

1812, NAPOLEÓN EN RUSIA.

DESPLIEGUE DE FUERZAS INICIAL



NOTA: LAS TROPAS DE DOCTUROV ESTÁN REALMENTE EN GRODNO NO UN HEXÁGONO MAS ARRIBA.

REGLAMENTO DE JUEGO: Como ya he referido, el reglamento de la campaña es el de War and Peace con sustanciales modificaciones. La idea es hacer un macroproyecto llamado Imperio que abarque la totalidad de la campaña napoleónica al completo. Por todo ello, espero que comprendáis que las reglas están y estarán sujetas a cambios retoques y pruebas según nos vaya pareciendo conveniente a los jugadores. Espero en breve tener ultimadas las reglas en pdf y ponerlas a vuestra disposición en este sitio. Para que os hagáis una idea, War and Peace es un juego

estratégico, cada hexágono equivale a unas 40 millas reales, cada punto de fuerza representa a 5mil hombres, sean infantería o caballería, y luego hay también líderes. El mapa es como veis sencillo, los hexágonos blancos son terreno normal, los verde azulados pantanos, los verdes bosques, los marrones son montañas. Los ríos son esas líneas azules y existen dos tipos de ciudades, grandes y mas pequeñas. En W&P no hay secreto, es decir todo esta a la vista, nosotros esto lo hemos cambiado, todas las tropas estarán ocultas salvo cuando se contacte a enemigo, para ello, usaremos las fichas de líder A de los franceses y rusos. Esto pensamos que añadirá un gran aliciente al juego amen de incertidumbre.

Para el juego con miniaturas usaremos las Fast Play Rules de Grande Armee, reglas de Sam Mustafa, en este link del autor podréis descargarlas <http://www.sammustafa.com/Resources/FPGAtext.pdf> . Este reglamento es a nivel brigada, y permite jugar grandes batallas, grandes masacres, en un tiempo adecuado y con el sabor napoleónico apropiado (nuestra humilde y lega opinión), pensad que solo la primera batalla que tendrá lugar (próximamente veréis el primer turno francés) enfrentara a unos 115mil hombres por parte francesa vs. probablemente unos 105mil rusos en las cercanías de Brest Litovsk.

Bien, el juego W&P se juega en turnos de un mes de duración, primero mueve y ataca el francés, luego mueve y ataca el ruso, y pasamos a otro mes, el escenario comienza en mayo de 1812, y continua hasta diciembre de 1812. El jugador francés gana si al final del juego controla Varsovia, Smolensko y San Petesburgo o Moscú, no estando sitiadas ninguna de ellas. El jugador ruso ganara la partida si al final del juego no existe ningún francés en el mapa ruso sin que este asediado. Si ninguno de los dos jugadores gana, la partida resultara en un empate.

El reglamento a pesar de ser tan generalista, con nuestras modificaciones y la interacción del juego con figuras creemos dará una gran simulación y divertimento, cosas como marchas forzadas, desertiones, asedios, fortificaciones, reconocimiento y apantallamiento por la caballería, líneas de suministros y demás seguro que dan un gran toque napoleónico a la campaña.

Esperamos disfrutar mucho y que vosotros también lo hagáis.



PROPUGNATOR 2007