



Escenario Cacabelos

Fruto del interés despertado por el anterior artículo y de numerosas preguntas de jugadores, antes de explicar el escenario, es necesario hacer una serie de precisiones sobre las reglas de CAPITÁN, para entender la filosofía de juego, estas son:

1.- En CAPITÁN existen dos tipos de unidades, de mando y de tropa.

En las de tropa debemos tener en cuenta que la escala de las unidades de tropa de CAPITÁN es de una figura igual a 3-4 hombres, y que el nº máximo de figuras por unidad es de 12 figuras unos 40 hombres. Ello implica que una unidad de infantería equivale a una media compañía o sección, dependiendo de la organización interna del país, y una de caballería a una compañía o medio escuadrón. Los estados militares disponen que por compañía había unos 120 hombres y por escuadrón de caballería unos 100 de media, pero la verdad es que en campaña esas cifras eran bastante menores. De todo ello se deduce que una unidad de CAPITÁN es equivalente a un suboficial al mando de unos 40 hombres, con capacidad para poder realizar acciones y tomar decisiones de forma individual y autónoma, no necesitan de su unidad de mando para poder actuar autónomamente en el juego. De dos a tres unidades de tropa forman una compañía o un escuadrón. En cuanto a las figuras a utilizar en cada unidad, podemos incluir banderas o oficiales, para que nuestra unidad quede más vistosa, pero realmente, se trata de una unidad de tropa, algunos jugadores utilizan este sistema para diferenciar unas unidades de otras.

En las unidades de mando, el mando, músicos y bandera es un hombre y las tropas que la acompañan, tienen la misma escala que las de tropa, es decir, una unidad de mando suele ser de unos 5 a 6 hombres. Aquí sí que recomendamos utilizar las figuras adecuadas para representar los oficiales músicos, edecanes, etc.. Las unidades de mando son:

- Mandos superiores de compañía, tenientes o capitanes, con capacidad de coordinación de varias unidades.
- En algún caso pueden ser suboficiales con especiales habilidades de mando.
- Mandos superiores o oficiales de estado mayor o de armas y cuerpos especiales.

2.- Aunque se incluyen muchas unidades diferentes, es virtualmente imposible realizar todas las fichas de unidad de todas las acciones que se produjeron en las guerras napoleónicas, por ello a la hora de crear un escenario, algunas unidades aunque no corresponden con las que intervinieron en ese escenario, se utilizan para representar a las que realmente lo hicieron, bien por sus características parecidas, bien a efectos de equilibrar la simulación.

3.- La mayor tentación, y pienso que el mayor defecto de muchos juegos de simulación histórica, es querer simular hasta el último detalle lo que realmente sucedió en la acción en cuestión. Si eso fuese así, no haría falta jugar, bastaría con mover las figuras en secuencia según se hubiese producido la acción en la realidad. Siempre debemos tener en cuenta la historia, la coherencia de los acontecimientos y de las unidades participantes, pero es innegable, que para poder jugar



siempre hace falta una dosis de lo que yo llamo creatividad histórica o de “what if” según lo británicos, es decir ser fiel con la historia, los principios generales de la forma de combatir y de la disciplina y organización de la época, pero algunas veces es necesario utilizar el adagio italiano de “si non é vero, é ben trovato” (una traducción libre podría ser, sino aunque no sea verdad, es adecuado).

- 4.- Jugar a escala o escalar el juego. Muchas veces los aficionados a los juegos de simulación histórica, nos obsesiona la escala a la que jugamos, cuantos hombres por figura, cuantos cm. por metro etc... . Ello nos puede complicar en exceso el juego, por tanto, lo importante es “escalar” el juego, es decir jugar de tal manera que las proporciones del número de unidades y del terreno de juego, sean las adecuadas para simular las acciones históricas, es decir podemos variar proporciones y cantidades, para “escalar” el juego y conseguir una simulación fidedigna, pero que nos proporcione un juego fluido y equilibrado para ambos bandos, en definitiva se trata de hacer el juego divertido ágil y a la vez fidedigno con la historia.

Sentadas estas premisas pasemos a relatar el escenario de CACABELOS para CAPITÁN.

La superficie de juego

El escenario se centra en la ribera oeste de Cacabelos, el río Cúa cruza de norte a sur la mesa de juego, (como siempre utilizaremos una mesa de dimensiones estándar de 1,20 x 1,80m), al norte del río existe un vado de unos 30cm. de largo, que se considera como arroyo vadeable,

en este caso, restará -5 cm. a la infantería y -10 cm. a la caballería, y a través de el ni se puede cargar ni se puede marchar o trotar. En la ribera oeste y pasado el río, justo en la ribera norte hay un molino y más adelante la iglesia de las Angustias. De este a oeste cruza el camino hacia Villafranca, la ribera oeste se va convirtiendo en una colina cubierta a ambos lados del camino por zonas de viñe-





dos y muros bajos, dicho terreno se considera como si realmente fuese un bosque disperso. Cerca del vado existe una robledal que se considera bosque disperso, al igual que los árboles de recorren la ribera del río.

El escenario, despliegue y condiciones especiales

El escenario se inicia justo en el momento después al cruce del 15° de húsares británicos y la retirada de parte de los rifles, unos minutos antes de que Colbert decida cargar.

El 28° británico ya se ha desplazado hacia el vado, los rifles se han reagrupado en dos grupos entre los viñedos, y el 52° cubre la retaguardia. Lord Paget dirige la acción desde la zona más alta del campo de batalla, más atrás está la artillería y Moore, que no figuran en el escenario.

Las unidades británicas aparecen inicialmente desplegadas sobre el terreno de juego.

Una vez han desplegado los ingleses, las unidades de Colbert se despliegan hasta el puente, el puente se puede pasar de 4 en 4 figuras de ancho.

Los refuerzos franceses llegan al inicio del 3° turno.

UNIDADES DEL ESCENARIO

UNIDADES BRITÁNICAS

Los Rifles se representan con las siguientes unidades:

- 1 Una unidad de 8 figuras del 95° rifles nº de ficha de unidad 21204, sin la habilidad especial de movimiento oculto. (543 puntos)

- 1 Unidad de 8 figuras del 95° rifles nº de ficha de unidad 21205, con todas sus habilidades especiales. (543 puntos)

- 1 Unidad de mando del 95° rifles el Lieutenant Sharpe nº de ficha de unidad 21207, sin la habilidad especial de movimiento oculto. (259 puntos)

El 28° de infantería se representa con:

- 1 Unidad de 10 figuras del 1st Foot Guards nº de ficha de unidad 21101, con todas sus habilidades especiales. (615 puntos)

El 52° de infantería se representa con:

- 1 Unidad de 8 figuras del 52th Re. Oxfordshire nº de ficha de unidad 21202, con todas sus habilidades especiales. (425 puntos)

Lord Paget se representa con:

- 1 Unidad de mando Quatermaster-General George Murray nº de ficha de unidad 24101, sin la habilidad especial de movimiento oculto. (331 puntos)

TOTAL 2.716 puntos

UNIDADES FRANCESAS

TROPAS DE COLBERT

El general Colbert se representa con:

- 1 Unidad de mando Adjudant-Commandant Saint-Cyr Nuges nº de ficha de unidad 54101, con todas sus habilidades especiales. (340 puntos)

El 15eme de Cazadores a caballo se representa con:

- 1 Unidad de 10 figuras del 15eme Chasseurs a Cheval nº de ficha de unidad 52208, sin la habilidad especial de lanceros. (525 puntos)

El 3°eme de Húsares se representa con:



- 1 Unidad de tropa 10 figuras del 3eme Rég. De Hussars, Compagnie d'élite nº de ficha de unidad 52215, con todas sus habilidades especiales. (680 puntos)

Una de las unidades de los Rifles, la nº 21205, tiene la habilidad especial de francotiradores, es decir pueden disparar directamente a Colbert, si se pone a tiro.

TROPAS DE REFUERZO

El 19eme de Dragones se representa con:

- 1 Unidad de tropa de 8 figuras del 22eme Rég de Dragons nº de ficha de unidad 52106, con todas sus habilidades especiales. (469 puntos)

El 4eme Légere se representa con:

- 1 Unidad de mando Capitaine Allemand del 3eme Rég Légere, nº de ficha de unidad 51209, con todas sus habilidades especiales. (228 puntos)

- 1 Unidad de tropa de 10 figuras del 3eme Rég. Légere, carabineros, nº de ficha de unidad 51208, con todas sus habilidades especiales. (545 puntos)

TOTAL 2.787 puntos

CONDICIONES TÁCTICAS Y DE VICTORIA

El objetivo de los británicos es aguantar la arremetida francesa hasta que llegue la noche y poder retirarse hacia Villafranca, los franceses quieren romper la línea de retaguardia de los británicos.

El escenario se juega a un máximo de 8 turnos, si en esos 8 turnos, alguna unidad de tropa francesa ha llegado al extremo oeste del camino de Villafranca, es decir la unidad (o lo que quede de ella si hay bajas) ha conseguido salir del tablero de juego por el camino los franceses han ganado, el escenario. Si no es así los británicos han ganado.

Si la caballería francesa cruza el puente, Colbert debe estar al frente de sus unidades, por lo menos dos turnos. Si Colbert es eliminado, automáticamente todas las unidades de francesas, aunque no hayan sido activadas, pierden la activación del turno en el que se le ha eliminado.



Figuras, colección del autor.

Rifles, Húsares, Cazadores, Dragones, Ligeros Franceses, Escolta de Murray, Saint-Cyr, Edecan, Escolta de Saint-Cyr, y Murray, figuras de Front Rank

Guardias Ingleses, figuras de Perry Miniatures (plástico) Murray y corneta, figuras de Wargames Foundry

52º Regimiento figuras de Old Glory (El 3ºeme de húsares, en las fotografías esté representado con figuras con el uniforme del 5ºeme de húsares)

Puedes obtener las reglas de Capitán, de forma gratuita en www.capitangames.com

Autor: Miguel Costa (diseñador de las reglas de Capitangames)

Figuras de Perry Miniatures (40 y 28mm) pintadas y fotografiadas por El Mercenario

Terrenos y árboles de EnCobertura

Edificios de Escenografía Épsilon

Puente romano de Adolfo Ramos