia está controlada por el Imperio antes de 1810.



-1 para Inglaterra si Lisboa está bajo control francés.



Las potencias neutrales con una tirada de producción modificada de 1 reciben un punto de producción menos.



Con un 5 o menos, el estado recibe 1 punto de producción por cada ciudad productora que no esté controlada por una fuerza enemiga.



Si el resultado es 6 o más, la producción del estado se duplica.

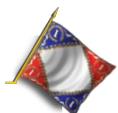


Inglaterra controla la producción prusiana y austriaca, salvo en caso de invasión de la Coalición.

Producción de unidades

Las unidades se construyen a partir de la reserva de fuerzas con el siguiente coste en puntos de producción.

1	P	L	M	I	cc	Gl	C	gc	K	CT
0	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1
0	1/2	1/2	1/2	1	1	2	2	3	1	1



El número máximo de Puntos de Producción que se pueden utilizar para adquirir unidades de la Reserva de Fuerzas francesa, durante una sola Fase de Producción, es de 5 para las unidades navales e ilimitado para las unidades terrestres.



El número máximo de puntos de producción que se pueden utilizar para adquirir unidades de la reserva de fuerzas inglesa, durante una sola fase de producción, es de 2 para las unidades terrestres y de 5 para las unidades navales



Si la facción antifrancesa controla Brunswick y/o Hannover, los puntos de producción de estas ciudades pueden utilizarse para adquirir unidades K satélites inglesas (Legión Alemana del Rey) de la reserva de fuerzas inglesa.



La caballería en entrenamiento es una forma de pagar el coste de la caballería regular en dos pasos. Se convierte en caballería regular una vez que se han gastado los puntos de producción restantes. La caballería en formación no puede moverse.

Las unidades producidas se despliegan en cualquier ciudad de producción nacional que coincida con el tipo de unidad. No se pueden desplegar más de 4 SP en la misma ciudad de producción durante una misma fase de producción.

Construcción naval

Las unidades navales requieren dos ciclos para su producción. Cada ciclo requiere una cantidad fija de puntos de producción y un tiempo de construcción variable en meses.

En primer lugar, se ponen en construcción y aparecen como refuerzos en la vista de calendario. Cuando ha transcurrido el tiempo de construcción, se añaden al fondo de fuerzas.



En segundo lugar, pueden completarse y volver a colocarse en la vista de calendario. Cuando haya transcurrido el tiempo de construcción, la unidad podrá colocarse en el mapa.



Si Rusia no forma parte de la coalición, el primer ciclo de construcción inglés dura 2 meses más.

Guardar y prestar

Los puntos de producción solo pueden almacenarse de un turno a otro en los siguientes casos:



Inglaterra puede acumular hasta 5 puntos.



Otras naciones navales pueden acumular hasta 5 puntos navales.



Inglaterra puede prestar los puntos de producción ahorrados a otros estados importantes, ya sean neutrales o antifranceses. Tras Tilsit, la producción puede enviarse a Suecia y Portugal.



Deben transportarse por mar desde una ciudad de producción inglesa a cualquier hexágono costero del país de destino.



El número máximo de puntos de producción que se pueden prestar no puede superar los puntos generados por las propias ciudades de producción rojas del estado de destino.



Francia e Inglaterra también pueden utilizar sus puntos de producción naval para reemplazar unidades navales de sus estados satélites.

España y Portugal



Mientras el país esté invadido, España y Portugal siguen un sistema de producción diferente.

							
0	6	4	6	12	6	30	30

El número de puntos de producción otorgados es variable:

- 2 puntos por ciudad nacional (1 si es menor, 6 si es Madrid), controlada o libre de SP enemiga

Las unidades de caballería e infantería solo pueden construirse si se han producido todos los partisanos y milicias de la misma nación.



La infantería española y portuguesa pro-francesa se construye en sus capitales, Madrid y Lisboa.

Conquista

Conquista de una nación



Al final de cualquier fase de combate, un estado queda conquistado cuando todas sus capitales y ciudades de producción están ocupadas por SP enemigos.



Francia solo se conquista si hay al menos una SP antifrancesa abastecida dentro de París.



Inglaterra, España, Portugal y Polonia solo son conquistados si hay al menos un SP enemigo en cada hexágono de ciudad nacional.



Las ciudades de producción de la Landwehr de Austria y Prusia solo cuentan una vez que dichas ciudades se han activado para la producción.
(Praga, Innsbruck, Königsberg)

Efectos de la conquista para una gran potencia



Todas las unidades extranjeras se retiran de la capital y no pueden volver a entrar en ella mientras el país permanezca neutral.



Todas las unidades terrestres del estado conquistado que no se encuentren dentro de sus fronteras se retiran inmediatamente del tablero y se colocan en su reserva de fuerzas.

Las unidades que sigan en guerra con el conquistador se retiran del estado conquistado y llegan como refuerzos en 2 turnos.

Las unidades navales del estado conquistado que no se encuentren en un puerto base se retiran del mapa y llegan como refuerzos este turno.



Las capitales española y prusiana se convierten en una fuente principal de suministros para el bando ocupante.



Las milicias y los partisanos se retiran de la reserva de fuerzas.

El país conquistado permanece en neutralidad forzada durante 24 meses. Las naciones ocupadas con neutralidad temporal no pueden mover ninguna unidad. Ningún país puede alinearse ni declarar la guerra a una nación en neutralidad forzada.



Las unidades austriacas pueden seguir moviéndose bajo neutralidad forzada.



Retira del mapa para que lleguen como refuerzos todas las unidades navales extranjeras situadas en el país conquistado y que pertenezcan al bando enemigo del conquistador.

Efectos de la conquista para una nación menor

El país suele alinearse con su conquistador.

La nación conquistadora es aquella que tiene más SP en las ciudades productoras de la nación menor.



Brunswick, Hannover, Hesse, Polonia y Westfalia vuelven, en cambio, a su estado no formado.

Unidades



Si la tirada de dado es inferior a 4, las unidades del país conquistado se retiran del mapa.

La moral de las unidades terrestres se reduce en 1 si la nación conquistadora no era la que controlaba inicialmente a la nación conquistada.

Los suecos, los sajones controlados por los franceses y los holandeses controlados por los ingleses conservan su moral.



Los italianos, los polacos y los portugueses nunca se retiran del mapa y siguen siendo leales a su controlador inicial.

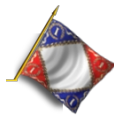


Las unidades navales no se retiran del mapa. Las unidades navales del estado conquistado que no se encuentren en un puerto base se retiran del mapa y llegan como refuerzos en el siguiente turno.



Las milicias y los partisanos se retiran de la reserva de fuerzas.

Francia



Invasión francesa de Inglaterra

Antes de 1805 se llevaron a cabo preparativos considerables para una invasión francesa de Inglaterra. El plan consistía en desembarcar cerca de Londres, tomar la ciudad y abastecer al ejército desde territorio enemigo. Aunque la invasión prevista nunca llegó a producirse y existe incertidumbre sobre la eficacia de los transportes, Gran Bretaña se tomó muy en serio la amenaza de invasión.

Para reflejar esto, se aplican las siguientes reglas:



Si no hay escuadrones ingleses en el mar del Norte ni en un hexágono que limite con este mar, y hay un transporte francés situado en Boulogne o en el mar del Norte, las unidades del ejército francés pueden cruzar el Canal de la Mancha durante la fase de movimiento terrestre. Ignora las fuerzas navales bloqueadas en puerto.

Se pueden mover un máximo de 20 SP desde Boulogne a cualquier hexágono costero inglés situado entre Plymouth y Yarmouth.

Las unidades que crucen sufrirán dos veces el desgaste y no podrán moverse tras el desembarco.

El exilio de Napoleón

La primera vez que Francia sea conquistada (después de 1811):



Bélgica es cedida a Holanda, que pasa a ser antifrancesa.



Se forma el Piamonte, que se une a los Aliados.



Renania se cede a Prusia.

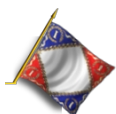


Todas las unidades terrestres francesas fuera de Francia se trasladan a la reserva de fuerzas. Las unidades navales francesas se retiran del mapa y llegan como refuerzos en el siguiente turno.



Napoleón se retira del mapa y llega como refuerzo en 12 meses.

Las unidades enemigas en Francia se retiran del mapa para llegar como refuerzos en el siguiente turno.



Las unidades francesas no pueden salir de Francia mientras el país sea neutral.





Suecia pasa a ser neutral si estaba alineada con los Aliados.



España pasa a ser neutral durante el resto de la partida.

El regreso de Napoleón

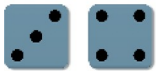


Tres meses después del exilio, se lanza un dado durante cada fase de Alianza francesa:

- -1 por cada tres meses de exilio.
- -1 por cada nación menor pro-francesa.

Si el resultado es cero o menos, Napoleón desembarca en Francia y recupera el poder en París. Francia entra en guerra contra los Aliados.

Si Napoleón no regresa al cabo de 12 meses, la partida termina con una victoria decisiva de los aliados. De lo contrario, la partida se prolonga hasta 12 meses después del regreso del emperador.



Se lanzan dos dados durante cada fase de la Alianza Francesa:

- +1 en 1814, -2 en 1816.
- -1 por cada avance francés en un hexágono que estuviera ocupado por al menos 5 SP enemigos (+1 para la Coalición, y +2 más si el hexágono también contenía a Napoleón).
- -1 por cada ciudad controlada por Francia entre Ámsterdam, Bruselas, Amberes, Lieja, Ginebra, Zúrich, Génova, Turín, Milán, Mantua y Venecia.

Si el resultado es cero o menos, la partida termina en empate.

El jugador aliado obtiene inmediatamente una victoria decisiva cuando Francia es conquistada por segunda vez (o antes de 1812).

Napoleón

Napoleón nunca muere en la Gran Campaña. En su lugar, queda herido durante 6 meses.



Una vez por partida, durante la fase de movimiento terrestre francés, Napoleón puede volar directamente a París.



Epidemia de tifus

Un estudio reciente, publicado en el número del 1 de enero de 2006 de la revista *The Journal of Infectious Diseases*, concluyó que aproximadamente uno de cada tres soldados del ejército de Napoleón en Rusia, es decir, unos 200 000 hombres, murió a causa de una enfermedad transmitida por piojos (el tifus). Véase «*Evidence for Louse-Transmitted Diseases in Soldiers of Napoleon's Grand Army in Vilnius*» para obtener más información. Desde hace siglos también ha quedado claro que las batallas de 1813 se libraron tanto contra el desgaste como contra los enemigos humanos en el campo de batalla. Esta regla opcional refleja ese hecho histórico mediante las siguientes normas:

A partir de julio de 1810, o tras una invasión francesa de Rusia (lo que ocurra primero), y continuando en cada fase de desgaste francesa, se lanzan dos dados. Un resultado de 12 indica que se ha producido un brote de tifus y se aplican los siguientes modificadores a la tirada de desgaste hasta que Francia se rinda:

- +1 en el mapa son 4.
- +2 en el área 3 del mapa.

Guerras con potencias extranjeras

Durante las Guerras Napoleónicas, Inglaterra se vio envuelta en una guerra contra Estados Unidos, y Rusia estuvo en guerra de forma intermitente con Turquía. Rusia entró en guerra con Suecia poco después del Tratado de Tilsit, lo que dio lugar a la Guerra de Finlandia de 1808-1809. Por último, la Rebelión Irlandesa de 1798 dejó a Irlanda en el aire para Gran Bretaña, incluso cuando se formó el Reino Unido en 1801, que incluía a la isla.

Las siguientes reglas reflejan la influencia que estas guerras tuvieron en la situación militar en Europa. Estos conflictos se desarrollan fuera del mapa y, por lo tanto, se resumen mediante el concepto de «guerra en el extranjero».

Guerra entre Inglaterra y EE.UU.



Desencadenamiento

- Al final de cada turno de enero, una tirada de dado de 1 desencadena esta guerra.
- Esto solo puede ocurrir una vez por partida.

Efectos

Las siguientes unidades deben retirarse primero del mapa, luego de la reserva de fuerzas, y colocarse en la carta de «Guerra en el extranjero».



Fin



Al final de cada turno, si se obtiene un 12 con dos dados, esta guerra termina.

Las unidades comprometidas llegarán el siguiente turno como refuerzos a cualquier ciudad de producción.



Guerra de Finlandia



Históricamente, Suecia se vio obligada a adherirse al Sistema Continental por Rusia tras el Tratado de Tilsit. Esto dio lugar a una guerra entre Suecia y Rusia. El Congreso de Erfurt (septiembre-octubre de 1808) tuvo lugar durante la Guerra de Finlandia. La guerra duró desde febrero de 1808 hasta septiembre de 1809. Tras el Tratado de Tilsit, las fuerzas suecas en Pomerania sueca se retiraron y regresaron a su país. El mariscal Brune completó la ocupación de Pomerania sueca en septiembre de 1807.

Desencadenante

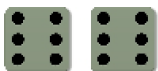
- A partir de los 6 meses posteriores a Tilsit, si Suecia es antifrancesa y Rusia es neutral, tira un dado cada mes. Si sale un 1, comienza la guerra.
- Esto solo puede ocurrir una vez por partida.

Efectos

- Las siguientes unidades deben retirarse primero del mapa, luego de la reserva de fuerzas, y colocarse en la carta de Guerra Exterior. Las unidades británicas solo son necesarias si España aún no está en guerra con Francia y si Portugal es neutral.



Fin



Al final de cada turno, un 12 obtenido con dos dados pone fin a esta guerra.



Rusia puede invertir 1 punto de producción para obtener un +1 en esta tirada.

+1 para poner fin a la guerra tras una invasión de Rusia.

Las unidades comprometidas llegarán el siguiente turno como refuerzos a cualquier ciudad de producción. Finlandia se cede a Rusia. Suecia pasa a ser neutral.

Guerra ruso-turca



Desencadenante



- Al final de cada turno de enero, una tirada de 1 desencadena esta guerra.
- Esto puede ocurrir varias veces a lo largo de una partida.

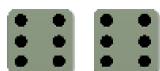
Efectos

- Las siguientes unidades deben retirarse primero del mapa, luego del fondo de fuerzas, y colocarse en la carta de «Guerra en el extranjero». Las unidades británicas solo son necesarias antes de Tilsit.



- Kiev no se considera una ciudad productora a efectos de producción.

Fin



Al final de cada turno, si se obtiene un 12 con dos dados, esta guerra termina.



Rusia puede invertir 1 punto de producción para obtener un +1 en esta tirada.

+1 para poner fin a la guerra tras Tilsit.

+1 para poner fin a la guerra tras una invasión de Rusia.

Las unidades comprometidas llegarán el siguiente turno como refuerzos a cualquier ciudad de producción

La rebelión irlandesa



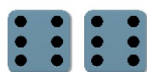
Históricamente, la rebelión irlandesa se inspiró tanto en la Revolución Francesa como en la nueva democracia estadounidense y estalló en la primavera de 1798. Inglaterra respondió y la revuelta fue sofocada rápidamente. Los franceses llegaron tarde a la rebelión, desembarcando una fuerza de 1.100 hombres al mando del general Humbert (junto con el futuro mariscal de Francia Emmanuel de Grouchy). En poco tiempo se vio obligada a deponer las armas. Tras la rebelión, se disolvió el Parlamento irlandés e Irlanda pasó a formar parte del Reino Unido en 1801.

La rebelión no era más que un recuerdo en la época del Primer Imperio francés. Sin embargo, es posible que la rebelión se hubiera reavivado con un poco de ayuda exterior.

Activación



Una flota que transporte unidades francesas, situada en el océano Atlántico y a la que le quede al menos 1 MP, puede desembarcar estas unidades en Irlanda con el fin de avivar una rebelión irlandesa. Esto solo puede ocurrir una vez por partida.



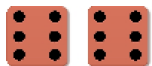
A continuación, al final de cada turno, se lanzan dos dados, cuyo resultado se modifica según el número de SP desembarcados y el mejor valor de liderazgo. Si el resultado es 12 o más, estalla la rebelión.

Efectos

Las siguientes unidades deben retirarse primero del mapa, luego de la reserva de fuerzas, y colocarse en la carta de Guerra Extranjera.



Fin



Al final de cada turno, un 12 obtenido con dos dados pone fin a esta guerra.

También termina 12 turnos después del desembarco francés.

Las unidades comprometidas llegarán el siguiente turno como refuerzos a cualquier ciudad de producción. Las unidades francesas llegan el siguiente turno como refuerzos a cualquier puerto de Francia.

Prisioneros

Las unidades terrestres que se rinden van a la cárcel.

Cada mes de enero tiene lugar un intercambio de prisioneros.

- Se lleva a cabo de forma individual entre las facciones pro-francesas y anti-francesas.
- Las unidades se eligen al azar.
- Las unidades liberadas vuelven a su reserva de fuerzas.

Cuando una nación cambia de bando (conquista), sus prisioneros de guerra quedan liberados.



Advertencia

Lee esto antes de utilizar este juego o de permitir que tus hijos lo utilicen.

Algunas personas son propensas a sufrir ataques epilépticos o pérdida de conciencia al exponerse a determinadas luces intermitentes o patrones luminosos en la vida cotidiana.

Estas personas pueden sufrir un ataque mientras ven imágenes de televisión o juegan a determinados videojuegos. Esto puede ocurrir incluso si la persona no tiene antecedentes médicos de epilepsia o nunca ha sufrido ningún ataque epiléptico.

Si usted o algún miembro de su familia ha presentado alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conciencia) al exponerse a luces intermitentes, consulte a su médico antes de jugar. Recomendamos a los padres que supervisen el uso que hacen sus hijos de los videojuegos. Si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes síntomas —mareos, visión borrosa, espasmos oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión— mientras juegan a un videojuego, interrumpan INMEDIATAMENTE el uso y consulten a su médico.

- No te sitúes demasiado cerca de la pantalla. Siéntate a una distancia prudencial de la pantalla, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Juega preferiblemente en una pantalla pequeña.
- Evita jugar si estás cansado o no has dormido lo suficiente.
- Asegúrate de que la habitación en la que juegas esté bien iluminada.
- Descansa al menos entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegues a un videojuego.

Aviso

WAR AND PEACE y AVALON DIGITAL son marcas registradas de SAS AVALON DIGITAL, con sede en Meylan, Francia.

SAS AVALON DIGITAL se reserva el derecho a realizar mejoras en el producto descrito en este documento en cualquier momento y sin previo aviso.

Este documento, así como el software descrito en él, está protegido por derechos de autor. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este documento ni del software descrito podrá ser copiada, reproducida, traducida o transferida a ningún medio electrónico (salvo para uso personal) ni a ningún formato legible por máquina sin el consentimiento previo por escrito de SAS AVALON DIGITAL.

SAS AVALON DIGITAL no ofrece ninguna garantía, condición ni declaración, ya sea expresa o implícita, con respecto a este documento, su calidad, comerciabilidad o idoneidad para un fin concreto. Este documento se proporciona «tal cual». SAS AVALON DIGITAL ofrece ciertas garantías limitadas con respecto al software y a los soportes en los que se presenta. En ningún caso SAS AVALON DIGITAL será responsable de daños especiales, indirectos o consecuentes.

Estos términos y condiciones no afectan ni menoscaban los derechos legales del comprador en ningún caso en que este sea un consumidor que adquiera bienes al margen de su actividad comercial.

Puede imprimir y duplicar este documento para su uso personal.

Asistencia técnica

Todas las consultas relacionadas con problemas técnicos del juego WAR AND PEACE pueden enviarse por correo electrónico al servicio de asistencia de SAS AVALON DIGITAL a la siguiente dirección de correo electrónico:

support@avalon-digital.com o carrierbattles@yahoo.com

