

INTRODUCCION

Texas Glory simula las dramáticas campañas en 1835-36 de la independencia tejana de México.

Turnos de Juego

El juego tiene tres escenarios: campaña de 1835, campaña de 1836 y una vinculación de ambos juegos. Se recomienda 1836. Cada escenario tiene una serie de Turnos de Juego jugados como sigue:

[1] Fase de Cartas (4.0)

Ambos jugadores comienzan con tres (3) cartas que pueden examinar. Cada uno juega una (1) carta de su opción boca abajo. Entonces se descubren las cartas. El jugador con la carta más alta es el Jugador 1 ese Turno de Juego, excepto una carta de Evento que siempre es superior a una carta no-evento. El jugador mexicano es el Jugador 1 si hay empate.

[2] Fase de Movimiento (5.0)

Los valores de las cartas (0 a 4) equivalen a Puntos de Mando/*Command Points* (CP). Cada Punto de Mando (CP) permite:

- 1 Movimiento, o
- 1 Forraje.

Jugador 1 Mueve/Forrajea primero, luego Jugador 2 Mueve/Forrajea.

[3] Fase de Combate (6.0)

Las batallas ocurren cuando bloques contrarios acaban su movimiento en el mismo hex. Se luchan de una en una en cualquier secuencia determinada por el Jugador 1.

[4] Fase de Suministro (8.0)

Se resuelven todos los efectos del suministro, empezando con el Jugador 1.

1.0 MAPA

1.1 Ciudades

- Las ciudades **azules** son amigas para el jugador tejano, a no ser que estén ocupadas por bloques mexicanos.
- Las ciudades **verdes** son amigas para el jugador mexicano, a no ser que estén ocupadas por bloques tejanos.
- Los puntos **marrones** son campamentos, amigos de ningún jugador (neutrales), a no ser que estén ocupados por fuerzas amigas.
- Los tipis **rojos** son poblados indios neutrales. Los jugadores pueden mover a través de hexes con poblados indios, pero no pueden detenerse o retirarse ni reagruparse allí.

1.2 Ciudades Victoria

18 poblaciones están señaladas con una estrella, 7 estrellas verdes (mejicanas) y 11 estrellas azules (tejanas). Las estrellas con borde rojo son Ciudades (San Antonio, Nacogdoches, Matamoros, Laredo, Presidio Río Grande) pueden ser asediadas como las Misiones Fortificadas (7.0).

El control de poblaciones de Victoria determina al ganador del juego. Ver: 3.0.

1.3 Misiones Fortificadas

El Alamo y *Goliad* son Fuertes y Poblaciones de Victoria.

Los bloques que defienden Fuertes tienen la opción de aceptar el asedio en lugar de luchar una batalla campal. Los asedios también pueden ocurrir en las Ciudades. Ver: 7.0.

Los planos de *El Álamo* y *Goliad* aparecen en el mapa. Pueden usarse para contener los bloques cuando esté teniendo lugar un asedio.

1.4 Puertos

Una población con un símbolo de ancla es un puerto. Posibilitan el Movimiento Naval (5.8).

1.5 Vados y Barcazas

Los vados están indicados por un símbolo azul claro y las barcazas por un símbolo azul oscuro. La mayoría de las barcazas tienen un nombre.

1.6 Galveston

Localizada en una isla, todos los lados de hex de Galveston son intransitables. Es necesario el Movimiento Naval (5.81) para mover hacia/desde el hex de Galveston. Es necesario un Ataque por Mar (5.82) si Galveston es controlada-enemiga.

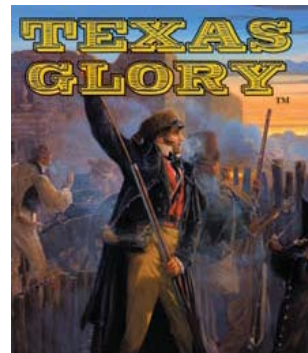
1.7 Casilleros

Los casilleros representan áreas fuera del mapa.

México: *Presidio Río Grande, Laredo y Matamoros.* Los refuerzos mejicanos llegan a estos casilleros. Los bloques sólo pueden **salir** del casillero mejicano por carreteras/caminos en el mapa mediante movimiento **normal**. Sin embargo, a un bloque le cuesta 3 puntos de movimiento **entrar** en un casillero a través de una carretera/camino (es decir, la infantería debe estar adyacente para entrar e un Casillero). Todos los Casilleros son ciudades que pueden ser asediadas. Ver también: *Presidials* (Escenario de 1835).

Estados Unidos: *Fort Jessup y New Orleans.* Los bloques mejicanos nunca pueden ocupar casilleros americanos. New Orleans es un puerto. Ver 8.32.

Comanche: Ningún jugador puede ocupar este Casillero.



Organización del Libro de Reglas

Este libro de reglas está estructurado para que la barra lateral (esta columna) contenga notas del autor e históricas que te ayudarán a disfrutar este juego.

Niebla de Guerra

La sorpresa es un aspecto excitante de *Texas Glory*. Los bloques permanecen normalmente derechos de cara a su propietario. Esto fomenta faroles y estrategias innovadoras ya que los jugadores desconocen la fuerza o identidad de los bloques enemigos.

Lugares de Batallas

En el mapa se señalan por interés las batallas más importantes de la guerra, en rojo para las victorias mejicanas y en azul para las victorias tejanas.

Cómo Empieza la Guerra

Después de algunos años de tumultos causados principalmente por el gobierno mejicano que intentaba impedir la entrada en Texas de inmigrantes y bienes ilegales, un intento para reforzar a la autoridad militar encendió la revuelta. En septiembre de 1835, el comandante mejicano a San Antonio de Béjar envió soldados que apoderarse de un cañón prestado a la milicia de Gonzales como protección contra los indios. La milicia se resistió y enarbó una bandera que proclamaba "Ven y Cógelo". Tras las escaramuzas del 30 de septiembre y del 2 de octubre, las patrullas mejicanas se retiraron.

Había comenzado la Revolución Tejana. Stephen Austin dirigió inicialmente las fuerzas tejanas. Después de tomar Goliad, Refugio y San Patricio, durante noviembre los tejanos asediaron a las fuerzas mejicanas en San Antonio. La mayoría de los tejanos deseaban atacar o regresar a casa. Austin se resignó dejando el mando militar en manos de Burleson. Enfrentado a la inminente disolución de su ejército, Burleson aceptó realizar un asalto que tomó San Antonio a principios de diciembre. El general Cos se rindió después en El Alamo con libertad bajo palabra de retirarse con su guarnición a Laredo. La mayoría de los tejanos volvió a casa durante el invierno, dejando una pequeña guarnición de 150 hombres para mantener El Alamo, y 400 hombres para mantener Goliad.

2.0 EJERCITOS

Los bloques de madera representan las fuerzas tejanas (azul) y mejicanas (verde). Hay también un bloque Comanche (negro). Se incluye una hoja de etiquetas precortadas. Cada etiqueta se debe pegar a una de las caras de cada bloque.

- Las etiquetas verdes en bloques verdes
- Las etiquetas azules y pardas en los bloques azules
- La etiqueta negra en el bloque negro.
- Los bloques naranjas no llevan ninguna etiqueta (ver 5.71).

Los bloques añaden sorpresa y secretismo al juego. Al estar derechos, el tipo de bloque y la fuerza quedan ocultos para el oponente.

2.1 Datos de los Bloques

Los bloques tienen números y símbolos que definen su capacidad de movimiento y de combate.

2.11 Fuerza

La fuerza actual de un bloque es el número de diamantes en el borde superior cuando el bloque está derecho (de pie). La fuerza determina cuántos dados de 6 caras (d6) tirará un bloque en el combate. Un bloque de fuerza 4 rodará 4d6 (cuatro dados de 6 caras); un bloque de fuerza 1 rodará 1d6.

Los bloques varían en su fuerza máxima. Algunos bloques tienen cuatro pasos, otros tres o dos pasos, y otros sólo un paso. Por cada impacto sufrido en combate, se reduce un paso la fuerza de un bloque girando el bloque 90 grados en sentido anti-horario. La barra lateral muestra un mismo bloque con fuerza 3, 2 y 1.

2.12 Nivel de Combate

El Nivel de Combate viene indicado por una letra y un número, como **A1** o **B2**. La letra determina cuando ataca un bloque. Todos los bloques **A** atacan primero, luego todos los bloques **B**, después todos los bloques **C**. El número indica la tirada máxima que anotará un impacto.

Ejemplo: Un bloque sólo de nivel B1 anota un impacto con cada uno "1" rodado, pero un bloque de nivel B3 anotará un impacto con cada 1, 2 o 3 rodado.

2.13 Nivel de Movimiento

El nivel de movimiento indica cuántos lados de hex puede cruzar un bloque al mover.

2.14 Nombre

Las fuerzas mejicanas tienen el nombre de su batallón. Las fuerzas tejanas muestran principalmente el nombre de su comandante, pero los voluntarios americanos se conocen por su Estado o Ciudad. Los bloques con una franja roja se omiten para el escenario de 1836. Sólo se usan en 1835 y en el juego de campaña.

2.2 Tipos de Bloques

2.21 Líderes



Los líderes vienen representados por un símbolo de bandera. Su nivel de combate incluye artillería adjunta y una escolta. Los líderes ordenan el movimiento, pero también luchan como los bloques normales.

2.22 Infantería



Los bloques con dos mosquetes cruzados son de infantería. Los regulares mejicanos y la milicia se identifican por los nombres históricos de su unidad. Los regimientos tejanos se identifican por el nombre de su comandante y los voluntarios americanos por su ciudad o estado. Los regulares de infantería americanos son identificados por su número de regimiento.

2.23 Caballería



Los bloques con un símbolo de sables cruzados son de caballería. La caballería tejana posee principalmente valores "B" ya que son infantería montada. La caballería mejicana tiene nombres históricos, aunque algunos bloques son una combinación de varios escuadrones más pequeños. Ambos bandos tienen voluntarios hispanos montados identificados como *Tejanos*.

2.24 Artillería



La artillería ligera está mezclada en los bloques de Líder. Los bloques de artillería representan cañones de fortaleza más pesados localizados en *El Alamo* y *Goliad*. Cada fuerte tiene una versión mejicano y otra tejana del mismo bloque - sólo podrá estar en juego uno en todo momento. Las diferencias en la potencia de fuego reflejan la inferior calidad de la pólvora mejicana. Los bloques de artillería pueden ser capturados. Ver 6.7.

2.25 Comanche



El bloque Comanche está disponible para que cualquier jugador realice una incursión sobre un grupo enemigo. Ver: Carta de Evento *Comanche*.

Fuerzas Mejicanas

Los soldados mejicanos bien permanentes (regulares) o activos (milicia) luchaban valientemente cuando eran bien dirigidos. Merecieron algo mejor que el cruel liderazgo de Santa Anna. Si el ejército que tenía que marchar sobre Texas lo hubiera liderado un comandante como Urrea, habría sido menos probable una victoria tejana en esta campaña.

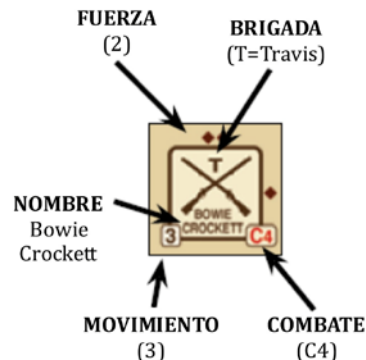
Fuerzas Tejanas

El ejército tejano era una extraña mezcla de regulares americanos, voluntarios y milicias, apoyado por un escaso grupo de hispanos opuestos a la usurpación de Santa Anna de la Constitución Mejicana de 1824. La mayoría de las tropas de la campaña de 1835 eran recientes colonos, pero muchos volvieron a sus granjas después de vencer en San Antonio, dejando en El Álamo y Goliad a voluntarios mayormente americanos.

REDUCCION DE PASOS



DATOS DEL BLOQUE



3.0 ESCENARIOS

Los jugadores tienen la opción de jugar tres escenarios, 1836, 1835 o el Juego de Campaña que une ambos. Los bloques se despliegan con **fuerza completa** en las localizaciones especificadas.

1836: Recordad El Álamo

Duración: 12 Turnos de juego, comenzando el 21 de Febrero y acabando tras el turno del 14 de Mayo.

Cartas: Elimina 1 carta oculta del juego y reparte 3 cartas a cada jugador. Las restantes 18 cartas forman el mazo de juego.

Victoria: El jugador mejicano gana inmediatamente si los tejanos controlan menos de 4 poblaciones de Victoria al final de cualquier Turno de Juego. El jugador teitano gana inmediatamente si el bloque de Santa Anna es eliminado o si el jugador mejicano no vence al final del 14 de mayo.

1836 MEJICANO

Matamoros: Urrea, Yucatán, Cuautla Y Teitano.

Presidio Río Grande (PRG): Santa Anna, Sesma, Dolores, Matamoros, Jiménez Y San Luis Potosí.

28 Febrero, PRG: Gaona, Aldama, Querétaro, Guanajuato, Zapadores y Toluca.

7 Marzo, PRG: Tolsa, Guerrero, Morelos, 1st México, Tres Villas, Guadalajara y Tampico.

OPCIONAL: Una brigada puede entrar al juego en **Laredo** o **Matamoros** si su entrada se retrasa un turno. Por ejemplo, la brigada de Gaona puede entrar en Laredo el 7 de Marzo.

1836 TEJANO

Alamo: Travis, Artillería Alamo, Bowie.

Gonzales: Kimball.

Goliad: Fannin, Artillería Goliad, Wallace.

San Patricio: Grant.

Refugio: Ward.

Victoria: Horton.

Washington: Houston, Burlson.

Velasco: New Orleans.

Refuerzos: Pon todos los bloques restantes (excepto Austin y Milam) bocabajo fuera del tablero. Al final de cada turno de Texas se roba un bloque. Despliega los refuerzos con fuerza completa en las poblaciones de **Victoria** amigas. Los bloques de Estados Unidos entran por *Fort Jessup*. Ver: 8.32.

Excepciones: *New Orleans, New York, Nashville y Georgia* llegan a puertos amigos (no necesariamente poblaciones de **Victoria**).

1835: Revolución Tejana

Duración: 10 Turnos de juego, comenzando el 7 de Octubre y acabando al final del turno del 14 de Diciembre.

Cartas: Quita 5 cartas ocultas y al azar del juego. Reparte 3 cartas a cada jugador. Las 14 cartas restantes forman el mazo de juego.

Victoria: El jugador mejicano gana conservando 4 de las 7 poblaciones de Victoria verdes (*Alamo, Goliad, Laredo, Matamoros, Presidio de Río Grande, San Antonio y San Patricio*) al final del Turno de Juego 10. En caso contrario, gana el jugador teitano.

Nota: Las fuerzas asediadas se rinden al final del Turno de Juego 10 (14 Dic), antes del chequeo de victoria.

1835 MEJICANO

Alamo: Cos, Artillería Alamo, Caballería Alamo.

San Antonio: Morelos, San Antonio.

San Patricio: Lipantitlan.

Goliad: Artillería Goliad.

Carlos: Teitano.

Presidarios: sólo en 1835, el bloque de *Presidial* representa la milicia mejicana. Se despliega inmediatamente si el jugador teitano ataca cualquiera del Casillero mejicano. El bloque *Presidial* puede luchar normalmente o aceptar asedio. Usa una Infantería C1 de 3 pasos de repuesto si son atacados otros Casilleros. Los *Presidials* permanecen en juego hasta el final del Turno de Juego del 14 Diciembre, a no ser que sean eliminados.

Vanguardia: Si Tejas captura Matamoros, Laredo o Presidio Río Grande, las fuerzas mejicanas de 1836 empiezan a llegar más pronto. Méjico empieza robando 2 bloques al azar por turno de sus fuerzas para 1836. Despliega estos bloques durante la fase de suministro en una población(es) de **Victoria** Amiga.

Nota: Durante 1835, *Cos* dirige cualquier bloque mejicano en el mismo hex o hexes adyacentes (*Commander in Chef / Comandante en Jefe [CinC]*).

1835 TEJANO

Gonzales: Austin, Infantería Milicia, Kimball.

Victoria: Milam.

Refuerzos: Bowie, Burlson, Fannin, Grant, Horton, Houston, New Orleans, Teitano, Travis, Wallace y Ward.

Pon los refuerzos bocabajo fuera del tablero. Roba un bloque por turno a partir del 7 de Octubre. Despliega los refuerzos según 8.31.

Nota: Durante 1835, *Austin* dirige cualquier bloque teitano en el mismo hex o hexes adyacentes (*CinC*).

Independencia Tejana

Tejas declaró su independencia el 2 de marzo de 1836 y el gobierno provisional confirmó a Houston como comandante en jefe el 4 de marzo, dos días antes de caer El Álamo. Travis y Fannin se negaron a moverse de sus puestos hasta que recibieran órdenes directas desde Houston.

Una Campaña Apresurada

Santa Anna no hubiera podido luchar una larga campaña en 1836, en parte debido al suministro, en parte porque su ausencia incitó una revuelta en Méjico, D.F., y en parte a que la amenaza de intervención de los Estados Unidos para proteger a sus ciudadanos en Tejas requería una campaña rápida y decisiva.

CAMPAÑA DE TEJAS 1835-36

Los jugadores pueden combinar los dos escenarios para reproducir la guerra entera.

1. Juega normalmente el escenario de 1835. Los boques eliminados en 1835 no estarán disponibles en 1836.
2. Si Tejas gana el escenario, los bloques mejicanos que no estén en poblaciones verdes se eliminan (se rinden y son liberados bajo palabra). Los bloques asediados también se rinden. Los bloques usados en el escenario de 1836 pueden volver con fuerza completa (rompiendo su palabra). Reemplaza las versiones mejicanas de la artillería de Goliad/Alamo con las versiones teitanas.
3. Si Tejas no gana el escenario tras 10 turnos, el juego se detiene durante el invierno. La mayoría de los bloques en el mapa permanecen en sus posiciones y fuerzas actuales (ver #4, debajo). Cos no tiene ninguna brigada en 1836 y sólo dirige bloques en su propio hex.
4. Tanto si Tejas gana o pierde el escenario de 1835, elimina los *Presidials* y Austin. Pon todos los bloques teitanos de Milicia y el bloque *Teitano* (Seguin) en el **fondo de fuerzas**. El bloque *Teitano* mejicano (Garza) se disuelve (para volver en 1836 con Urrea). Tejas roba cualquier refuerzo restante de 1835 y lo despliega según 8.31.
5. Las fuerzas mejicanas de 1836 llegan como se especifica en el escenario 1836. Una brigada obligada a entrar por Laredo o Matamoros, llega sin ningún turno de retraso. (Por ejemplo, la brigada Gaona puede llegar a Laredo el 28 de Febrero).
6. Remezcla las cartas y reparte para 1836 normalmente.
7. Reinicia el juego en el turno del 21 de Febrero y determina la victoria según el escenario 1836.

4.0 LAS CARTAS

Las 25 cartas poseen valores de 0, 1, 2, 3 o 4 Puntos de Mando (*Command Points* o CP). Algunas cartas tienen un símbolo de fuego (ver 5.71). Ambos jugadores juegan una carta boca abajo y luego se descubren. El jugador con la carta más alta es el Jugador 1 ese Turno de Juego, excepto una carta de **Evento** que siempre será superior a una carta de no-evento. Las cartas con el símbolo *Fuego* no son las cartas de Evento. El jugador mejicano es el Jugador 1 en caso de empate.

Algunas cartas también tienen un **Evento**. La mayoría de los eventos se resuelven de inmediato, aunque algunas tendrán efecto durante la Fase de Combate.

5.0 MOVIMIENTO

Los jugadores nunca están obligados a Mover. Deben jugar una carta, pero pueden no hacer nada si lo desean. No pueden ahorrar movimientos para otro turno.

Los bloques pueden atravesar libremente bloques amigos, pero debe **detenerse** y combatir cuando entren en cualquier hex que contenga bloques enemigos.

Excepción: *Los bloques pueden mover a través de una población asediada por bloques amigos.*

Los bloques sólo mueven una vez por Turno, salvo para Retirarse o Reagruparse.

Los hexes parciales son jugables (excepto 1.7). Los bloques no pueden salir del mapa.

5.1 Líderes

5.11 Mando del Líder

1CP le permite a un líder activar (descubrir boca arriba) y mandar entonces sobre todos los bloques en su mismo hex o hexes adyacentes (Santa Anna tiene un radio de mando superior de 2 hexes). El mando no puede trazarse a través de un lado de hex intransitable. Un líder asediado no tiene mando sobre un hex adyacente.

Los bloques bajo el mando de un líder mueven normalmente como deseen. El bloque del líder puede estar luego ponerse derecho y mover normalmente, incluso entrar en batalla.

5.12 Integridad de Brigada

Los líderes de Brigada sólo pueden ordenar bloques de su propia brigada. Por ejemplo, Tolsa sólo ordena a la 2ª brigada, y Fannin sólo ordena bloques tejanos con una F.

Excepción: *Cualquier líder puede mandar cualquier bloque ubicado en el mismo hex.*

Santa Anna y Houston son Comandantes en Jefe (*CinC*) y pueden mandar cualquier bloque de su ejército.

5.13 Mando Independiente

También se puede usar 1CP para mover cualquier bloque localizado más allá del mando de un líder.

5.2 Límites de Movimiento

Los bloques gastan Puntos de Movimiento (PM) al cruzar **lados de hex**. Ver tabla de Efectos del Terreno (barra lateral).

Ej.: *Un bloque con 4PM podría cruzar:*

- 4 lados de hex de carretera, o
- 1 lados de hex de carretera y 1 bosque

5.3 Límites por Lado de Hex

Los Límites por Lado de Hex se ignoran a no ser que se ataque. Los bloques que entren en un hex que contenga bloques enemigos están restringidos por el terreno del **lado del hex**, según la columna *Ataque* de la tabla de Efectos del Terreno.

Dos Carreteras: *Si dos carreteras o caminos atraviesan el mismo lado de hex, el Límite por Lado de Hex es la suma de ambas rutas menos uno. Es decir, dos carreteras = 7; dos caminos = 3.*

5.4 Control de Hexes

Los hexes pueden ser Neutrales, Amigos o Enemigos. Los hexes amigos contienen una Población amiga o están ocupados por bloques amigos. Los hexes enemigos son aquellos amigos para el jugador enemigo.

Todo hex libre es neutral, salvo que el jugador mejicano controla los hexes libres con una población verde, y el jugador tejano controla los hexes libres con una población azul. Las poblaciones marrones (campamentos) siempre son neutrales a no ser que están ocupadas.

El control de una población enemiga requiere una ocupación. Si se deja libre (vacía), el control regresa al jugador enemigo (a no ser que se incendie).

Importante: *El cambio de control de un hex es inmediatamente efectivo. Mover a través de un hex no modifica su control.*

5.5 Inmovilización

Los bloques atacantes impiden el movimiento a un número igual de bloques defensores. Esto se llama Inmovilización. El jugador defensor escoge qué bloques son inmovilizados. Los bloques no-inmovilizados pueden (si lo desean) mover normalmente, **pero** no pueden atravesar ningún lado de hex usado por los bloques inmovilizadores. Los bloques inmovilizados no podrán mover aunque otros bloques amigos se unan a la batalla.

5.6 Marcha Forzada

Los bloques pueden aumentar su nivel movimiento (+1) forzando la marcha. Pon un dado en cada bloque que fuerce su marcha. Tras todo movimiento amigo, rueda un dado por el bloque que fuerza la marcha para determinar el efecto.

1-3: **pierde un paso**

4-6: **ningún efecto**

A no ser que sea eliminado, el bloque que fuerza la marcha siempre completa el movimiento extra.

EFECTOS DEL TERRENO

| TERRENO | SUMINISTRO ¹ | MOV | ATAQUE |
|------------------------|--------------------------|-----|--------|
| Ciudad | +4 | ● | ● |
| Población | +3 | ● | ● |
| Fuerte | +2 | ● | ● |
| Campamento | +1 | ● | ● |
| Claro | 2 | 2PM | 2 |
| Bosque ² | 2 | 3PM | 1 |
| Carretera ³ | ● | 1PM | 4 |
| Camino ³ | ● | 1PM | 2 |
| Vado | ● | 1PM | 2 |
| Barcaza | ● | 2PM | 1 |
| Río | Cruce por Vado / Barcaza | | |

1. Los límites son acumulativos si hay múltiples fuentes de suministro en el mismo hex.
2. No hay ninguna regla aplicable a los hexes de bosque, sólo a lados de hex de bosque.
3. Carreteras y Caminos anulan otros tipos de terreno, excepto Vados/Barcazas. Si dos carreteras o caminos atraviesan un lado de hex, el Límite por Lado de Hex es la suma de ambos menos uno. Ver: 5.3.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO

Ambos jugadores juegan que una carta bocabajo. El jugador de Tejas revela la carta de evento *SURPRISE* que también es 1CP. La carta mejicana es 4CP. Normalmente la carta 4CP sería el Jugador 1, pero Tejas es el Jugador 1 porque jugó una carta de Evento (número rojo).

El jugador mejicano tiene dos bloques en *Goliad* y uno en *Refugio*. El tejano revela un líder (Houston) localizado en Victoria. Todos los bloques tejanos en el mismo hex o en hexes adyacentes pueden mover. Suponiendo que hay una infantería en Victoria, una caballería en el hex de bosque al norte y una milicia en Carlos, el tejano puede mover la infantería para atacar *Goliad* a través del hex Coletto Creek, y la caballería para atacar *Goliad* por la Carretera La Bahía Road. La milicia en Carlos no puede mover porque lo separa del mando un lado de hex de río intransitable. Tras ordenar el movimiento, el bloque de Houston podrá mover hasta tres hexes y unirse a la batalla de *Goliad*.

Brigadas

Mejicanas: V (Vanguardia), 1, 2 y U (Bajo Mando de Urrea). La caballería del General Andrade está asignada a la 2ª brigada de Tolsa.

Tejanos: Los bloques [T] son dirigidos por Travis, los bloques [F] por Fannin. Todos los bloques tejanos están bajo el mando de Houston.

EE.UU.: Una brigada ordenada por Gaines. Houston no ejerce ningún mando sobre estas fuerzas.

5.7 Forrajeo

Se pueden gastar CP para Forraje. 1CP añade 1 paso a un bloque. El máximo es de 1 paso por bloque por Turno. Los bloques que forrajean (que reciben un paso) no pueden mover este turno pero pueden defenderse normalmente si son atacados.

Nunca se podrá añadir pasos a un líder activado, bloque asediado, bloque en una batalla pendiente o bloque en un hex donde se exceda el límite de suministro.

Ejemplo: Una carta CP2 le permite a un jugador 2 Movimientos o 2 Forrajes; o 1 Movimiento y 1 Forraje.

5.71 Incendiar Poblaciones

Incendiar es una forma de Forrajeo: cuesta 1CP y requiere una carta con un símbolo de fuego (arriba a la derecha). Una carta con Fuego proporciona la **opción** de incendiar una Población de Victoria amiga-ocupada y ganar 1 paso como en 5.7. Los jugadores pueden prescindir de ganar pasos y mover. Se queman **todas** las fuentes de suministro del hex, reduciendo el límite de suministro a 2 bloques y el hex pasa a ser Neutral. Los jugadores **no** pueden desplegar refuerzos en población incendiada, ni cuenta como una Población de Victoria. Una población incendiada no puede usarse como Puerto. Pon un bloque naranja en tal población.

5.8 Movimiento Naval

5.81 Movimiento por Mar

Cualquier jugador puede mover bloques por el mar entre dos puertos **amigos**. Cada Movimiento Naval cuesta 1CP por bloque – el Mando del Líder no afecta. El bloque debe empezar en un puerto amigo y acabar su movimiento en el puerto de destino.

Ejemplo: El jugador tejano mueve 2 bloques desde New Orleans, uno a Matagorda y otro a Galveston. Cuesta 2 CP (uno por bloque).

No se puede hacer Movimiento Naval a una batalla pendiente, pero se podrá combinar con otro movimiento Naval o Terrestre.

5.82 Ataques por Mar

Un Movimiento Naval a una población enemiga es un Ataque por Mar. Cuesta 2CP por bloque y el alcance máximo es de tres (3) hexes. El bloque debe empezar su movimiento en un puerto amigo.

Ejemplo: Ataque por Mar desde Matagorda a Galveston. Los bloques de Artillería y Caballería no pueden atacar por mar, pero pueden Mover por Mar.

Un Ataque por Mar no puede combinarse con otro Ataque por Mar o Tierra. El jugador 2 no puede Atacar por Mar para unirse a una batalla pendiente. Matamoros no puede ser atacado por Mar.

5.83 Retiradas por Mar

Los bloques que hagan un Ataque por Mar deben retirarse por Mar a su puerto de embarque, si no derrotan al enemigo. Si el puerto de embarque cae bajo control enemigo, no es posible la retirada. Ningún otro bloque puede Retirarse por Mar.

LÍDERES MEJICANOS

SANTA ANNA: Llamando el “Napoleón del Oeste”, Antonio López de Santa Anna fue Presidente y eficaz dictador de México. Se había convertido un héroe en México tras su victoria sobre los españoles en Tampico. Era un comandante agresivo, pero brutal, a menudo culpable de matanzas de combatientes derrotados, y llamaba a sus propios soldados “pollos”, que siempre podría reemplazar. Santa Anna tenía reputación de mujeriego y consumidor de opio. Uno o lo otro puede que fuera la causa de su tardanza en San Jacinto tras su fracaso por capturar al Gobierno de Texas en fuga. Tuvo la suerte de sobrevivir a la batalla y fue capturado al siguiente día escondido en un pantano cercano. Amenazado con la horca, Houston le concedió la libertad a cambio de su retirada de Texas.

Gaona: Antonio Gaona era un corrupto incompetente. Acumuló suministros durante la agotadora marcha invernal hacia Texas y los revendió al ejército por grandes sumas. No llegó a tiempo para la batalla de El Álamo, recibiendo la reprimenda de Santa Anna. Tras la caída de El Álamo, liderando una columna independiente en persecución de los tejanos, se para a saquear en Bastrop, se perdió en el camino a San Felipe y no se unió a tiempo al ejército principal en Ft. Bend.

SESMA: Joaquín Ramírez y Sesma destacaba por su adoración hacia Santa Anna y se consideraba el “Murat del Napoleón del Oeste”. Sin embargo, demostró ser bastante diferente del gran líder de caballería de Napoleón, perdiendo el 22 de febrero una gran oportunidad de sorprender a los tejanos en San Antonio antes de que pudieran retirarse a El Álamo. Según ciertos informes, dirigió el asesinato de los cinco o seis prisioneros tomados en El Álamo, se piensa que uno de ellos era Davy Crockett.

Tolsa: Eugenio Tolsa fue un buen comandante que no cometió ningún error serio y se acreditó al dar buenos consejos.

Urrea: José Urrea, gobernador de Durango, fue el más hábil de los generales de Santa Anna. Con un mando independiente, avanzó desde Matamoros por la costa, destruyendo a las fuerzas tejanas en San Patricio y Refugio. Reforzado tras la caída de El Álamo, Urrea rodeó y capturó al ejército en retirada de Fannin en Coleto Creek, y estaba en Fort Bend para continuar la campaña, aun después de San Jacinto. La reputación militar de Urrea se ensombreció mucho por la infame Masacre de Goliad.

COS: Martín Perfecto de Cos, cuñado de Santa Anna, fue enviado a Texas en septiembre de 1835 para restaurar el orden. Demostró ser un líder pasivo, limitándose a escaramuzas y partidas. Tras la caída de San Antonio, Cos rindió sus asediadas fuerzas en El Álamo y se retiró a Laredo con libertad bajo palabra de no combatir de nuevo. Santa Anna forzó a Cos a romper su palabra. Mandó una de las columnas que asaltaron El Álamo, luchó en San Jacinto, pero no volvió a mandar una brigada desde su desgracia.

LÍDERES TEJANOS

AUSTIN: Stephen F. Austin heredó grandes concesiones de tierra en Texas y fundó la Colonia de Austin en 1820 con 300 colonos. Los colonos apoyaron inicialmente la ley y el gobierno mejicanos, pero la inestable política trajo la usurpación de derechos envuelta en la Constitución de 1824. Mientras intentaba negociar para los tejanos en México capital, Austin fue encarcelado durante un año y vio la necesidad de una revolución. Tras la batalla de Gonzales, Austin fue elegido General del ejército tejano. Detestaba el mando militar, y se negaba a negociar la ayuda del gobierno de Estados Unidos. Murió a finales de 1836, después de perder la elección para Presidente de República de Texas frente a Sam Houston.

HOUSTON: Sam Houston luchó en la Guerra Creek y era uno de los mejores amigos del Presidente Andrew Jackson. Desesperado por el fracaso social y político en Tennessee donde había servido como Gobernador, Sam Houston se fue a Texas en 1832. Nombrado General y comandante en jefe por el gobierno tejano rebelde, fue el mejor estratega de la campaña de 1836. Reconstruyó el ejército tejano tras las fuertes pérdidas de El Álamo y Goliad, llevando a los tejanos hasta su última victoria en San Jacinto. Houston fue elegido primer Presidente de la nueva República tejana (derrotado a Stephen Austin) y finalmente impulsó la unión de Texas a los Estados Unidos.

TRAVIS: Abogado que llegó a Texas en 1831, William B. Travis estuvo envuelto en los primeros conflictos con las tropas mejicanas en Velasco y Anahuac. Travis participó en el asedio a San Antonio en 1835, y después recibió el rango de Teniente Coronel a cargo de la caballería regular tejana que en ese momento apenas existía. Enviado a El Álamo a principios de febrero de 1836, compartió el liderazgo de la guarnición con Jim Bowie. Cuando Jim Bowie cayó enfermo, Travis se encontró solo al mando y desobedeció la orden de abandonar El Álamo, seguro de poder defender el fuerte con su artillería. Travis cayó en combate defendiendo el muro norte de El Álamo el 6 de marzo de 1836.

FANNIN: Expulsado de West Point, James W. Fannin, llegó a Texas en 1834. Sirvió en la Batalla de Gonzales y en el asedio a San Antonio en 1835. Se puso al cargo de Presidio Goliad a principios de 1836. Benévolo pero indeciso, Fannin dirigía la mayor fuerza en Texas en ese momento, pero dispersó su mando en diversas fuerzas y no ayudó a los defensores de El Álamo. Cuando finalmente recibió la orden de Houston de retirarse, Fannin se retrasó para acumular hombres y transportar artillería, lo que permitió a la caballería de Urrea alanzarlo antes de llegar a Victoria. La rendición de sus tropas acabó en la Matanza de Goliad cuando Fannin y aproximadamente 342 hombres fueron fusilados por orden de Santa Anna en Palm Sunday, el 27 de marzo de 1836.

6.0 COMBATE

Las batallas se luchan una vez que ambos jugadores hayan movido. El jugador 1 determina el orden de las batallas. Completa cada batalla antes de luchar la siguiente. Los bloques no se descubren hasta que se resuelva cada batalla. Revela los bloques inclinándolos hacia adelante para mantener la fuerza actual.

6.1 Rondas de Combate

Se lucha un máximo de **tres (3)** rondas de combate. El **atacante** debe retirarse **durante** la tercera ronda si hay cualquier defensor en el campo. Es decir, los bloques atacantes no pueden disparar en la Ronda 3, pero los bloques defensores disparan normalmente.

6.2 Turnos de Combate

Cada bloque tiene un Turno de Combate por Ronda de Combate para Disparar, Retirarse o Pasar.

Excepción: *El atacante debe retirarse durante la Ronda 3.*

La secuencia de Turnos de Combate depende del nivel de combate. Todos los bloques "A" van antes de todos los bloques "B", después todos los bloques "C". Los bloques defensores "A" van antes que los bloques atacantes "A", así sucesivamente.

Cuando todos los bloques han hecho un Turno de Combate, acaba la Ronda 1. Repite la secuencia para la Ronda de Combate 2 y 3 si es necesario.

6.3 Resolución del Combate

Cada bloque rueda en su Turno de Combate tantos dados según su Fuerza actual. Se anota un impacto por cada de tirada del dado igual o inferior al Nivel de Combate del bloque.

Ejemplo: Un bloque de fuerza 4 tira 4 dados. El bloque tiene nivel B2, lo cual significa que todas las tiradas de 1 y 2 son impactos. Si los dados rodados son 1, 2, 4 y 5, el bloque anota dos impactos.

6.31 Impactos de Combate

Los bloques enemigos no pueden ser objetivos individuales. **Cada impacto** se aplica al bloque enemigo más fuerte en ese momento. Cuando dos o más bloques comparten la Fuerza más alta, el dueño elige cual reducir. Los bloques que pierdan su último paso se eliminan. Ver 6.6.

6.32 Reservas de Batalla

Los bloques movidos por el jugador 2 para reforzar una batalla creada por el jugador 1 se ponen en la **Reserva**. Tales bloques no pueden abrir fuego, retirarse o sufrir impactos en la Ronda de Combate 1. Se revelan al inicio de la Ronda 2, aunque todos los demás bloques amigos hayan sido eliminados, se hayan retirado o replegado. Entonces luchan normalmente.

6.4 Retirada

Cada bloque puede retirarse (en vez de disparar) en su Turno de Combate normal.

- Se aplican los Límites por Lado de Hex (5.3) a las Retiradas por ronda de combate. Está prohibido retirarse por lados de hex intransitables.
- Los bloques no pueden retirarse por lados de hex sin carretera/camino en la Ronda de Combate 1. Un vado/barcaza es un lado de hex sin carretera/camino.
- Los bloques atacantes deben retirarse por cualquier lado de hex usado para iniciar la batalla. Los bloques defensores pueden retirarse por cualquier otro lado de hex. Los bloques que no puedan retirarse deben vencer o ser eliminados.
- Los bloques deben retirarse a hexes **adyacentes** amigos o libres. No pueden retirarse a una batalla pendiente, pero pueden retirarse a una población ya asediada por bloques amigos, aunque no pueden participar de nuevo en un combate en esta Fase de Combate.
- Los bloques de Artillería no pueden retirarse ni replegarse de una batalla.

6.5 Reagrupamiento

Cuando acaba una batalla, el vencedor puede mover todos/algunos bloques en el hex de victoria hacia cualquier hex **amigo o neutral adyacente**. Se aplican los Límites por Lado de Hex (5.3). Está prohibido reagruparse por lados de hex intransitables.

Los bloques **no pueden** Reagruparse después de ganar un asedio, pero puede Reagruparse después de ganar una batalla campal en un hex de fuerte.

IMPORTANTE: *Los bloques pueden Reagruparse hacia una batalla o asedio pendiente y participar en esa lucha en la misma Fase de Combate.*

6.6 Bloques Eliminados

Los bloques reducidos por debajo de fuerza 1 se eliminan permanentemente. Ciertos líderes tienen reemplazos si mueren.

- **Austin:** Houston es CinC (si se roba).
- **Houston:** Fannin es CinC (y pon a Austin en el Fondo de Fuerzas si está vivo; Austin se convierte CinC cuando se roba).
- **Fannin:** Burleson es CinC si Houston y Austin están ambos muertos o todavía no están en juego.
- **Cos** reemplaza a cualquier líder de brigada mejicano eliminado. Despliega con Santa Anna.

6.7 Artillería

La Artillería **no puede** retirarse de una batalla. El último paso de un bloque de artillería **no puede** ser eliminado; se rinde si se queda solo con un bloque enemigo. Cámbialo por artillería enemiga con la misma fuerza. La artillería siempre defiende dentro de un fuerte/ciudad (no en batalla campal).

Batalla de San Jacinto

En la calurosa y húmeda tarde del 21 de abril de 1836, el ejército pequeño de 800-900 hombres de Houston, compuesto por el 1º y 2º de Voluntarios Tejanos, apoyado por los Regulares de Texas que cubrían su expuesto flanco derecho, caminaba activamente por una amplia pradera hacia el parapeto del campamento mejicano defendido por una fuerza superior de 1250-1300 mejicanos bajo el mando personal de Santa Anna. El tambor y flauta tejanos tocaban una indecente balada de taberna, "Will you come to the Bow'r I have shaded for you?" Los tejanos irrumpieron a la carga gritando "¡Recordad El Alamo!" y "¡Recordad Goliad!". Una brusca pero corta lucha degeneró en 20 minutos en una matanza aulladora, cuándo los mejicanos, incluyendo a Santa Anna, se doblegaron y huyeron. Al día siguiente, cuando los fugitivos fueron rodeados, la fuerza mejicana había sufrido 630 muertos o mortalmente heridos y el resto terminó prisionero como Santa Anna o desaparecido. Los tejanos tuvieron 10 muertos.

Reagrupamientos

El Reagrupamiento es muy diverso. Los jugadores pueden avanzar a un hex libre después de ganar una batalla, incluso a una Población de Victoria. Observa también que los bloques pueden reagruparse hacia otra batalla o asedio sin resolver y participar en dicha batalla. La secuencia en que las batallas se resuelven es un aspecto importante del juego táctico.

EJEMPLO DE BATALLA

Mejicanos: Caballería A3, Infantería C1 y Líder A1 atacan por una carretera a
Tejanos: Caballería B2 e Infantería C2.

Secuencia de combate:

1. Caballería mejicana A3
2. Líder mejicano A1
3. Caballería de Tejas B2
4. Infantería de Tejas C2
5. Infantería mejicana C1

Los dos bloques de Tejas sólo podrán retirarse una vez que la Caballería y el Líder mejicanos hayan disparado. Repite la secuencia para la Ronda 2. A no ser que la fuerza tejana sea eliminada o se retire, en la Ronda 3 los bloques mejicanos deberán retirarse. La Caballería mejicana y el Líder se retiran primero. La Infantería mejicana sufrirá el fuego de los dos bloques tejanos antes de retirarse.

Reservas de Batalla

El Control del campo de batalla cambia si el Atacante vence en la Ronda 1 antes de que lleguen las reservas del Defensor. El Atacante será ahora el Defensor en las Rondas 2 y 3.

7.0 ASEDIOS

Los asedios pueden ocurrir en *El Álamo* y *Goliad* o en Ciudades. A diferencia de las batallas, los asedios pueden durar varios Turnos de Juego.

Cuando es atacado por primera vez, el defensor tiene la opción de Retirar hasta cuatro (4) bloques a un fuerte/ciudad **antes** del combate. La artillería siempre defiende dentro del fuerte/ciudad. No se revela ningún bloque. Si **todos** los bloques se Retiran antes del combate, el atacante puede Atacar, Reagruparse o Asediar.

Si el defensor despliega cualquier bloque **fuera** del fuerte/ciudad, ocurre una batalla campal normal pero los bloques dentro del fuerte/ciudad no pueden disparar ni recibir disparos. Un bloque defensor podrá Retirarse al fuerte/ciudad o retirarse del hex en un turno de combate posterior. Una vez que todos los bloques defensores sean derrotados o se Retiren, el atacante podrá Asaltar (7.22).

7.1 Defensa Doble

Los bloques que **defienden** un fuerte y **todos** los bloques en un asedio de ciudad tienen Defensa Doble (D2); se necesitan dos impactos para perder un paso. Cada impacto es un medio-impacto y el siguiente medio-impacto **debe** aplicarse a ese mismo bloque. Un medio-impacto perdura de ronda en ronda, pero se recupera al acabar la Fase de Combate.

7.2 Declaración de Asedio

El Combate de Asedio puede ser activado por cualquier jugador en la Fase de Combate. Si el jugador 1 no lo activa, puede hacerlo el jugador 2.

- El jugador sitiador puede Pasar, Cañonear o Asaltar. Después:
- El jugador asediado puede Pasar, Cañonear (sólo si el sitiador pasara) o Salir (no si el sitiador ha asaltado).

7.21 Asedio

Cualquier número de bloques puede Asediar, aunque hay un límite a cuántos pueden Atacar y cuántos pueden estar abastecidos. Los bloques sitiadores siempre deben estar boca arriba durante un asedio, pero no necesitan ser descubiertos si atraviesan ese hex.

7.22 Tomar por Asalto

No puede ocurrir un Asalto hasta que todos los bloques enemigos estén defendiendo dentro del fuerte/ciudad:

- Dos rondas de combate de Asalto, aunque haya antes una batalla campal.
- No hay Ronda de Combate 3 para el Defensor.
- Defensor tiene Defensa Doble y no puede retirarse.
- Máximo de cuatro bloques Asaltando un Fuerte y 6 una Ciudad.
- No hay reagrupamiento después de Asaltar.

Los bloques que excedan el límite de Asalto están en Reserva y no pueden disparar ni sufrir impactos. Se pueden intercambiar libremente bloques de la reserva por bloques asaltantes al **principio** de la ronda de combate 2. Los bloques Asaltantes sólo pueden retirarse para asediar (no Retirada ni Reagrupar).

7.23 Salidas

Los bloques sitiados pueden hacer una Salida en la Fase de Combate de un jugador para intentar romper el asedio, o para ayudar a una fuerza de relevo (7.25). Los bloques de Salida están atacando y pierden la defensa doble después de disparar, salvo la artillería (7.27). Los bloques sitiadores tienen defensa doble contra la Salida de los bloques desde una ciudad (no desde un fuerte). Los bloques de Salida **sólo** pueden retirarse al fuerte/ciudad en un turno de combate normal.

7.24 Cañoneo

En lugar de Asaltar o Salir, los jugadores pueden cañonear con artillería y líderes. El bloque que cañonea se revela y dispara una vez. El jugador oponente puede contra-atacar **simultáneamente** con toda la artillería y líderes en el mismo hex, disparando una vez. Los impactos se distribuyen normalmente (según 6.31) una vez que ambos bandos hayan disparado. Sólo hay 1 intercambio cañonero, si lo escoge cualquier jugador.

7.25 Fuerzas de Relevo

Un jugador sitiado puede intentar levantar un asedio atacando la población con fuerzas externas. Se lucha una batalla normal con el sitiador a la defensa, y la fuerza de relevo en ataque. El sitiador puede retirarse normalmente. Las fuerzas de relevo no pueden retirarse al fuerte/ciudad excepto la caballería.

7.26 Caballería en Asedios

La caballería asalta o defiende un fuerte/ciudad con potencia de fuego C1. Hacen Salidas con potencia de fuego normal. La caballería en una fuerza de relevo puede retirarse normalmente o retirarse al fuerte/ciudad, sujeto al límite de 4 bloques.

7.27 Artillería en Asedios

La artillería puede Cañonear, Asaltar o Salir. La Artillería defensora tiene defensa doble en todos los casos. Ver también: 6.7.

7.3 Control del Asedio

En los asedios el defensor conserva el fuerte para Victoria y Suministro, pero el sitiador controla el hex para todo lo demás.

7.4 Suministro de Asedio

Sitiador: Límite de Suministro 2 para el hex, más otro suministro (El Álamo es +1 por campamento).

Asediado: Límite de Suministro 2 (fuerte) o 4 (ciudad).

Los bloques que excedan el Límite de Suministro sufren Desgaste de Suministro (8.2).

Asedio de El Álamo

El Álamo estuvo sitiado por el ejército mejicano de Santa Anna desde el 23 de febrero al 6 de marzo de 1836, cuando cayó al asalto. Los tejanos, liderados por los Coroneles Travis y Bowie, e inspirados por Davy Crockett, tenían aproximadamente 200 hombres y poderosa artillería para defender los bajos muros de la misión. Los mejicanos asaltaron El Álamo con los batallones de infantería Matamoros, Jimenez, San Luis de Potosi, Aldama, Toluca y Zapadores de élite, apoyados por la brigada artillería de Sesma, y la caballería Dolores en reserva para prevenir escapadas, en total una fuerza de aproximadamente 2000 hombres. La guarnición tejana sobrevivió una hora y media de implacable lucha, intercambiando sus vidas por 400–600 bajas mejicanas – una costosa victoria.

Cañoneo

El cañoneo es un intercambio simultáneo de fuego de artillería sin otro combate. Un sitiador puede Cañonear pero Asaltar. Un jugador sitiado puede Cañonear pero no Salir.

EJEMPLO DE ASEIDIO

Turno mejicano: Caballería A2, Infantería C3, Infantería C2 y Líder A1 atacan a Artillería A3 y Milicia C2 tejanas en Goliad.

Declaración: El tejano debe declarar, antes de revelar cualquier bloque, si luchar una batalla o aceptar el asedio. El tejano acepta el asedio. El jugador mejicano reagrupa inmediatamente la Caballería a través de Colet Creek.

Fase de Combate: El mejicano revela los 3 bloques sitiadores y no asalta (pasa). El tejano opta por un cañoneo, dispara 2 dados A2 (1 impacto). El líder mejicano A1 dispara pero falla. El impacto se aplica al bloque sitiador más grande (infantería C2).

Fase de Suministro: 2 de los 3 bloques mejicanos están abastecidos por el hex. El fuerte de Goliad abastece los 2 bloques tejanos. Por tanto, el jugador mejicano tiene que hacer 1 tirada de desgaste de suministro (ninguna pérdida).

Siguiente Turno: Méjico mueve dos nuevas unidades (ambas infanterías C2) al asedio de Goliad (revelar). Tejas mueve en otro lugar.

Fase de Combate: El sitiador decide asaltar, selecciona los 4 bloques de infantería y pone al líder en la reserva (no participa).

Secuencia de la Batalla

1. Artillería de Tejas A3
2. Milicia de Tejas C2
3. Los 4 bloques de Infantería mejicanos

Repite la secuencia en la ronda 2. Este ejemplo produciría probablemente una victoria mejicana en la ronda 2. Méjico debe retirarse si no gana la batalla tras la ronda 2.

Control de Asedio

Como el sitiador controla un hex de asedio que no hay Límites por Lado Hex para mover bloques amigos a/desde el hex. El sitiador también puede mover bloques a través del hex sin detenerse, y es el defensor del hex si es atacado por fuerzas de relevo o una Salida. El jugador asediado tiene límites por lado de hex para las fuerzas de relevo (no para la salida) y no puede mover bloques a través del hex de asedio.

8.0 FASE DE SUMINISTRO

Resuelve los efectos del suministro, primero el Jugador 1.

- (a) Desgaste de Suministro (8.2)
- (b) Refuerzos (8.3)
- (c) Robar una carta

8.1 Límites de Suministro

Los bloques que excedan los Límites de Suministro durante la Fase de Suministro están sujetos a Desgaste de Suministro. Cada hex jugable abastece a dos (2) bloques, y los asentamientos incrementan el abastecimiento:

| | |
|--------------------|-----------|
| Ciudad: | +4 |
| Población: | +3 |
| Fuerte: | +2 |
| Campamento: | +1 |

Los límites son acumulativos si hay múltiples fuentes de suministro en el mismo hex.

Los Casilleros tienen un Límite de Suministro de 8 bloques.

En los asedios, el suministro del Fuerte (2) o de la Ciudad (4) pertenece al jugador asediado, mientras que el suministro del hex (y campamento, si hay) pertenece al sitiador.

8.2 Desgaste de Suministro

Los bloques amigos que excedan los Límites de Suministro están sujetos a Desgaste de Suministro durante la Fase de Suministro. Tira un dado por bloque extra:

- 1-3: Pierde 1 paso
- 4-6: Ningún efecto

Distribuye las pérdidas normalmente (según 6.31) pero no apliques la Defensa Doble.

8.3 Refuerzos

8.31 Refuerzos Tejanos

Ciertos bloques comienzan el juego ocultos bocabajo en un Fondo de Fuerzas. En cada Fase de Suministro el jugador tejano roba un bloque y lo despliega con fuerza completa en una población de **Victoria** amiga (no si está asediada).

Excepciones: *New Orleans, New York, Nashville y Georgia llegan a puertos amigos (no necesariamente poblaciones de Victoria). Para los Bloques de Estados Unidos, ver más abajo.*

8.32 Entrada de Estados Unidos

Los bloques robados de Estados Unidos (Gaines, 3rd US, 5th US) despliegan boca arriba en el Casillero *Fort Jessup*. Sólo después de haber robado todos (3) los bloques, pueden entrar en juego bajo control tejanos gastando 1CP en cualquier Fase de Movimiento futura. Los bloques americanos mueven y luchan normalmente, pero el primer hex (sin límite por lado de hex) de entrada debe ser San Augustine.

Los bloques americanos sólo son dirigidos por Gaines, o mediante mando independiente, nunca por ningún líder tejano.

8.33 Refuerzos Mejicanos

El jugador mejicano no tiene ningún fondo de fuerzas.

En 1836, se ponen los refuerzos del Turno de Juego 2 en su Casillero durante la Fase de Suministro del Turno 1, y los refuerzos del Turno 3 durante la Fase de Suministro del Turno 2. Pueden entrar en cualquier Fase de Movimiento amiga futura. Si el Casillero está ocupado por los tejanos, los refuerzos pueden atacarlos (sin límite por lado de hex).

Nota: *El jugador mejicano puede demorar los refuerzos de un turno, lo cual les permite aparecer en Laredo o Matamoros. Si se elige esta opción, coloca los refuerzos fuera del tablero junto a su Casillero recientemente elegido, en el momento que normalmente deberían llegar.*

CRÉDITOS

Autor del Juego: *Tom Dalgliesh
Dan Mings
Carl Willner*

Diseño: *Tom Dalgliesh*

Colaboradores: *Charles F. Bryant, II
Leonard Coufal
Grant Dalgliesh
Stan Hilinsky
Frank Lamancusa
Jim Miller
Kurt Willner
Nina Willner*

Traducción: *Javier Palacios*

Portada: *La Última Sonrisa de
Crockett, M. Churms*



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

For updates and discussion on this game see: www.columbiagames.com

ÍNDICE

Artillería 2.24, 6.7, 7.27

Cañoneo 7.24

Bloques 2.0

Bloques Eliminados 6.6

Mover Bloques 5.1

Incendiar Ciudades 5.71

Cartas 4.0

Caballería 2.23

en Asedios 7.26

Ciudades 1.3, 7.0

Comanche 2.26

Combate 6.0

Impactos de Combate 6.31

Niveles de Combate 2.12

Rondas de Combate 6.1

Turnos de Combate 6.2

Bloques Eliminados 6.6

Forrage 5.7

Marchas Forzadas 5.6

Vados/Barcazas 1.5

Fuertes 1.3, 7.0

Cartas de Eventos 4.0

Control de Hexes 5.4

Límites por Lado de Hex 5.3

Líderes 2.21, 5.11

Movimiento 5.0

Puntos de Mando 4.1

Límites por Lado de Hex 5.3

Mando del Líder 5.11

Límites de Movimiento 5.2

Puertos 1.3

Inmovilización 5.5

Presidarios 8.33

Reagrupamiento 6.5

Refuerzos 8.3

Tejanos 8.31

Mejicanos 8.33

Reservas 6.32

Retiradas 6.4

Escenarios 3.0

Movimiento Naval 5.8

Ataques por Mar 5.82

Retiradas por Mar 5.83

Movimiento por Mar 5.81

Asedios 7.0

Combate de Asedio 7.2

Cañoneo 7.24

Fuerzas de Relevos 7.25

Salida 7.23

Asalto 7.22

Control de Asedio 7.3

Suministro de Asedio 7.4

Suministro 8.0

Desgaste de Suministro 8.2

Límites de Suministro 8.1

Suministro de Asedio 7.4

Poblaciones/Ciudades 1.1

Entrada de Estados Unidos 8.32

Victoria 1.2, 3.0

*Una Traducción de:
Javier Palacios*