

1 FAQ REGLAS SERIE NAPOLEONIC 20

1.1. Retirada a través de ríos mayores y menores [Regla 9.7.5]: ¿es retirada peligrosa la retirada a través de puente o vado sobre río menor?

Cuando una unidad debe retirarse a través de un río siempre se considera **retirada peligrosa** independientemente de que se trate de una retirada a través de río menor con o sin puente o vado, o a través de un río mayor por un puente o vado.

1.2. Definición de objetivos [Regla 14] ¿Qué objetivos debe conquistarse y defenderse? ¿Cuáles son los que hacen perder moral al oponente?

Cada jugador debe defender los objetivos de su propio color (Azul – Jugador Francés, Rojo/Amarillo – Jugador Aliado) para evitar perder un punto de moral en el turno de noche de acuerdo con la regla de “Pérdida de Moral Enemiga por Terreno Capturado”, y por otro lado, debe capturar los objetivos marcados con el color de su adversario, para provocar que éste pierda un punto de moral conforme a la misma regla. Esta regla general se cumple para las 4 batallas de España 20. Adicionalmente, para la batalla de Talavera debe tenerse en cuenta que algunos hexágonos objetivos intervienen en las condiciones de victoria.

1.3. Cartas de evento. Cartas con título azul. ¿Como funcionan estas cartas?

Las cartas de título azul, se usan en escenarios alternativos donde tienen un uso especial. Normalmente en la [Regla 17.0] de las reglas exclusivas de cada batalla, se detalla el uso de estas cartas para las batallas donde se usen.

1.4. Diferencias de diseño en las imágenes de colina. ¿Cuáles son abruptas y cuáles son normales?

La tabla de la hoja de ayuda ha tomado el diseño de los mapas más actuales por lo que Bailén y Arapiles tiene una iconografía diferente. Las colinas siempre se representan con crestas en los lados de hexágono, el terreno abrupto son manchas que ocupan el centro del hexágono. De acuerdo con esto por mapa tenemos que hay:

- Bailén: las colinas en este mapa son normales. El terreno abrupto se ha representado con manchas (no crestas) de un color bastante más oscuro que el de la tabla de terrenos.
- Arapiles: las colinas en este mapa son normales. El terreno abrupto solo ocupa dos hexágonos y, del mismo modo que en Bailén, se ha representado con manchas de color oscuro.
- Talavera: este mapa presenta colinas, colinas escarpadas y terreno abrupto todos ellos tal y como se representan en la tabla de terrenos.
- Bussaco: en este mapa se incluye terreno abrupto y colinas escarpadas.

1.5. Cartas de evento Número 13. ¿Cómo se usan estas 2 cartas?, ¿Se pueden utilizar en cualquier batalla?

El uso de esas 2 cartas es opcional. Son eventos genéricos que podrían usarse para cualquier batalla como las 4 de España 20, o cualquier otra batalla.

Napoleonic 20 FAQ Oficial – Versión 0.1 (19/11/2017)

Originalmente la carta de "Crescendo de Tambores" es la que VPG incluyó en las batallas de Bailén y Arapiles (España 20 Volumen 1), mientras que la carta de "Algunos oficiales brillan" fue la incluida en Bussaco y Talavera (España 20 Volumen 2).

- 1.6. Regla opcional de unidades especiales [Regla 16.7] Cuando se decide no usar esta regla opcional, ¿qué tratamiento debe darse a las unidades especiales designadas por el reglamento exclusivo para el despliegue?

Con relación al uso de las unidades especiales, lo que es opcional es el uso de la regla 16.7, que indica las habilidades especiales, bonificaciones o penalizaciones de cada tipo de unidad. Si no se usa esta regla, las unidades se comportan como unidades normales. No se considera opcional es desplegar o no estas unidades. Se debe hacer el despliegue inicial normal pero obviar las características propias de unidades inestables, irregulares o infantería ligera.

Es conveniente tener en cuenta que, las unidades con factor de combate en azul de la batalla de Bailén, están sujetas a la regla exclusiva de desertión Suiza (5.1) que NO es opcional, y el tren de suministro igualmente está limitado a caminos por la regla exclusiva 6.12.3 que tampoco es opcional. Por tanto, lo que se puede obviar es el verde en el factor de movimiento y el amarillo o el blanco en el factor de combate que son las características opcionales.

- 1.7. Unidad de suministros francesa en la batalla de Bailén [Regla 6.12 – Reglas exclusivas]: si no hay otras unidades francesas que defiendan el almacén, ¿Pueden los españoles entrar directamente en Andújar y eliminar el almacén? Por otro lado si hay otras unidades francesas apiladas con la guarnición el jugador español debe atacar Andújar, pero si en el combate se produce la retirada francesa, ¿se puede avanzar tras el combate para tomar Andújar?

El almacén actúa como una guarnición de fuerza 1, y por tanto se deben aplicar todas las reglas relativas a guarniciones de las reglas estándar [Regla 9.4.4]. Por tanto:

1. Tanto si hay unidades francesas apiladas con el Almacén como si no las hay, es necesario combatir para entrar en Andújar.
2. Mientras esté el almacén, para el jugador español sólo es posible entrar en Andújar por avance tras el combate. No se puede entrar sin más y eliminar el almacén. No se puede ignorar la guarnición. Si está el almacén, tiene fuerza 1 deben derrotarlo en combate y entrar como avance tras el combate.
3. Si el resultado del combate por Andújar resulta en que los defensores de Andújar deben retirarse, el jugador Español podrá avanzar para tomar Andújar después del combate. El avance lo podrá realizar, ya esté presente solo el almacén o haya también presentes en Andújar otras unidades francesas. Es importante aclarar que la situación en la que no es posible avanzar con una guarnición de por medio, es cuando el atacante es el poseedor de la guarnición, y ataca con otra unidad apilada en el hexágono de la guarnición. Solamente en esas circunstancias, si el atacante debe retirarse, la guarnición cubre su retirada y el defensor no podrá avanzar tras el combate.
4. En un ataque a Andújar, cualquier resultado que obligue al defensor a retroceder, huir o dispersarse supone que el jugador Español puede ocupar Andújar. Si lo hace, supone la eliminación del almacén, esté o no apilado con otra unidad amiga. Si no lo hace, por lo que sea, el almacén permanece en Andújar y deberá ser atacado nuevamente.

- 1.8. Entrada de refuerzos en "orden de marcha" [Regla 11.2 – Reglas Exclusivas] En la explicación dice que cada unidad gasta un punto de movimiento más que su predecesor para entrar en el mapa. ¿Quiere decir que si la primera ha entrado con 3, la segunda entrará con 4, la tercera con 5, y así sucesivamente?

Napoleonic 20 FAQ Oficial – Versión 0.1 (19/11/2017)

En caso de que el jugador quiera que varias unidades por un mismo hexágono, por ejemplo un hexágono de camino para aprovechar la bonificación que proporcionan, se usa esta regla de entrar en orden de marcha. Lo que quiere decir esta regla es que todas las unidades se colocan en línea fuera del tablero, como si estuvieran en línea en hexágonos fuera del mismo. La primera unidad entra gastando los puntos de movimiento necesarios para entrar en el primer hexágono que de forma habitual será 1 punto, y continúa con su movimiento hasta agotar sus puntos o que el jugador decida dejar de moverla. A la segunda unidad, le costará entrar en el primer hexágono 2 puntos de movimiento, uno por el hexágono en sí mismo y otro por el “espacio” que ocupaba fuera del tablero la primera unidad en orden de marcha. A la tercera unidad que entre por el mismo hexágono le costaría 3 puntos entrar en el tablero, 1 puntos correspondiente al hexágono del tablero y 2 puntos por cada uno de los “espacios” ocupados por las unidades anteriores. Y así por todas las unidades que pretendan entrar en el tablero por el mismo hexágono. Con esta regla, resulta obvio que en general no resulta conveniente hacer entrar por el mismo hexágono a más de 1-2 unidades ya que cualquier bonificación de movimiento que proporcione el hexágono en cuestión, termina siendo contrarrestada por la cantidad de “espacios” que debe mover fuera, para poder entrar.

2 FE DE ERRATAS

- 2.1. En el Mapa de Arapiles, la tabla de Llegada del Rey José Bonaparte, debe ser sustituida por ésta que es igual a la incluida en el reglamento:



La imagen muestra una tabla titulada "TABLA DE LLEGADA DEL REY JOSÉ BONAPARTE". La tabla está dividida en dos secciones: "TURNO 6-7:" y "TURNO 8+:". Cada sección contiene dos líneas de texto con iconos de dados que indican las condiciones de llegada del Rey.

TABLA DE LLEGADA DEL REY JOSÉ BONAPARTE	
TURNO 6-7:	
■ ■ ■	El Rey no llega en este turno.
■ ■ ■ ■	El Rey llega (<i>ver 16.10</i>).
TURNO 8+:	
■ ■ ■	El Rey no llega en este turno.
■ ■ ■ ■ ■	El Rey llega (<i>ver 16.10</i>).

- 2.2. En la página 29 de las reglas exclusivas, dentro de la tabla francesa de refuerzos de marcha a Bussaco, donde dice "La unidad llega como Refuerzo en este turno por el Área de entrada B" debe decir "La unidad llega como Refuerzo en este turno por el Área de entrada A".
- 2.3. En la página 29 de las reglas exclusivas, donde dice "Tabla aliada de coordinación de mando" debe decir "Tabla Aliada de Refuerzos desde el Casillero de Boialvo".