

FRIEDRICH

LAS CARTAS DEL DESTINO SE BARAJAN DE NUEVO

PARA 3 O 4 JUGADORES DE 12 AÑOS Y MÁS
POR RICHARD SIVÉL

2° EDICIÓN

TRADUCIDO AL CASTELLANO POR MARIO AGUILA



Verano, 1756: Federico El Grande de Prusia está alarmado al darse cuenta que casi todos sus vecinos han formado una alianza, cuyo propósito, sospecha, debe ser el aniquilamiento de su nación.

Por esa razón, hace un ataque preventivo en contra del miembro más vulnerable de dicha alianza, Saxony, quien termina rindiéndose unas pocas semanas mas tarde. Pero este es solamente la ronda inicial de una lucha épica que más adelante sería conocida como la Guerra de los Siete años. Prusia está completamente rodeada por sus enemigos, liderado por los grandes poderes continentales: Francia, Austria y Rusia.

La situación de Prusia ha llegado al punto de responder a una sola cuestión: ¿ ser o no ser? Pronto Prusia está ardiendo. Francia ha atravesado por el norte de Alemania. Austria ha invadido Silesia. Los rusos han cruzado el Río Oder, y han quedado a solo cinco días de distancia de la capital de Berlín, su capital.

Federico combate retrocediendo de manera feroz y, desesperadamente, acomete de crisis en crisis dentro de su estratégico triángulo. Encuentra, sin embargo, que aun cuando haga retroceder a un enemigo, los otros toman ventaja de su ausencia en el avance.

Después de cinco largos años de guerra, cuando parece evidente que Prusia va a caer, Federico es salvado por un milagro: la Zarina de Rusia muere y su sucesor, que admira a Federico sin límites, inmediatamente hace la paz. Suecia muy pronto le sigue y un año más tarde una Francia que se encuentra en bancarrota termina también negociando.

Prusia se ha salvado.

CONTENIDOS DEL JUEGO

- | | |
|--|--|
| ▷ 24 generales y 24 etiquetas en 7 colores | ▷ 11 trenes de suministros en 7 colores. |
| ▷ 4 paquetes de cartas conteniendo: | ▷ 1 mapa de la Europa antigua |
| - 4 mazos de Cartas Tácticas (50 cartas cada una) | ▷ 5 hojas de ejército |
| - 2×18 cartas de destino distintas (inglés y alemán) | ▷ 120 marcadores |
| - 4 cartas de ayuda para el juego | ▷ Este manual de reglas |

Las Piezas de juego no son distribuidas de manera igualitaria para los 7 colores.

1 INTRODUCCIÓN

Objeto del juego

♣ FRIEDRICH es un juego de estrategia basado en la Guerra de los Siete años. Siete naciones son asignadas a 4 jugadores (con 3 jugadores; uno de ellos juega como *Elizabeth y Pompadour*), y de la siguiente manera:

Jugador	Color	Naciones	
Federico	azul / celeste	Prusia	Hanover
Elizabeth	verde / verde claro	Rusia	Suecia
María Teresa	blanco / amarillo	Austria	Ejército Imperial
Pompadour	rojo	Francia	

♣ UNA CONTRA TODOS. *Federico* juega en contra de los atacantes *Elizabeth, María Teresa y Pompadour*. Los atacantes son aliados y no pueden luchar unos contra otros. Pero un solo jugador será el ganador.

♣ Uno de los jugadores atacantes gana si UNA de las naciones que controla ha conquistado todos sus objetivos, que corresponden a ciudades con pequeña bandera de su color (gris en el caso de Austria). Bajo determinadas circunstancias las ciudades objetivo de segundo orden pueden ser omitidas (ver regla 11).

♣ El jugador *Federico* gana si ninguna nación atacante ha triunfado al término del juego. El juego termina tan pronto como tres naciones atacantes han sido obligadas a abandonar el juego debido a eventos históricos (ver regla 11).

NOTA: Las ciudades objetivos de los prusianos se usan solamente en el juego en modo experto.

Las piezas del juego

♣ En la cubierta de esta página usted encuentra un sumario con los componentes del juego. Si algunas piezas estuvieran dañadas o se han perdido por favor acepte nuestras disculpas. Para un inmediato reemplazo contactarse con nosotros a la siguiente dirección de correo electrónico info@histogame.de.



General



Tren



Marcador de control



Marcador de turno

♣ Cada nación tiene generales y trenes de suministro que serán referidas, de aquí en adelante, como las **piezas**.

♣ Antes de jugar por primera vez, se deben pegar las etiquetas adhesivas para los generales (azul en azul, celeste sobre celeste, rojo sobre rojo). La etiqueta le da el nombre y rango a cada ficha de general (1 = el más alto, 2 = el segundo más alto, etc).

♣ La hoja con marcadores incluye marcadores de control, así como marcadores para indicar la ronda de juego. Los marcadores de control muestran un escudo de arma en un lado y un signo de interrogación en el otro. Son usados para indicar el control de las ciudades objetivos. Advierta que hay más marcadores que los que se necesitan, por lo cual usted puede reemplazar rápidamente los que se pierdan.

El mapa

♣ El mapa muestra a Europa Central en el año 1756. Muestra ciudades que se encuentran interconectadas por caminos. Los caminos más anchos son las vías principales.

♣ Hay tres tipos de ciudades: objetivos (de 1° y 2° orden), iniciales para los generales y de depósito.



Ciudad objetivo de 1° orden



Ciudad objetivo de 2° orden



Inicial para generales; general 3



Depósito Logístico

- ▷ Las ciudades objetivos son distintas para cada nación y están dibujadas en el color de esa nación. Para ganar el juego una nación atacante tiene que controlar todos sus objetivos. Si se aplican las condiciones de victoria más fáciles, para ganar es suficiente con controlar las ciudades objetivos de primero orden (ver regla 11).
- ▷ Las ciudades de inicio se utilizan para la colocación inicial de las piezas. A partir de ahí se tratan de manera normal como cualquier ciudad.
- ▷ Las ciudades de Depósito Logístico son aquellas desde la cual las piezas eliminadas pueden reingresar al juego.

♣ Una grilla rectangular divide el mapa en 33 sectores. Cada sector se encuentra marcado o identificado con una pinta de cartas (corazones, diamantes, caros y tréboles). Estas pintas afectan el juego de las Cartas Tácticas para resolver los combates.

♣ **Definición importante:** Todas las áreas azul oscuro, incluyendo todos los exclaves, son el hogar de Prusia; todas las áreas celestes corresponden a la zona de origen de Hanover, etc. NOTA: Rusia y Francia no tienen un territorio propio. El territorio propio del Ejército Imperial son todos los territorios amarillos, incluyendo Sachsen (Saxony).

Como empezar

♣ Usando las Cartas Tácticas ♠13, ♣13, ♥13, ♦13, se reparten aleatoriamente entre los jugadores los roles de *Federico, Elizabeth, María Teresa y Pompadour* (nombres que aparecen en las mencionadas cuatro cartas).

♣ Dividir una hoja de ejército en 4 partes y dar una a cada jugador. Cada jugador necesitará también un lápiz.

♣ Los jugadores colocan todas sus piezas según se indique en el mapa (la hoja de ejército también provee las coordenadas para facilitar su colocación). Los generales se ubican en las ciudades marcadas con su número de rango en su color. Los trenes de suministro van en las ciudades marcadas con letra T en su respectivo color.

♣ La hoja de ejército indica el número de ejércitos que cada nación tiene al inicio del juego. Cada jugador secretamente asigna todos estos ejércitos a sus generales escribiendo los números en las casillas contiguas a los nombres de esos generales. Cada general debe recibir un mínimo de 1 ejército pero no puede recibir más de 8 ejércitos. *Ejemplo: Francia comienza el juego con 20 ejércitos y puede asignarlos de la siguiente manera: Richelieu 7 ejércitos, Soubise 5 ejércitos y Chevert 8 ejércitos.*

♣ Revuelva uno de los 4 mazos de Cartas Tácticas para ser usado inmediatamente por los 4 jugadores. Deje a un lado

mientras tanto los otros 3 mazos que se usaran más adelante.

- ♣ Coloque 5 marcadores de orden de juego en un marcador contiguo al año 1756 uno en cada casillero numerado del 1 al 5.
- ♣ Revuelva las Cartas de Destino en el mazo respectivo muy cuidadosamente y colóquelo en el reloj que se encuentre contiguo al marcador de turno del tablero.
- ♣ El reloj del destino se ha puesto. La arena esta fluyendo y el juego esta próximo a comenzar ...

2 SECUENCIA DE JUEGO

♣ El juego se realiza en turnos. Un turno consiste en 7 etapas de acción, una para cada nación. Las acciones de cada nación se realizan una después de la otra en el siguiente estricto orden:

1. Prusia
2. Hanover
3. Rusia
4. Suecia
5. Austria
6. Ejército Imperial
7. Francia

♣ Durante su acción un país se le denomina **ACTIVO**. Cada acción de un país esta dividida en 5 fases (una vez que pasa por todas, le toca al siguiente jugador). Un país puede conducir actividades solamente en el siguiente orden:

1. Se sacan las **Cartas Tácticas** en el número preestablecido para esa nación.
2. **Movimiento:** todas las piezas activas pueden moverse. Simultáneamente puede conquistar objetivos, reclutar nuevos ejércitos y permitir que reingresen piezas al juego.
3. **Combate:** todos los generales activos tienen que atacar a los generales enemigos que se encuentren adyacentes.
4. **Conquistas retroactivas** son posibles.
5. El suministro es chequeado para todos los generales activos.

♣ **Fin del turno** Para los primeros 5 turnos, el fin de un turno es indicado retirando un marcador desde el marcador de turnos que se encuentra arriba a la izquierda en el tablero. Comenzando con el sexto turno, después de que todos los marcadores hayan sido retirados, a cambio de eso se voltea, cada vez, una Carta del Destino. La carta es leída en voz alta y sus instrucciones son inmediatamente ejecutadas. Si la carta tiene 4 instrucciones distintas, cada una marcada por una pinta, se debe leer solamente la de picas (las otras versiones se utilizan para el modo experto del juego; ver regla 13). Después de leerla, poner la carta al fondo del mazo de Cartas del Destino (el efecto es el de oscurecer cuan cerca están los jugadores de haber ocupado todas las cartas)

3 CARTAS TACTICAS (CT)

♣ Al comienzo del juego ninguna nación tiene Cartas Tácticas (CT); en cada turno, la primera fase de la acción de un país es sacar un número de CT del mazo común:

Prusia	7*	CT	Hanover	2*	CT
Rusia	4	CT	Suecia	1	CT
Austria	5*	CT	Ejército Imperial	1	CT
Francia	4-1**	CT			

*) Debido a ciertas Cartas de Destino, estos valores pueden ser reducidos a

4 (Prusia), 1 (Hanover), y 4 (Austria).

**) Francia recibe 4 CT, pero tiene que descartar bocabajo UNA DE ESAS inmediatamente (esto simula el enfrentamiento francés al otro lado del mar en contra de Inglaterra). Hay una carta de destino que reduce la posibilidad de Francia de sacar 3, pero en ese caso, las puede retener todas.

♣ Una nación acumula CT hasta que ellas son jugadas para enfrentar a un enemigo, o para reclutamiento de nuevas unidades. No hay limitación en la cantidad de cartas que se pueda tener en mano. Las naciones no pueden mezclar o intercambiar sus CT (el jugador que juega Prusia y Hanover no puede mezclar las cartas de un país con el otro; el que juega Rusia y Suecia lo mismo; Austria y Ejército Imperial lo mismo). Incluso los jugadores aliados no pueden mostrarse mutuamente sus CT. Cada carta CT muestra un símbolo (las pintas de las cartas y un valor de 2 a 13). Hay una carta especial llamada "Reserva" (una especie de comodín), la que puede ser de cualquier símbolo y de cualquier valor entre 1 y 10. El símbolo y el valor son declarados al momento de que una Reserva se juegue. Esta flexibilidad hace a la carta de Reserva muy útil para minimizar las pérdidas de combate en caso de derrota (ver regla 7).

♣ Cuando las CT se ocupan, se ponen a un lado del tablero y se ordenan de acuerdo con el mazo de origen (cada uno de los 4 mazos tiene un reverso distinto) Si el primer mazo de CTs ha sido usado, empiece a utilizar el segundo; luego el tercero. Si el cuarto juego de CTs es utilizado, en caso de necesidad utilice los dos mazos que más cartas ya utilizadas hayan acumulado. Revuelva juntas esos 2 mazos, cuidadosamente.

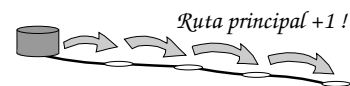
4 MOVIMIENTO

♣ En la fase de movimiento, las piezas activas pueden trasladarse de una ciudad a otra y se hace a través de los caminos. Un jugador puede mover todas las piezas que desee, pero una pieza debe finalizar su movimiento antes de que la otra la comience, y no puede moverse de nuevo en dicha fase. Bajo ninguna circunstancia puede una pieza saltar sobre otra (propia o ajena).

♣ Un general puede moverse hasta 3 ciudades, incluso para adelante y para atrás (no es raro: puede tratar de llegar a una ciudad objetivo y luego regresar por donde vino).



♣ Si un movimiento se hace íntegramente a través de un camino principal (las líneas más gruesas), el general puede moverse hasta 4 ciudades.

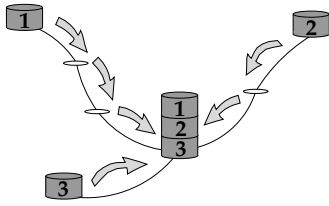


♣ Un tren de suministro se mueve igual que un general, pero una ciudad menos, esto es hasta 2 ciudades (y hasta 3 si el movimiento es íntegramente en vías principales).



♣ Solamente una pieza puede ser colocada en cada ciudad. EXCEPCIÓN: hasta 3 generales de una nación pueden agruparse en una misma ciudad. Esta pila de fichas se mueve

como una ola pieza, hasta que un jugador decide separar a un general. El general con el número menor es el comandante supremo; se coloca sobre el o los otros. Bajo 'el se coloca el segundo general mejor ranqueado, y así sucesivamente.



♣ Si el jugador activo mueve un general como parte de una pila, no lo puede seguir moviendo, ahora en forma separada, en la misma fase de movimiento. **Cuando los generales están agrupados, el movimiento se termina para TODOS ELLOS, inmediatamente.**

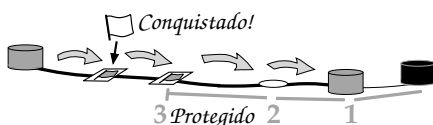
5 CONQUISTA DE OBJETIVOS

♣ Las ciudades objetivos de cada nación pueden ser conquistadas solo por los generales. Los generales pueden conquistar objetivos que en el mapa tienen (oh, que facilidad!) su propio color (grises en el caso de Austria, que es de color blanco).

♣ La conquista se produce si:

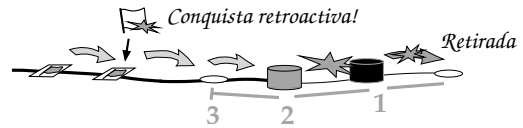
- ▷ Un general PASA SOBRE un objetivo; o comienza su movimiento en un objetivo y se distancia de él (no hay conquista por el solo hecho de parar encima de una ciudad objetivo); Y
- ▷ el objetivo no está protegido en ese momento. Se encuentra protegido el objetivo si un general de la nación defensora está ubicada a una, dos, o tres ciudades de distancia.

♣ Todas las naciones se entienden defensoras de sus territorios de origen, incluyendo los exclaves. Adicionalmente, Prusia está defendiendo la zona ocupada de Saxony. textscadvertencia: ¡Hanover NO DEFIENDE ningún objetivo en Prusia! ¡Prusia NO DEFIENDE ningún objetivo en Hanover!



♣ Un general puede conquistar mas de un objetivo con un simple movimiento. Un general puede proteger un número ilimitado de objetivos dentro del rango de 3 ciudades de distancia, independientemente de la posición de otras piezas. Si un objetivo es conquistado, hay que marcarlo con la correspondiente ficha de escudo de armas. Este marcador indica que la ciudad esta conquistada, pero no afecta ningún movimiento de jugadores, ya que pueden seguir pasando por dicha ciudad.

Ejemplo: el marcador austriaco se mueve desde Waldenburg (J3), vía Schweidnitz y Breslau, hacia Oels. Debido a que ningún general prusiano se encuentra más cerca que 3 ciudades de Waldenburg y Schweidnitz, ambas son conquistadas y marcadas con un escudo de armas austriaco. Breslau, sin embargo, es protegida por un general prusiano en Glogau (J5). Por lo tanto, dicha ciudad no es conquistada. Oels tampoco es conquistada porque el general austriaco Down no se ha movido por sobre ella.



♣ **Conquiste retroactiva.** Si un general se mueve sobre un objetivo protegido (o se aparta de él) la ciudad no se considera conquistada, pero se marca temporalmente con un marcador de control que muestra un signo de interrogación. En la fase de conquista retroactiva, se chequean todos los objetivos marcados con el signo de interrogación. Si este objetivo no se encuentra ya protegido (debido a una retirada en la fase de combate, ver regla 8), el objetivo entonces es conquistado retroactivamente y la ficha de control se voltea mostrando ahora el escudo de armas. Sin embargo, si el objetivo sigue protegido, el marcador con el signo de interrogación se retira definitivamente del mapa.

NOTA: El general que hizo el movimiento sobre la ciudad no es necesariamente el mismo que deba forzar al protector de dicha ciudad a retirarse. Es importante solamente que la retirada, y pasar por dicha ciudad, se produzcan en la misma fase de acción.

Ejemplo (continuación): En la fase de movimiento, Breslau fue marcada con una ficha de interrogación. Durante la fase de combate de la misma acción austriaca, los austriacos fuerzan al general Keith a retirarse a Neusalz. Desde ese momento Breslau ya no se encuentra mas protegido e incluso pasa a ser conquistado retroactivamente (porque la retirada sucedió en la misma acción en que se produjo el movimiento sobre dicha ciudad): la ficha de control se voltea mostrando ahora el escudo de armas austriaco. Si, sin embargo, el general Keith todavía protegiese Breslau después de la fase de combate, el marcador con el signo de interrogación austriaco debería ser retirado del mapa.

♣ **Reconquista.** Los objetivos conquistados pueden ser reconquistados. La reconquista funciona como una conquista y una conquista retroactiva. Sin embargo, solamente el defensor original de esa nación puede reconquistar con los roles de mover "sobre" y "proteger" ahora en orden reverso. Por ejemplo, sólo los generales franceses están capacitados para protegerlos. Después de la reconquista, el escudo de armas que se encontraba colocado se retira del mapa.

♣ **Conductas injustas.** Un jugador no tiene permiso para ocupar las ciudades objetivo de un aliado, poniéndose sobre ella (o bloqueando las vías de acceso de manera intencional) para interferir con una jugada ganadora.

♣ Los trenes de suministro no pueden conquistar o reconquistar objetivos. Tampoco pueden proteger objetivos. EXCEPCIÓN: los cubos del Ejército Imperial protegen objetivos tal cual como si fueran generales (hasta de 3 ciudades de distancia).

6 LOS EJERCITOS

♣ Cada nación comienza el juego con un número determinado de ejércitos, según aparece en la hoja respectiva. Al comienzo del juego, los participantes de manera secreta asignan sus ejércitos a sus generales, de acuerdo a las reglas de configuración inicial. Los cambios que se hagan tienen que igualmente ser anotados. Un jugador debe declarar la cantidad total de ejércitos de su nación, si es interrogado a su respecto. Los ejércitos no pueden existir en el mapa sin un general; un general no puede subsistir en el mapa sin ejércitos.

♣ **Cada general debe comandar al menos un ejercito.**

♣ Ningún general puede comandar más de 8 ejércitos.

♣ Los 2 o 3 generales de una pila deben considerar la suma de sus ejércitos como un todo. Deben comandar al menos tantos ejércitos como generales agrupados existan, pero no pueden comandar más de 16 ejércitos (con 2 generales) o 24 (con 3 generales).

♣ Si el número de ejércitos cae bajo el mínimo, debido a combates o por falta de provisiones, los generales que quedan sin suministro se sacan del mapa; si es necesario todos ellos. El retiro se ejecuta desde abajo hacia arriba de la pila de generales. Los generales que se han sacados del juego pueden reingresar al mapa (ver regla 10). Un jugador no puede voluntariamente retirar a un general del mapa.

Ejemplo: los generales Friedrich y Keith están agrupados, aportando 4 y 5 ejércitos respectivamente, por un total de 9 ejércitos. En combate pierden 8 ejércitos, dejando un solo ejército para ambos. El general mejor ranqueado, Friedrich, se queda con el ejército y el otro general debe ser sacado del mapa.

♣ Si los generales están apilados, un jugador puede transferir ejércitos entre ellos cuando quiera y según su deseo, incluso durante una etapa de acción de su oponente o después de que una Carta de Destino haya sido descubierta. Los ejércitos no pueden ser transferidos entre generales que no se encuentren agrupados.

♣ **IMPORTANTE:** ninguna nación pueden comandar mas ejércitos que el número con los cuales comenzó el juego (ver regla 10).

Ejemplo (continuado) Friedrich y Keith. En este ejemplo no hay combate. Por alguna razón un jugador prusiano decide transferir ejércitos en su pila. Friedrich recibe 7 ejércitos y Keith 2. El jugador escribe la nueva distribución de ejércitos en su hoja de ejército.

Ejemplo (variante): de nuevo Friedrich y Keith están agrupados con 4 y 5 ejércitos. Una carta de destino impone una remoción permanente de un general prusiano. El jugador de Prusia escoge a Keith y lo saca del juego. 4 de sus 5 ejércitos deben ser transferidos a Friedrich (quien ahora comandará a 8 ejércitos) el 5° ejército de Keith se pierde por "deserción".

7 COMBATE

♣ Cada general que se encuentra adyacente a un general hostil al comienzo de la fase de combate debe atacar los generales se encuentran adyacentes, si las ciudades que ocupan se encuentran ambas directamente conectadas por un camino. Si más de un ataque debe resolverse, el jugador activo elige el orden de resolución.



♣ Cada ataque es un pequeño juego de cartas. Primero, los jugadores le declaran al otro el número de ejércitos que se encuentran asignados a ese general o a los generales. La diferencia entre los números de los dos jugadores se denomina PUNTAJÓN INICIAL. Esta puntuación es negativa para el jugador inferior en número de ejércitos y positiva para el otro.

♣ Ahora, el jugador inferior tiene la oportunidad de ganar la batalla jugando UNA Carta Táctica simple. Esta CT debe mostrar el mismo símbolo que existe en el cuadrante en que el general se encuentra ubicado. Añadiendo el valor a la puntuación inicial, (el número que aparece en sus esquina) resulta en la PUNTAJÓN ACTUAL, que es declarada a viva voz. De nuevo, esta puntuación es válida para ambos

jugadores (positiva y negativa). Mientras tenga un jugador una puntuación negativa, tiene el derecho de jugar otra CT.

♣ Tan pronto como la puntuación actual llegue a 0, o sea positiva, el derecho de jugar las CT cambia al otro jugador. Ahora es ese otro jugador el que se considera inferior y puede tratar de ganar la batalla usando el mismo procedimiento. El derecho a jugar nuevas cartas se mantiene en intercambio hasta que uno de los jugadores, teniendo el derecho de jugar una CT, no es capaz o no desea hacerlo. En ese momento su general es derrotado.

Ejemplo

El general Prinz Heinrich de Prusia (P), con 2 ejércitos, se ha puesto de manera adyacente (en posición de ataque) a Richelieu y Soubise de Francia (F) que se encuentran agrupados con un total de 4 ejércitos. El prusiano debe atacar en la siguiente fase de combate.

Puntuación inicial = diferencia de los ejércitos = 2 - 4 = -2

Prusia es inferior por 2 puntos y, por ende, tiene el derecho de jugar CTs. (podría optar por retirarse inmediatamente, perdiendo todos sus ejércitos, pero ahorrándose las CTs. que pueden ser útiles para un uso posterior).

Heinrich está en un sector de diamantes. Su mano: ♦10 ♦9 ♦7 Reserva || *Richelieu está en un sector de picas. Su mano: ♠5 ♠4 ♠4 ♠3*

*P tiene -2 y juega: ♦10
Nueva puntuación: -2 + 10 = +8*

Ahora Prusia es superior y Francia es inferior. El derecho a jugar CT pasa a Francia.

|| *F está en -8 y juega: ♠5 -8 + 5 = -3
F está en -3 y juega: ♠3 -3 + 3 = 0*

La puntuación es CERO. El derecho a jugar CT cambia de nuevo. En una puntuación de cero, Prusia, si no tuviera diamantes, podría abortar el combate (termina empatado). Si tiene solo una carta Reserva, podría continuar el combate o abortar. Como en este caso Prusia sí tiene diamantes, debe jugar.

P está en ±0 y juega: ♦7 0 + 7 = +7 || *F está en -7 y juega: ♠4 -7 + 4 = -3*

Francia se ha quedado sin picas y decide aceptar la derrota con una puntuación final de -3. Resultado: Richelieu pierde 3 ejércitos y debe retirarse 3 ciudades. Solo queda un ejército, por lo que el general de menor rango, Soubise, es sacado del mapa.

♣ El general derrotado pierde tantos ejércitos como sea el resultado negativo final (pero no más de los que estaba comandando) y debe retirarse en un número similar de ciudades.

♣ El ganador no pierde ejércitos y se mantiene en su lugar.

♣ Un jugador puede terminar un combate solamente si el derecho de jugar le pertenece. Si recibe el derecho de jugar con una puntuación de 0, debe jugar una carta, si es que tiene una del símbolo correcto (no está obligado a jugar una carta de Reserva). Si no tiene ninguna (no estando obligado a jugar una carta de reserva), la batalla termina en un empate, caso en el cual ninguno tiene pérdidas ni debe retirarse.

♣ CASOS ESPECIALES

- ▷ Si un combate se inicia con una puntuación de 0, el jugador activo recibe el derecho de jugar cartas CT.
- ▷ Si los generales que están en la confrontación se ubican en cuadrantes diferentes, cada uno de ellos juega cartas con el símbolo de su sector.
- ▷ Los generales agrupados combaten como si fuera una sola pieza.
- ▷ Si un general/pila comienza el combate adyacente a mas de un oponente, tiene el derecho de combatirlos uno tras otro. Si mas de un general/pila se encuentran adyacentes a un oponente, ellos tienen que atacarlos uno después de otro.

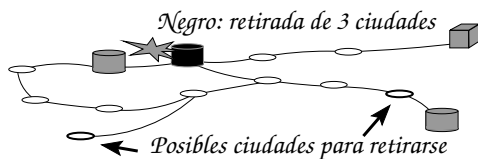
- ▷ Un general que tiene que retirarse no puede atacar o ser atacado de nuevo en esa fase de combate.

8 RETIRADA

- ♣ Un general derrotado tiene que retirarse antes que el próximo combate sea resuelto, siendo la longitud de la retirada el equivalente al número de ejércitos perdidos. Durante una retirada una agrupación de generales no puede dividirse.

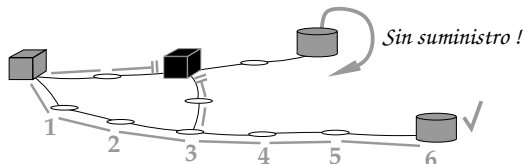


- ♣ El ganador del combate elige la vía de retirada para el perdedor, con las siguientes condiciones :
 - ▷ El general debe retirarse la distancia completa.
 - ▷ El general en retirada debe finalizarla lo más lejos posible del GENERAL VICTORIOSO (solamente el general victorioso es de relevancia).
 - ▷ El general en retirada no puede pasar dos veces por una misma ciudad.
 - ▷ Un general en retirada no puede eliminar un tren de suministros; no puede entrar o moverse a través de una ciudad conteniendo otras piezas (ya sea enemigas o amigas, generales o trenes); y no puede reconquistar o conquistar objetivos.
- ♣ Si un general no puede retirarse a distancia completa, pierde inmediatamente todos sus ejércitos y debe ser sacado del mapa.



9 SUMINISTROS

- ♣ Los generales necesitan suministros, de lo contrario sus ejércitos desertarán. El estatus de los generales en relación a este punto se chequea EXCLUSIVAMENTE en la fase de suministros dentro de las etapas de acción de un país.



- ♣ Dentro de su propio territorio un general está siempre suministrado. Rusia y Francia no tienen un territorio propio en este mapa, pero sus generales se encuentran suministrados si ocupan sus ciudades de Depósito Logístico.
RECUERDE: El hogar de Prusia son todos los territorios azules, del Ejército Imperial son todos los territorios amarillos, incluyendo Saxony ("Sachsen"), etc. (ver regla 1).

- ♣ Fuera de su territorio, un general necesita ser capaz de trazar una ruta de suministro hacia un tren de suministro de su propio color, para los efectos de ser considerado suministrado. Esta vía puede tener una longitud máxima de 6 ciudades. La vía puede ser trazada sobre piezas amigas, pero no sobre piezas enemigas, ya sean generales o trenes enemigos. Un tren de suministro puede aprovisionar a un número ilimitado de generales de su propio color.

- ♣ Si un general no se encuentra suministrado en la fase de suministros, debe poner su ficha bocabajo. Si este general logra aprovisionarse en la próxima fase de suministro, se pone bocarriba. Sin embargo, si en esta segunda oportunidad todavía está sin suministro, pierde todos sus ejércitos y es sacado del mapa.

REGLA DE ORO: si el general de una nación no está suministrado en su propia etapa de acción (incluyendo la retirada), tiene un turno más para restablecer el suministro; sin embargo, si se queda sin suministro, como consecuencia de una acción enemiga, tiene dos turnos para restablecerlo (esto se debe a que los generales solamente se voltean bocabajo por estar sin suministro al finalizar su propia fase de acción, y no durante una fase de acción enemiga).

- ♣ En el mismo momento en que generales bocabajo y bocarriba se agrupan, ambos son automáticamente considerados estar bocabajo (por lo tanto, ambos necesitan ser suministrados en la etapa correspondiente, o de lo contrario van a perder todos sus ejércitos).
- ♣ Los generales que se encuentran bocabajo no tienen restricciones especiales que los afecten: se pueden mover, luchar, conquistar, recibir nuevos ejércitos, etc.
- ♣ Un tren de suministro no puede luchar. Un general puede eliminar a un tren enemigo simplemente entrando a su ciudad. El tren de suministro se saca del mapa, pero el general que lo atacó debe parar su movimiento inmediatamente sobre dicha ciudad. Los trenes de suministro de bandos contrarios no se pueden causar daño mutuamente.



10 RECLUTAMIENTO

- ♣ Durante la fase de movimiento una nación puede traer al teatro de operaciones los ejércitos y piezas que hayan sido perdidos. Los jugadores pueden hacer esto pagando por tales piezas con CT (de cualquier pinta). Para pagar, las CT son utilizadas como moneda y deben mostrarse a los demás jugadores, pero no hay cambio por un pago excesivo.
- ♣ Cada ejército cuesta 6 puntos de CT.
- ♣ Cada tren de suministro cuesta 6 puntos de CT.
- ♣ Cada general es gratis, pero debe recibir al menos un nuevo ejército (por el precio de 6 puntos de CT).
- ♣ Los nuevos ejércitos pueden ser utilizados para reforzar a un general que ya se encuentre en el mapa; o pueden ser entregados a un nuevo general; o cualquiera combinación posible. Un jugador solo debe decir cuantos ejércitos esta reclutando, pero no a que general se los va a asignar. El jugador escribe de manera secreta la asignación de ejércitos en

su hoja. Debe decir a los demás jugadores el nuevo total de ejércitos que su nación tiene.

♣ **Ninguna nación puede tener más ejércitos que el número contemplado para ella al inicio del juego (por ejemplo, Francia nunca puede tener más de 20 ejércitos).**

♣ Las piezas reingresan en cualquiera de las ciudades de DEPÓSITO LOGÍSTICO de su país, donde pueden legalmente apilarse. Las piezas no pueden moverse en la misma fase en que ellas han reingresado.

Ejemplo: Rusia recluta 3 nuevos ejércitos y un tren de suministro. Esto cuesta 24 puntos de CT. Paga con ♠13 y ♣12 de tréboles lo que hace un total de 25 puntos, uno en exceso. El punto dado en exceso se pierde. Rusia pone dos de los generales que se encontraban fuera del mapa en la ciudad de Sierpe y le otorga 2 nuevos ejércitos. Los otros ejércitos pueden ser asignados a él o a cualquier otro general ruso en el mapa, según lo desee Rusia. El tren de suministro no puede ser ubicado en Sierpe, porque ahora está ocupado por los generales; debe ir a la ciudad vacía de Warszawa.

♣ En el caso eventual de que todas las ciudades de depósito logístico estén ocupadas por piezas ENEMIGAS, usted puede utilizar una ciudad de reingreso substituta que son las siguientes:

- Prusia** cualquier ciudad en el sector de picas, alrededor de Berlín;
- Hanover** cualquier ciudad de diamantes en el sector alrededor de Stade;
- Rusia** en cualquier ciudad de picas alrededor de Warszawa;
- Suecia** en cualquier ciudad de Suecia (Sverige). Incluido los exclaves;
- Austria** en cualquier ciudad en sector de diamantes alrededor Brünn, en sector de territorio austriaco;
- El Ejército Imperial** en cualquier ciudad en el sector de picas al sur de Hildburghausen;
- Francia** en cualquier ciudad en el sector de Klubz al sur de Koblenz.

♣ Cada nación puede usar solamente una ciudad substituta. El costo por cada tren de suministro que regresa y por cada ejército que regresa se incrementa de 6 a 8 puntos de CT, durante todo el tiempo que las ciudades de depósito logístico se encuentren ocupadas por piezas enemigas (incluso si el ejército no reingresa con un general).

11 EL RELOJ DEL DESTINO

♣ El reloj del destino consiste en 18 cartas. Empezando en el turno número 6, la última acción de cada turno consiste en leer y ejecutar la carta superior. Después de eso la carta se pone bocabajo al fondo del mazo, de tal manera que nadie pueda saber cuando será tomada la última carta.

♣ Seis cartas tienen golpes del destino históricos:

Nombre	Hecho histórico	Resultado
ELIZABETH	Muerte de la Zarina	Rusia sale del juego! El general Lehwaldt sale permanentemente del juego.
INDIA	Francia pierde India	Primero: Austria recibe solamente 4 CT y Francia 3 CT, de aquí en adelante. Segundo: Francia sale del juego! El general Cumberland se retira permanentemente del juego. De aquí en adelante Hanover obtiene una sola CT por turno.
AMERICA	Francia pierde Canadá	
SUECIA	Suecia firma la paz	Suecia sale del juego! Un general prusiano se retira permanentemente del juego.
LORD BUTE POEMAS	Inglaterra reduce los subsidios	Primero, Prusia recibe sólo 5 CT; segundo, Prusia recibe sólo 4 CT.

♣ Las otras 12 cartas tienen 4 versiones con efectos menores. En el juego standard solamente lea la versión de picas. En cualquier momento que un general recibe un bono especial o una restricción, colocar sobre él una ficha de marcador de turno, como recordatorio.

NOTA: Algunas Cartas del Destino implican una restricción a un general en el sentido de que no puede atacar, lo que significa que ese general no puede moverse a una posición de ataque (o reingresar al juego en una ciudad de Depósito Logístico que se encuentre adyacente a un general enemigo).

♣ La ubicación de las naciones puede cambiar:

- ▷ Si Rusia y Suecia han salido del juego, el jugador de *Elizabeth* toma a su cargo el Ejército Imperial.
- ▷ Si Francia sale del juego, el jugador *Pompadour* toma a su cargo el Ejército Imperial.

NOTA: 1.) De acuerdo al método antes indicado todos los jugadores participarán del juego hasta su fin; 2.) El Ejército Imperial se sigue jugando después de Austria.

♣ **Condiciones de victoria facilitadas.** Para ganar, controlar las ciudades objetivos de primer orden será suficiente para los siguientes jugadores:

- ▷ Suecia, si Rusia ha salido del juego.
- ▷ Austria y/o el Ejército Imperial, si el Ejército Imperial ha cambiado de jugador.

♣ En un juego de 3 personas, el Ejército Imperial cambia de manos de la misma forma. No varían las condiciones facilitadas de victoria.

12 FIN DEL JUEGO

♣ El juego solo terminará al finalizar un turno completo donde jueguen todos los jugadores.

♣ **Victoria de una nación atacante.** Si una nación atacante controla todos sus objetivos antes que la Carta de Destino sea sacada, esta nación ha ganado. No es necesario sacar la carta. Si una nación controla todos los objetivos necesarios después de sacarla (debido a condiciones facilitadas de victoria) la nación también gana. En ambos casos el juego termina con la victoria del jugador que en ese momento controla dicha nación. Si dos o más naciones cumplen sus condiciones de victoria de manera simultánea, ambos ganan. Todos los otros jugadores – aliados y oponentes – han perdido.

♣ **Victoria de Prusia.** Si Rusia, Suecia y Francia salen del juego, debido a las Cartas del Destino, entonces el juego termina con la victoria de Prusia/ Hanover (el jugador *Federico*).

13 JUEGO EXPERTO

♣ Si la Carta del Destino muestra 4 versiones, leer en voz alta aquella correspondiente a la pinta del sector donde se ubique el último general victorioso en una batalla.

♣ Cuando Rusia controla todos sus objetivos en el Este de Prusia (Ostpreußen), al menos un general ruso debe permanecer en ese territorio. Si al finalizar el turno del jugador ruso no hay generales de ese país en el Este de Prusia, cualesquiera de 2 objetivos en el Este de Prusia son reconquistados por este país de manera automática, a su elección.

♣ Prusia puede ganar el juego utilizando la Opción Ofensiva (OO) según las siguientes reglas:

- ▷ En el turno 3, Prusia debe decidir, antes de mover cualquier pieza, si va a utilizar o no la OO. Prusia demuestra que va a ir por la OO colocando aparte y bocarriba una CT con un valor de al menos 10 puntos de cualquier símbolo.
- ▷ Austria toma esta CT tan pronto como Prusia ha perdido un combate en contra de Austria con al menos una diferencia de -3; o si un general prusiano fuese removido del mapa debido a falta de suministro, al sur de la línea de coordenada número 5.
- ▷ Para ganar con la OO Prusia tiene que controlar los 14 objetivos en Bohemia (Böhmen). Sin haber escogido la OO no es posible la conquista de objetivos por parte de Prusia, después del turno número 3.
- ▷ Cuando la primera reducción de subsidio ocurre por una Carta de Destino y Austria ha tomado la CT bocarriba, se entiende que la OO ha fracasado. No se permite a Prusia conquistar más objetivos en Bohemia. En este caso la victoria de Prusia es solo posible de manera defensiva.
- ▷ Si Prusia decide ir por la OO, Austria queda autorizada para reclamar la conquista de cualesquiera 4 objetivos en cualquier momento (normalmente este reclamo se ejecuta por Austria justo inmediatamente antes de ganar). Para que ganen los austríacos, sin embargo, deben haber realmente conquistado al menos uno de sus objetivos en Saxony (Sachsen).
- ▷ Todas las otras naciones ganan cumpliendo sus condiciones normales.

CONSEJOS TÁCTICAS

- ♣ Si usted es inferior en CT, ¡tírese contra los trenes de suministros enemigos! El mapa ofrece mucho espacio. ¡Úselo!
- ♣ Evite las derrotas completas. Es mejor una retirada táctica, antes que perder todos los ejércitos.
- ♣ Las Cartas de Reserva son valiosas. Pueden ser utilizadas en todos los cuadrantes; más importante todavía, ¡permiten una retirada menos costosa y flexible!
- ♣ Si no desea permitir a su enemigo una retirada con pocas bajas, juegue a una puntuación de cero. Así, el contrario debe jugar una CT hasta que le queden solamente sus Cartas de Reserva.
- ♣ Si está seguro de ganar la batalla, haga una encerrona al enemigo. En ese caso no podrá retirarse, con lo que perderá todos sus ejércitos.
- ♣ Durante una retirada, incluso sus propias piezas pueden ser un obstáculo.
- ♣ Los ataques a través de un sector limítrofe casi siempre alteran dramáticamente la situación de juego.
- ♣ Areas muy separadas tienen correlación con los cuadrantes de CT. Una victoria prusiana en el Este de Prusia con picas, puede significar una derrota total en el sector de picas de Silesia.
- ♣ Prusia debe usar con mucha disciplina sus CT.

DISEÑO: Richard Sivél

PETRATOS GRAFICOS Y CUBIERTA: Andreas Töpfer

OTROS GRAFICOS: Richard Stubenvoll

INVESTIGACIÓN HISTORICA: Richard Sivél

LAYOUT, TEXTOS, TRADUCCIÓN: Richard Stubenvoll

CONSEJOS MOTIVACIÓN: Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Carmen Berger, Thomas Vömel, Sven Koch, Sveto Petrovic, et al.

LECTURA DE PRUEBA EN INGLES: Bowen Simmons, Wendell Albright, Jeff Hartke, Alan & Evrim March, Jessica Mock, Trevor Ott. Thank you!

LECTURA DE PRUEBA EN ALEMAN: Birte Wolmeyer, Julia Kaschenz, Alexandra Richter-Rethwisch

Art advisors: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer

TESTEADORES: Josef Gundel, Bernd Witzany, Birte Wolmeyer, Thomas Vömel, Sven Koch, Andreas Knoth, Peter Tonini, Holger Jank, Stefan Stubenvoll, Hartmut Wziontek, Aureli Soria Frisch, Sandra Kröger, Oli Meier, Frank Reisert, Franz Josef Heiss, Christian Krokowski, Christiane Krellner, Christa Cocciole, Ralf Dieter Schroers, Thomas Theil, Susanne Zanetti, Florian Hülsey, Bernhard Schimpf, Jasmin Röcker, Florian Sautter, Florence Konkel, Gerhard Kuhlmann, Daniela Grünwitzky, Herbert Braun, Björn Kuhligk, Stephan Egey, and others. Thanks a lot!

LITERATURA: Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große – Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübke Verlag, 1988.

©2004 histogame – spielverlag richard stubenvoll – D 10405 berlin

Todos los derechos reservados por histogame y el autor.

Si tiene alguna duda, pregunta, idea o consejo, por favor contactarse con:

<http://www.histogame.de>

Hoja del Destino

1756



-1- Agosto 29. Federico se ha convencido que la guerra no puede ser evitada, por lo que decide golpear primero e invadir Saxony con sus ejércitos, bajo su mando personal.

-2- Escapando de los prusianos, el Ministro Brühl ha dejado detrás suyo 802 batas de baño, 28 carros, 67 vinagretas y 1500 pelucas.

-3- Saxony se ha rendido y ahora Federico exige una alianza! – “Eso nunca había pasado antes en la historia mundial!” – Federico: “le doy importancia al ser creativo.”

-4- William Pitt convence a la Cámara de los Comunes Británica que la lucha por América se ganará en Europa. Tras una ovación de pie, Prusia recibe generosos subsidios.

-5- En la primavera de 1757, Federico comienza una ofensiva hacia Bohemia, antes que los atacantes sean capaces de completar el cerco sobre Prusia. Praga comienza a ser sitiada ...

♠ Friedrich habla con de Catt: “No puedo funcionar sin este material español. Es un hábito muy enraizado. Se está estropeando mi cara y mi ropa. Parezco un cerdo ¿verdad?” De Catt: “Debo admitir, Sire, que su cara y uniforme están cubiertos de tabaco.” Friedrich ríe: “Bien, amigo, eso es justo lo que llamo parecer un cerdo.” Sin efecto. *Sin efecto.*

♣ Rusia: se funda el primer banco de préstamos, la primera universidad y la academia de las artes. La Zarina también se muestra generosa en otros aspectos ... *Cualquier General Ruso recibe (si es posible) un ejército gratis.*

♥ La energía de la Zarina Isabel vuelve a unir la alianza entre Rusia y Austria, que comenzaba a debilitarse. *Austria y Rusia pueden intercambiarse entre ellas una CT.*

♦ De repente, el General Tottleben asalta Berlín y reclama 4 millones de Talentos por contribuciones de guerra. Como los rumores indican que Friedrich se acerca, él se retira ... *Tottleben recibe (si es posible) un nuevo ejército gratis.*

1

♠ Rosseau publica El Contrato Social (Du Contrat Social): un documento filosófico fundamental para la moderna democracia. *Sin efecto.*

♣ Los Rusos vagan por Neumark, merodeando y destruyendo. Fermor da la orden de disparar contra Küstrin con balas al rojo vivo. *Si Fermor comienza su movimiento en Küstrin (H6) o en una ciudad adyacente, no puede mover el siguiente turno.*

♥ La Zarina Isabel ordena someter a corte marcial algunos de sus Generales desleales. Apraxin se lo toma como una invitación para utilizar métodos bélicos más crueles. ¡Pero lo que deteriora es la disciplina de sus tropas la que se deteriora! *Apraxin pierde inmediatamente un ejército (si debe retirarse del mapa no lo pierda)*

♦ Después de su triunfo en Kunersdorf, Pjotr S. Saltikov se lamenta: “Una victoria más como esta y deberé llevar yo mismo el mensaje a Petersburgo: sólo, y con el bastón de mando en mis manos.” Renuncia a ocupar la indefensa Berlín. *El siguiente turno Saltikov puede mover sólo 2 ciudades (3 si usa carreteras principales).*

2

Poemas – Poems

Voltaire, el amigo de dos caras de Friedrich, consigue imprimir los poemas de Friedrich, que contienen comentarios negativos sobre el Rey de Inglaterra. En Londres, la gente está disgustada por estos desvergonzados e insultantes comentarios. La Casa de los Comunes aprueba unánimemente una reducción de los subsidios.

Desde ahora Prusia recibirá dos Cartas Tácticas menos, pero como mínimo cuatro.

Lord Bute

William Pitt, el principal valedor de la alianza con Prusia, ha perdido influencia. Su sucesor, Lord Bute intenta una paz con Francia. Para lograrlo, quiere realizar algunas concesiones: Prusia debe acceder a entregar Silesia septentrional y el Condado de Glatz. Para apoyar esta medida, reduce los subsidios.

Desde ahora Prusia recibe dos Cartas Tácticas menos, pero como mínimo cuatro.

Elizabeth

Muerte de la Zarina. Su sucesor, Pedro III., es un ardiente admirador de Friedrich. Suplica la medalla prusiana de el águila Negra y declara que es honor más importante ser un General prusiano que un Zar ruso. Después firma el tratado de paz. Tres meses después es asesinado y su mujer, Catalina la Grande, asciende al trono. La paz se mantiene.

¡Rusia se retira del juego! Lehwaldt se retira del juego permanentemente. Las condiciones de victoria sencillas entran en vigor para Suecia. Además, el Ejército Imperial puede cambiar de jugador con condiciones de victoria sencillas entrando en efecto para Austria y el Ejército Imperial (ver regla 11).

India

La fantástica victoria de Robert Clive en Plassey implica la pérdida total de India por Francia. Además el estado está cerca de la bancarrota. Louis XV, desdice a Madame Pompadour y reduce el gasto de guerra y los subsidios.

Desde ahora Austria recibe sólo 4 TC; Francia sólo 3 (que se puede quedar). Si esto ya había sucedido, entonces: Francia se retira del juego. Cumberland se retira permanentemente del juego. Hannover recibe sólo 1 TC desde ahora. El Ejército Imperial puede cambiar de jugador y las condiciones de victoria sencilla entran en vigor para Austria y el Ejército Imperial (ver regla 11).

America

En la guerra por las colonias Francia pierde un amplio rango de posesiones a lo largo de Ohio y el río Mississippi, y en Québec. Las ganancias por impuestos disminuyen drásticamente. Cardinal Fleury advierte que el gasto militar y los subsidios se reducirán.

Desde ahora Austria recibe sólo 4 TC; Francia sólo 3 (puede mantener todas). Si esto ya había sucedido, entonces: Francia se retira del juego. Cumberland se retira permanentemente del juego. Hannover recibe sólo 1 TC desde ahora. El Ejército Imperial puede cambiar de jugador y las condiciones de victoria sencillas entran en vigor para Austria y el Ejército Imperial (ver regla 11).

Suecia – Sweden

Adolf Frederick, Rey de Suecia, inicia negociaciones de paz con Friedrich el Grande que está de humor para gastar bromas: “¿Paz? ¿Estoy en guerra con Suecia? ¿No lo estoy, verdad?” – Los mensajeros suecos le convencen. Se firma el tratado.

¡Suecia se retira del juego! Además, Prusia debe retirar permanentemente un general (que no sea Friedrich). El Ejército Imperial puede cambiar de jugador con condiciones de victoria sencillas en efecto para Austria y el Ejército Imperial (ver regla 11).

♠ Portugal: después del intento de asesinato de José I se ejecuta a los aristócratas conspiradores. *Sin efecto.*

♣ El secretario francés de asuntos exteriores cree que no es conveniente la destrucción de Prusia. Comienza negociaciones de paz con Friedrich. Falla después de unos pocos días. *En el siguiente turno, si Francia y Prusia luchan entre sí, no pueden usar TCs con valores de 10 o más.*

♥ De una carta del Príncipe Soubise: "Creo que nuestro plan era excelente; pero el enemigo no nos dejó tiempo para ejecutarlo. Lo más importante ahora es salvar el honor de nuestra nación y echarle toda la culpa al Ejército Imperial." *En el siguiente turno, Soubise y Hildburghausen no pueden atacar con el mismo símbolo de CT.*

♦ Muerte de Georg Friedrich Andel, el compositor de oratorios, óperas y música vocal e instrumental. Los combatientes respetan su comitiva funeraria en su ciudad natal de Halle. *En el siguiente turno, ningún General puede atacar desde o a Halle (E4). Además, no se puede eliminar un tren de suministro de Halle.*

3

♠ La Marquesa de Pompadour, amante de Luis XV, y en la práctica la gobernante de Francia, disuade al Rey de sus tendencias pacifistas. Su argumento: "¡Prefiero que mi amante sea un héroe!" *En el siguiente turno la primera TC de Francia vale un punto adicional.*

♣ Voltaire escribe: "En esta guerra de los siete años aliándose con Austria, Francia ha perdido más dinero y más gente de la que perdió en todas las guerras contra Austria en los pasados doscientos años." *Sin efecto.*

♥ Friedrich compone un verso: "Este débil en el trono/ es el juguete de Pompadour/ es una diabólica recompensa de amor/ la naturaleza lo entregó como mancha." Madame Pompadour promete venganza. *Francia debe descartar una TC por otra nueva del mazo.*

♦ De repente el Duque de Cumberland, llamado "El Sangriento Camicero de Escocia", es maldecido por un Pietista danés que promete parar al Ejército Francés con la ayuda del Espíritu Santo. *En el siguiente turno Cumberland no puede participar en ataques; no puede eliminar un tren de suministro.*

4

♠ Muerte del perro favorito del Príncipe Soubise. Durante tres días el Príncipe se muestra inaccesible. *En el próximo turno Soubise no puede participar en un ataque; no puede eliminar un tren de suministros.*

♣ Friedrich escribe a su hermana Wilhelmine: "En la sociedad civil, si tres personas han decidido robar a su vecino, deberían ser destruidos en la rueda de la justicia y la ley. ¡O tempora, o mores! De hecho, sería mejor vivir con tigres, leopardos o zorros, que con los asesinos, bandidos y deshonestos que reinan este pobre mundo." *Sin efecto.*

♥ El Duque de Richelieu, de 62 años, es un hombre famoso: Consiguió irse a la cama con más de 600 damas, sobrepasando incluso a su rey LouisXV. – Justo ahora, la adorable Marquesa de Nivernais esta llegando ... *El siguiente turno Richelieu puede mover sólo 2 ciudades (3 en carreteras principales).*

♦ Abbé Bernis escribe: "Francia no tiene generales que puedan competir con Friedrich el Grande. Y si tuviera, no se les daría el alto mando." *Si está aplado, Chevert no se puede desafilarse el siguiente turno.*

5

♠ Gideon Ernst v. Laudon quiso una vez unirse al ejército Prusiano, pero fue rechazado por Friedrich. Quizás al Rey no le gustó su pelo rojo o su cara de caballo. Ahora, Laudon se alza como el general austriaco más competente. ¡Siempre se las arregla para ponerles las cosas difíciles a los prusianos! *Austria puede mover a Laudon una ciudad inmediatamente; Laudon puede incluso desapilar.*

♣ Daun ha ganado una importante victoria sobre Friedrich. En la tienda del Príncipe Heinrich, se brinda con champagne por la derrota de su hermano. Además, Maria Therese felicita a su héroe. *Daun (si es posible) recibe un nuevo ejército.*

♥ Muerte del compositor Johann Stamitz. En Berlín, Friedrich el Grande, funda la Fábrica Real Prusiana de Porcelana KPM. *Sin efecto.*

♦ Los húsares austriacos capturan un tren de suministros prusiano. En consecuencia, Prusia sufre una grave falta de alimentos y munición. *Austria debe dar la vuelta cualquier pila de General prusiana, que se encuentre en Austria o Sajonia, y de este modo, encontrándose sin suministro.*

6

♠ "No encontrarás al hombre que era. Encontrarás un hombre viejo y gris que ha perdido todos los dientes; un hombre sin brillante espíritu, sin fuego, sin ningún rastro de imaginación; en una palabra: una sombra." *En el siguiente turno Friedrich no puede atacar y no puede eliminar un tren de suministro.*

♣ Friedrich escribe: "Nuestros soldados se perdieron en la confusión, tuve que volver a concentrarlos tres veces. Al final, fui forzado a abandonar la batalla. Mi uniforme está perforado por balas, dos caballos murieron debajo de mí. El desastre es que sigo vivo." *Sin efecto.*

♥ Friedrich habla de suicidio una y otra vez, compone una serie de poemas y sueña con una alianza con los turcos y los tártaros. *En el siguiente turno Friedrich no puede recibir nuevos ejércitos.*

♦ Los generales de Friedrich le ruegan para la batalla, que hasta el momento es exitosa. Pero el sigue empecinado. Y así comienza la catástrofe de Kunersdorf ... *Si se ve envuelto en combate el próximo turno, Friedrich tiene que alcanzar un resultado positivo con la primera(s) Carta Táctica que juegue Prusia (si es posible).*

7

♠ Friedrich ordena que la ciudad comercial de Leipzig debe pagar 300.000 Talentos de impuestos. Mete en prisión a un grupo de ricos comerciantes hasta que se pague el dinero. *Cualquier General prusiano puede recibir un ejército gratis (si es posible).*

♣ Leopoldo de Daun, indeciso por una cuestión de principios, se enfrenta a los prusianos con cuatro veces más fuerzas. Se tardan 5 semanas de debates con el concilio de guerra en Viena para llegar a un pan de acción ... *El siguiente turno, todos los prusianos atacados por Daun pueden retirarse una ciudad sin pérdidas (antes de que se resuelva el combate).*

♥ Friedrich escribe a su hermana Wilhelmine: "¡Que horrible carnicería! ¡Que baño de sangre! Los prejuicios del hombre lo llaman heroísmo; pero, si lo contemplas desde cerca e involucrado, es siempre horrible." *Sin efecto*

♦ Con un uso perfecto de la formación de batalla oblicua Friedrich vence la superioridad 2:1 de Karl von Lothringen. *Karl pierde un ejército inmediatamente (pero no si se debe retirar del mapa).*

8

♠ En numerosos almacenes rusos la reserva de grano se ha podrido. Comienzan los problemas de suministro. *Todos los Generales rusos distantes 5 o 6 ciudades de su tren de suministro están inmediatamente sin suministro; dales la vuelta.*

♣ En Liegnitz 80.000 austriacos han atrapado 30.000 hombres de Friedrich en un repentino cerco. Con una magistral improvisación, Friedrich los derrota y escapa. *En el siguiente turno Friedrich puede mover 4 ciudades aunque esté aplado (5 por carreteras principales).*

♥ Friedrich: "Uno puede asumir que el Caucaso o las Cordilleras son el territorio natural de los generales austriacos. Siempre que encuentran una montaña la suben. Están enamorados como tontos de las rocas y los cañones." *Sin efecto.*

♦ Friedrich ordena que se acuñe moneda austriaca con bajo contenido de plata y que se cambie por dinero real. Satisfecho dice: "Mis enemigos financian mi guerra." *Prusia puede coger al azar un TC de Austria, entregándole antes la TC que prefiera.*

9

♠ Prusia está reclutando nuevas tropas. "Pero son muy torpes", Friedrich dice "que sólo se pueden enseñar al enemigo desde lejos." *Cada general prusiano que recibe ejércitos no puede atacar en el siguiente turno.*

♣ Después que uno de sus generales perdió una batalla Friedrich escribe: "Era mi pensamiento que esto iba a fallar... No es tu culpa que los cobardes huyan tan rápido." *Uno cualquiera de los generales prusianos pierde un ejército inmediatamente (pero no si eso obliga a retirarlo del mapa).*

♥ Keith está muy preocupado con la posición tan expuesta del campamento prusiano. "Si los austriacos nos dejan en paz aquí, ¡merecen ser colgados!" Friedrich contesta: "Nosotros somos su mayor medio – no las horcas." Un error fatal. Esa noche los austriacos atacan. *Si Friedrich es atacado el siguiente turno, su primer TC jugado no vale nada (0 puntos).*

♦ Mediante la unificación de las colecciones de Cotton, Harley y Sloane se funda el Museo Británico de Londres. *Sin efecto.*

10

♠ ¡Friedrich ordena a Seydlitz presentar por fin batalla! Seydlitz contesta: "Después de la batalla, mi cabeza estará a disposición del Rey; durante la batalla, sin embargo, me gustaría que se me permitiera servir a mi rey con buen uso de la misma." – Seydlitz cargará en el momento decisivo. *El siguiente turno Prusia puede jugar una vez el 11 de espadas (Seydlitz) con el doble de su valor.*

♣ Los británicos ocupan Cuba, que quieren intercambiar por la Florida española. Además, tropas de refresco son enviadas al Electorado de Hannover. *Uno cualquiera de los generales de Hannover recibe un nuevo ejército (si es posible).*

♥ De su hermano Heinrich, Friedrich dice: "El es el único que no se ha equivocado hasta ahora." *El siguiente turno, el Príncipe Heinrich puede cubrir a objetivos hasta 4 ciudades de distancia.*

♦ Se presenta el nuevo lector del Rey de Prusia: Henry de Catt, un suizo de 33 años. Su más importante tarea es escuchar los interminables monólogos de Friedrich. *Sin efecto.*

11

♠ En Viena circulan caricaturas de Leopold von Daun con gorro de dormir. Basura de la calle es arrojada a su mujer durante sus viajes por la ciudad. *En el siguiente turno Daun sólo puede mover 2 ciudades (3 en carreteras principales).*

♣ "Hotentotes" es el nombre por el que Friedrich se refiere a los suecos. Sólo se envía una milicia poco equipada a combatirles. *Si Ehrensward está a 5 o 6 ciudades de su tren de suministro, este se encuentra automáticamente sin suministro; dale la vuelta.*

♥ Después de una gran derrota, el Ejército que Huye – como se le llama ahora al Ejército Imperial – detiene sólo su retirada al alcanzar el Harz. *Si Hildburghausen ha perdido una batalla este turno, Prusia puede moverle 2 ciudades hacia el oeste (si es posible),*

♦ Friedrich escribe sobre Maria Theresa: "Debo admitir que esta Dama es muy admirable por su excelente moralidad. Hay pocas mujeres de sus valores. La mayoría son rameras. Maria Theresa abomina a todas las rameras. Las pone en prisión – especialmente si sospecha que desean a su esposo." *Sin efecto.*

12