



SELLO QV. RTO. VEINTE
MARAVEDIS. AÑO DE MIL
SETECIENTOS NOVENTA Y
TRES.

Capitán

ESCENARIOS



*Suplemento de
las reglas de juego*



SELO QVARTO VENTE
MARAVEDIS. AÑO DE MIL
SETECIENTOS NOVENTA Y
TRES.

Diseño del juego: Miguel Costa

Maquetación y arte final: Equipo de Capitángames

Desarrollo del juego: Equipo Capitángames

© Miguel Costa Simón, todos los derechos reservados, protegido por las Leyes y Reglamentos de la propiedad Intelectual. Octubre de 2008

Las acuarelas del interior de las reglas y suplementos son obra de José María Bueno sobre una serie de las tropas del Marqués de la Romana, originales propiedad de Capitángames.

WWW.CAPITANGAMES.COM



SELO QV. RTO. VEINTE
MIL Y CINCO CIENTOS
NOVENTA Y TRES

Índice

<i>Defensa del puente sobre el Cúa</i>	2
<i>La Acción de Benavente</i>	3
<i>Volar ese puente!!!!</i>	4
<i>La Batalla de los rezagados</i>	5
<i>Cochrane toma el castillo de Mongat</i>	6
<i>La Venganza de los Carabineros reales</i>	7
<i>Emboscada al 10º de Chasseurs</i>	8
<i>Los Chasseurs de Montagne hacen honor a su nombre</i>	9
<i>Los ligeros de Craufurd contra "les Légères"</i>	10
<i>La carga de los Hussares Negros</i>	11
<i>Los despachos deben ser entregados</i>	12
<i>Partida de reconocimiento</i>	13
<i>Los alemanes se defienden</i>	14
<i>La carga del 13º de coraceros</i>	15

Escenarios de la Guerra de la Independencia 1808 - 1814

Desde el 2 de mayo de 1808 hasta 1814, en que las tropas aliadas entraron en Francia, se desarrolló la Guerra de la Independencia, fue la campaña más larga de las Guerras Napoleónicas, y la que cimentó la derrota del Imperio Napoleónico, el propio Napoleón se refería a ella como "la úlcera española". La gran mayoría de unidades de Napoleón, tanto las veteranas de campañas anteriores, como las nuevas, se curtieron en la "Guerra de España" como la llamaban los franceses. Los británicos, aliados de España, y sus homólogos portugueses, cimentaron su fama de grandes luchadores en la "Penninsular War" como la llamaban ellos, y allí se forjó la leyenda de Sir Arthur Wellesley Duke de Wellington.



Defensa del puente sobre el Túa

SITUACION HISTORICA

El 3 de enero de 1809 las tropas británicas de Moore ya se hallaban en retirada hacia la Coruña, para guardar la retaguardia se emplazan unidades del 95º de rifles y del 43º de infantería, y de la caballería de Lord Paget el 15 de Hussares. La vanguardia francesa la forma la caballería del Brigadier General Colber, al mando del 3º de hussares y del 15º de Cazadores, que deciden atacar sin esperar a los refuerzos. Al inicio la situación es favorable para los franceses, pero al intervenir la caballería inglesa, se produce un contraataque que pone en fuga a las tropas francesas, entre la retirada el Brigadier General Colbert muere.

SUPERFICIE DE JUEGO

De norte a sur hay un río que recorre el tablero de juego, y en el centro un puente. El río es vadeable por la caballería 20cm. Al extremo sur del tablero. Como máximo a 20cm. del cuadrante sureste hay un grupo de casas. En el cuadrante dos hay una colina suave. En el cuadrante 3 hay bosque abierto. En el cuadrante se situarán 3 muros de piedra.

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

300 puntos en unidades de mando / 2 unidades de 400 puntos en Hussares / 500 puntos en cazadores de caballería /

BRITANICOS

300 puntos en unidades de mando / 400 puntos en Hussares / 500 puntos en Rifles / 200 Puntos en Infantería ligera. Los británicos despliegan primero.

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

Los Hussares y Cazadores franceses entran como máximo a a10cm. del oeste del tablero.

BRITANICOS

Los rifles despliegan como máximo a 40cm. del puente.

La infantería ligera despliega en el cuadrante dos.

Los Hussares británicos entran como máximo a 10cm. del este del tablero, a partir del tercer turno.

Las unidades se van disponiendo en el tablero por tiradas de iniciativa.



La Acción de Benavente

SITUACION HISTORICA

A finales de diciembre de 1808 los Cazadores de la Guardia imperial al mando del general Lefebvre viendo la retirada de las tropas de Moore, deciden atacar a los piquetes de caballería de la retaguardia de Lord Paget a las afueras de Benavente, pero se llevarán una gran sorpresa, al verse desbordados y derrotados por los Hussares británicos, el General Lefebvre es capturado.

SUPERFICIE DE JUEGO

En el cuadrante 3 se deben colocar un grupo de casas simulando las afueras de Benavente, con una calle principal y calles adyacentes.

El cuadrante 2 es cruzado en diagonal por un arroyo vadeable por la caballería

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

El General Lefebvre / 800 puntos en Chasseurs a cheval de la Garde divididos en dos unidades

BRITANICOS

300 puntos en unidades de mando / 800 puntos en Hussares divididos en dos unidades

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

Los chasseurs entran por el lado noreste como máximo a 15cm. despliegan primero

BRITANICOS

Una Unidad de mando y una de hussares permanece en Benavente hasta el tercer turno. Las restantes tropas despliegan después de los franceses y a una distancia máxima de ellos de 70cm. en ningún caso pueden desplegar a menos de 60cm. de las otras unidades aliadas.



Volar ese puente!!!!

SITUACION HISTORICA

En enero de 1809, durante la retirada de las tropas de Moore hacia La Coruña, una vez que las tropas se retiran de Lugo, se encarga a los Ingenieros Reales que vuelen el puente de Rábade sobre el río Miño, las avanzadillas de caballería del General Franceschi les pisan los talones y queda poco tiempo.

SUPERFICIE DE JUEGO

De Este a oeste se encuentra el río Miño, a 50cm. del borde oeste se debe colocar el puente de Rábade, en el cuadrante 2 hay colinas suaves, en el cuadrante 4 bosque disperso. De Suroeste a noreste y pasando por el puente está la carretera hacia Lugo. En el cuadrante 3 hay una pequeña granja.

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

300 puntos en unidades de mando / 500 puntos de dragones/ 500 de cazadores a caballo

BRITANICOS

El Capitan Hill de los ingenieros reales / 250 puntos en una unidad de mando/ 300 puntos en Ingenieros / 350 puntos de hussares / 350 puntos de rifles.

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

Entran a 10cm. del lado este del tablero

BRITANICOS

Los Ingenieros y su mando en el puente / Las demás tropas donde se desee una vez ya hayan colocado los franceses, pero nunca a menos de distancia de carga de cualquiera de las unidades enemigas.

ESPECIAL:

Si los franceses evitan que se vuele el puente suman 200 puntos de victoria.

Para volar el puente, al menos cuatro ingenieros deben estar cuatro turnos sin moverse junto al puente, sin combatir y sin ser disparados o poder disparar.



La Batalla de los rezagados

SITUACION HISTORICA

Otro de los episodios pintorescos de la retirada de Moore hacia La Coruña, se produjo cuando un grupo de tropas británicas rezagadas, se vieron atacadas por los piquetes de caballería de la vanguardia francesa, entonces un sargento del 43 de línea británico organizó a los rezagados y plantaron cara a la caballería pudiendo ponerse a salvo.

SUPERFICIE DE JUEGO

De Oeste a este hay un camino, en el cuadrante dos, junto al centro del tablero y cerca del camino se debe situar un grupo de casas, el cuadrante tres es bosque abierto, y en el cuadrante uno hay una colina.

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

250 puntos en unidades de mando / 300 puntos de dragones / 250 puntos de hussares

BRITANICOS

Sargento Atkinson del 95 de Rifles / 250 puntos de rifles / 300 puntos de Infantería de línea o similares / 100 puntos de granaderos

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

Despliegan primero en el lado noreste y como máximo a 10cm. del borde

BRITANICOS

Todas las tropas despliegan alrededor de las casas y siempre a menos de 15cm. de las mismas.
Colocan primero los británicos

ESPECIAL:

Por de cada figura británica que salga por el lado oeste del camino, el jugador británico consigue 2 veces su valor en puntos



Cochrane toma el castillo de Mongat

SITUACION HISTORICA

En el año 1808 el Capitán Thomas Cochrane al mando de la fragata HMS Imperieuse era el azote de las costas del levante español, una de sus mas famosas acciones fue la toma del castillo de Mongat, ayudado por una partida de guerrilleros españoles.

SUPERFICIE DE JUEGO

En el cuadrante t3 se coloca un edificio fortificado que represente el castillo de Mongat, el cuadrante 4 es bosque denso, en los demás cuadrantes se colocan conjuntos de árboles dispersos. Desde el castillo hasta el norte corre un camino.

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

300 puntos en unidades de mando / 400 puntos de gendarmes / 500 de granaderos

ALIADOS:

300 puntos en unidades de mando / 500 puntos de infantería de marina/ 400 puntos de tripulación del HMS Imperieuse / 400 puntos de guerrilleros / El Capitán Cochrane

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

En el castillo o en cualquier parte del cuadrante cuatro, los franceses colocan primero.

ALIADOS

Los Guerrilleros salen a 10cm. del borde noroeste, todas las demás tropas como máximo a 10cm. del borde noreste.

ESPECIAL:

Si los británicos consiguen ocupar el castillo ganan 200 puntos extra de victoria.



La venganza de los Carabineros Reales

SITUACION HISTORICA

El 23 de marzo de 1809, los lanceros del vistula entraron como avanzada en la ciudad de Los Yébenes, pero se dieron cuenta de que se habían alejado demasiado del cuerpo principal, con lo que deciden retirarse hacia Orgaz, la retirada la inician los vagones de suministros del regimiento, el camino discurre entre desfiladeros y es muy estrecho, una vez salen del pueblo, se encuentran con los carros de suministros en desbandada, ya que los carabineros reales, que estaban al acecho los han atacado, los lanceros deben pasar para no verse bloqueados, pero son derrotados y pierden 4 de sus estandartes.

SUPERFICIE DE JUEGO

De oeste a este del tablero transcurre un camino, todos los cuadrantes salvo el cuadrante tres son de bosque cerrado salvo 5cm. a cada lado del camino. A 30cm. del lado oeste y dentro del camino se deben colocar 3 carros de suministros,

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

Coronel Konopka / 600 puntos de lanceros del vistula, pueden ser más de una unidad

ESPAÑOLES:

Coronel Vizconde Zolina / 650 puntos de carabineros reales, pueden ser mas de una unidad

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

Entran a 10cm. Del lado este del tablero y por el camino. Los franceses colocan primero.

ESPAÑOLES

Se pueden colocar en cualquier punto del cuadrante 3, junto a los carros de suministros.

ESPECIAL:

Por cada carro que los lanceros capturen consiguen 100 puntos de victoria, para capturarlos, por lo menos dos lanceros deben permanecer pegados al carro durante dos activaciones, sin que haya ningún enemigo a menos de 20cm.

Por cada carro no capturado, los carabineros reales ganan 150 puntos de victoria.



Emboscada al 10° de Chasseurs

SITUACION HISTORICA

En 1809, la Brigada del Genral Lasalle es destinada al cuerpo de Victor en Andalucía, el 10° de Chasseurs formaba parte de esa brigada, y estaban camino de su nuevo destino, en la carretera de Miajadas, son emboscados y sorprendidos por el ataque de unidades del Regimiento Infante y de los dragones de Almansa, los franceses son puestos en fuga.

SUPERFICIE DE JUEGO

De oeste a este del tablero transcurre un camino, los cuadrantes 2 y 4 están rodeados de bosque espeso y los cuadrantes 1 y 3 de bosque disperso.

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

Coronel Subervie del 10° de cazadores a caballo / 500 puntos del 10° de cazadores a caballo, pueden ser dos unidades

ESPAÑOLES

350 puntos de unidades de mando / 350 puntos de dragones de Almansa / 400 puntos de caballería del Infante

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

Entran a 10cm. Del lado este del tablero y por el camino. Colocan primero

ESPAÑOLES

Se pueden colocar en cualquier punto del tablero de juego, pero nunca a menos de distancia de carga de una unidad enemiga

ESPECIAL:

Las tropas españolas utilizan las reglas de movimiento oculto, sin coste alguno, pueden mover por el bosque con un coste de -6 al movimiento y sólo pueden hacer movimiento normal.

Por cada cazador francés que salga por el lado oeste del camino, el jugador francés dobla los puntos de victoria del valor de esa figura.



Los Chasseurs de Montagne hacen honor a su nombre

SITUACION HISTORICA

En 1809 se organiza la base de operaciones de los Chasseurs de Montagne en Jaca, desde allí un grupo de esa unidad inician una expedición, consiguiendo tomar los altos de Matarilé dominando la planicie de Venasque

SUPERFICIE DE JUEGO

En el cuadrante 2 de la superficie de juego se sitúa una colina que simula el alto de Matarilé, los demás cuadrantes son colinas suaves y bosques dispersos y densos.

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

Subteniente Rangél de los chasseur de montagne / dos unidades de 500 puntos cada una de chasseurs de montagne

ESPAÑOLES

350 puntos de unidades de mando / 300 puntos Infantería / 300 puntos granaderos / 300 de la Partida del Barón de Eroles

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

Entran a 10cm. el lado oeste del tablero.

ESPAÑOLES

Se pueden colocar en cualquier punto los cuadrantes 2 y 4 pero nunca a menos de la distancia de carga de cualquier unidad enemiga. Los españoles colocan primero.

ESPECIAL:

Si los franceses despejan, aunque sólo sea un turno, la colina de Matarilé de tropas españolas, ganan 200 puntos de victoria.

La colina de Matarilé se considera terreno montañoso.



Los ligeros de Craufurd contra "les légères"

SITUACION HISTORICA

Escenario hipotético, en el que varias unidades de los regimientos de la famosa brigada ligera del general Craufurd se enfrentan a sus homólogos franceses.

SUPERFICIE DE JUEGO

En la superficie debe haber, una colina, un bosque denso, un terreno cultivado y un grupo de casas, estos elementos son colocados de forma alternativa por los jugadores

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

300 puntos en unidades de mando / 300 puntos del 3º Ligero / 300 puntos de los voltigeurs de Nassau / 300 puntos de carabineros de 3º reg. Gran Ducado de Varsovia / 300 puntos de voltigeurs del 88 de línea

ALIADOS:

300 puntos en unidades de mando / 300 puntos del 95th rifles / 300 puntos de los Brunswick, Oels jäegers / 300 puntos del 52 Oxfordshire / 300 puntos del 1º de caçadores

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

En cualquier parte del cuadrante 1.

ALIADOS

En cualquier parte del cuadrante 4.

Ninguna unidad colocarse a menos de distancia de carga de cualquier unidad enemiga.

Las unidades se van colocando según tiradas de iniciativa, el que la pierde coloca y así sucesivamente.

ESPECIAL:



La carga de los Hussares Negros

SITUACION HISTORICA

Los hussares de Brunswick eran conocidos como los hussares negros por su uniforme, actuaron en el levante español en coordinación con unidades de caballería británica, en pequeños ataques costeros. Este escenario simula uno de esos ataques.

SUPERFICIE DE JUEGO

En la superficie debe haber, dos colinas suaves, un bosque disperso y un campo cultivado con una granja, estos elementos son colocados de forma alternativa por los jugadores

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

Teniente Rocca del 2º de hussares / 400 puntos del 2º de hussares / 400 puntos del 3º de hussares

ALIADOS:

Rittmeister Boelcke de los hussares de Brunswick / 400 puntos de los hussares de Brunswick / 400 puntos del 3º de dragones ligeros de la KLG

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

En cualquier parte del borde del lado suroeste del tablero.

ALIADOS

En cualquier parte del borde del noreste del tablero.

Las unidades se van colocando según tiradas de iniciativa, el que la pierde coloca y así sucesivamente.

ESPECIAL:



Los despachos deben ser entregados

SITUACION HISTORICA

Las comunicaciones entre los diferentes cuerpos franceses en la península fueron un verdadero dolor de cabeza para las tropas imperiales, en este escenario un ayudante de campo francés debe cruzar entre los piquetes avanzados aliados para poder entregar los despachos que porta. Re creamos una de las aventuras del Capitaine Marbot, famoso por sus memorias.

SUPERFICIE DE JUEGO

En la superficie debe haber, dos colinas suaves, un bosque disperso, y un grupo disperso de casas, estos elementos son colocados de forma alternativa por los jugadores, además nos encontramos con un camino que discurre de este a noroeste.

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

Aide de Camp Capitaine Marbot y una escolta de 200 puntos de hussares.

ALIADOS:

Una unidad de mando española de 200 puntos / una unidad de 300 puntos de infantería de línea española / una unidad de 250 puntos de caballería inglesa o portuguesa

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

En cualquier parte de los cuadrantes cuatro y dos

ALIADOS

Se sitúan todas las unidades antes que los franceses y en cualquier lugar de los cuadrantes 1 y 3

ESPECIAL:

La caballería francesa y Marbot pueden utilizar la habilidad de movimiento oculto.

Ninguna unidad aliada puede utilizar la habilidad de movimiento oculto.

Si el Capitaine Marbot sale por cualquier parte del oeste, o noroeste del tablero de juego, la partida finaliza y los franceses obtienen 300 puntos de victoria adicionales



Partida de reconocimiento

SITUACION HISTORICA

El reconocimiento de las posiciones enemigas era vital para poder saber cual era la situación del enemigo y cuales sus pretensiones, las partidas de reconocimiento solían ser lideradas por oficiales de estado mayor, más acostumbrados a valorar de un vistazo las fuerzas enemigas, así como sus fortalezas y debilidades. En este caso es el propio jefe de estado mayor es quien se aventura en terreno enemigo.

SUPERFICIE DE JUEGO

En la superficie debe haber, una colina, un bosque denso, un terreno cultivado, dos caminos que se cruzan y un grupo de casas, estos elementos son colocados de forma alternativa por los jugadores

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

Una unidad de mando de 200 puntos / una unidad de Infantería ligera de 300 puntos / una unidad de Infantería de 200 puntos / una unidad de cazadores de caballería de 200 puntos.

ALIADOS:

Quartermaster-General Colonel Murray con una unidad de escolta de 300 puntos de caballería británica

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

El mando y la unidad de infantería en el grupo de casas, los cazadores en la colina, la infantería ligera donde se desee. Los franceses colocan primero

ALIADOS

Pueden salir por cualquiera de los 8 lados del tablero, a menos de 20cm. del borde.

ESPECIAL:

Por cada vez que el colonel Murray, se sitúe a menos de 10cm. de los elementos del terreno de juego que se han colocado, se consiguen 50 puntos de victoria, si consigue recorrer al menos 60cm. de cada uno de los caminos, consigue 20 puntos de victoria por cada camino que recorra, si consigue colocarse en todos los elementos del terreno y por lo menos recorrer un camino y salir por donde ha entrado, gana 100 puntos de victoria más.



Los alemanes se defienden

SITUACION HISTORICA

Durante la Guerra de la Independencia hubo gran cantidad de tropas alemanas al servicio de Napoleón, en este escenario, recreamos uno de los muchos enfrentamientos donde actuaron esas tropas alemanas. En este caso defienden una pequeña fortificación que debe ser tomada por los aliados.

SUPERFICIE DE JUEGO

En el centro del cuadrante 1 se debe colocar una posición fortificada (cobertura fuerte) y de 14 puntos de dureza, en el cuadrante 2 una colina, en el 3 un bosque abierto y en el 4 campos cultivados y algunas casas de campesinos.

UNIDADES DEL ESCENARIO

IMPERIALES:

Una unidad de mando de 250 puntos / Una unidad de mando de 200 puntos / 200 puntos de Westphalianos / 2 unidades de 200 puntos cada una de Nassau

ALIADOS:

Una unidad de mando de 200 puntos / Una unidad de mando de 150 puntos / 300 puntos de una unidad de artillería española / 150 puntos de una unidad de mando de artillería española / tres unidades de infantería, granaderos, o ligeros aliados de 250 puntos cada una.

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

En la posición fortificada y en cualquier lugar del cuadrante 1

ALIADOS

En cualquier lugar de los cuadrantes 2, 3 y 4 siempre a menos de 40cm. De cualquier unidad imperial.

Colocan primero los imperiales

ESPECIAL:

Si los españoles ocupan o destruyen la posición fortificada, consiguen 300 puntos de victoria, si los imperiales la mantienen más de 6 turnos suman 200 puntos de victoria.



La Carga del 13° de coraceros

SITUACION HISTORICA

El regimiento 13° de coraceros se cubrió de gloria en la batalla del llano de Margalef (Tarragona), donde ellos solos y tras una carga brutal consiguieron poner en fuga a la avanzada del ejército de O'Donell

SUPERFICIE DE JUEGO

Básicamente el terreno de juego es plano, se coloca una colina suave en el cuadrante 1 y algunas casas dispersas, con campos de cultivo, así como un camino que discurre de norte a sur

UNIDADES DEL ESCENARIO

FRANCESES:

Comandante Robichon del 13° de Coraceros / 2 unidades del 13° coraceros de 400 puntos cada una

ALIADOS:

Mayor Ruiz del Rg. Guadalajara / 300 puntos de granaderos del Rg. Guadalajara / 300 puntos de infantería del Reg. Guadalajara / 200 puntos del reg. De Vol. De Barcelona / 250 puntos del reg. de caballería del Infante

DISPOSICION DE LAS UNIDADES

FRANCESAS

En cualquier parte del cuadrante 1

ALIADOS

En cualquier lugar del cuadrante 4, salvo la caballería que no llega hasta el tercer turno por el sureste

Los aliados colocan primero.

ESPECIAL:

Los coraceros y su mando pueden utilizar todas sus habilidades especiales sin coste alguno.



SELO QV. RTO. VEINTE
MARAVEDIS. AÑO DE MIL
SETECIENTOS NOVENTA Y
TRES.



www.capitangames.com