

LA BATALLA DE BUNKER HILL (Boston 1775)

INTRODUCCIÓN

Juego de cartas para 2 jugadores.

Simulación de la Batalla de Bunker Hill el 17 de junio de 1775

Guerra de la Revolución americana

2100 Tropas británicas atacantes contra 1600 de la Milicia americana Defensores

VICTORIA

Las condiciones de victoria son complejas y se describen como parte de la Secuencia de Turno.

Las posibilidades incluyen:

Victoria Estratégica británica (II)

Victoria Total británica (IV)

Victoria Moral Menor americana (I)

Victoria Moral americana (II)

Victoria Moral Mayor americana (III)

Victoria Estratégica americana (III)

Victoria Total americana (IV)

EL MAZO

Cada jugador tiene su propio mazo único:

1. Mazo británico

2. Mazo americano

TIPOS DE CARTAS

Hay diversos tipos de cartas:

Líder, Tropas, Disparo, Fuerte, Error, y Estrategia

Las cartas de Error representan errores hechos por los enemigos de uno.

Las cartas de Estrategia representan las posibilidades alternativas históricas.

Cada carta tiene un valor de Fuerza de 1 a 4

SECUENCIA DE TURNO

Comienza con la Fase de Bombardeo...

REGLAS DE LAS FASES

Cada fase incluye los pasos siguientes:

Cada jugador roba 7 cartas de su mazo.

Los jugadores pueden descartar hasta 3 cartas y roban para reemplazarlas.

Si un mazo se acaba, baraje el descarte y robe de él.

Los jugadores pueden revelar sus Manos entonces.

El Jugador americano puede tener:

1 carta de líder

1 carta de tropa

1 carta de disparo

1 carta de fuerte

1 carta de error

1 carta de estrategia

El Jugador británico puede tener:

1 carta de líder

1 carta de tropa

1 carta de disparo

1 carta de ataque

1 carta de error

1 carta de estrategia

Las cartas extras son descartadas.

Cada jugador suma la Fuerza total de todas sus cartas.

Vence el jugador con los totales más altos.

El Jugador americano gana todos los empates.

FASE DE BOMBARDEO

El americano agrega 5 a su total de fuerza.

El jugador británico no puede jugar Cartas de Ataque pero puede jugar cualquier número de cartas de Disparo.

Si el jugador americano vence, pasar a la Primera Fase del Ataque.

Si la victoria es británica, ellos consiguen una Victoria Estratégica y acaba el juego.

(Históricamente: El británico Bombardeó el reducto de Breeds Hill desde las baterías de Copps Hill y desde los Buques de guerra en el Puerto.

La Milicia americana resultó aterrorizada al principio, pero el Bombardeo demostró ser ineficaz.)

PRIMERA FASE DEL ATAQUE

El americano agrega 3 a su total de fuerza.

Si el jugador americano gana, ellos consiguen una Victoria Moral Menor, y se pasa a la Segunda Fase del Ataque.

Si la victoria es británica, ellos consiguen una Victoria Estratégica y se pasa a la Fase de Victoria británica.

(Históricamente: Una Columna de Infantería Ligera británica efectuó una Marcha de Flanco a lo largo de la línea de la costa del Río Mystic mientras los Regulares y Granaderos hicieron un Ataque Frontal contra el parapeto de piedra; todos los ataques fueron rechazados.)

SEGUNDA FASE DEL ATAQUE

El americano agrega 1 a su total de fuerza.

Si el jugador americano gana, ellos consiguen una Victoria Moral, y se pasa a la Tercera Fase del Ataque.

Si la victoria es británica, ellos consiguen una Victoria Estratégica y se pasa a la Fase de Victoria británica.

(Históricamente: un segundo ataque principalmente contra el Cercado fue rechazado también.)

TERCERA FASE DEL ATAQUE

Si el jugador americano gana, ellos consiguen una Victoria Moral Mayor y se pasa a la Fase de Decisión.

Si la victoria es británica, ellos consiguen una Victoria Estratégica y se pasa a la Fase de Victoria británica.

(Históricamente: Los americanos se quedaron sin pólvora, y los exhaustos británicos fueron finalmente capaces de capturar el Reducto en Breed Hill. Los británicos no siguieron más allá del estrecho. Los americanos se retiraron por el estrecho y no contraatacaron.)

FASE DE VICTORIA BRITÁNICA

El británico agrega 3 si ellos ganaron la Primera Fase del Ataque.

El británico agrega 1 si ellos ganaron la Segunda Fase del Ataque.

Si la victoria británica es por 4 o más se pasa a la Fase de la Persecución.

Si el jugador americano gana por 4 o más se pasa a la Fase de Contraataque.

Si ningún jugador gana (Los dos dejan de luchar) acaba el juego.

FASE DE LA PERSECUCIÓN

Esta fase representa la posibilidad de que los Británicos persigan a las Fuerzas americanas en retirada.

El británico agrega 3 si ellos ganaron la Primera Fase del Ataque.

El británico agrega 1 si ellos ganaron la Segunda Fase del Ataque.

Si la victoria británica es por 4 o más ellos logran una Victoria Total y acaba el juego.

Con cualquier otro resultado, los americanos pueden retirarse y acaba el juego.

FASE DE CONTRAATAQUE

Esta fase representa la posibilidad de que las Fuerzas americanas ataquen a las británicas después de que éstas controlan el reducto o después de haber rechazado 3 o más ataques.

Si los americanos ganan por 4 o más consiguen una Victoria Total y acaba el juego.

Con cualquier otro resultado, acaba el juego.

FASE DE DECISIÓN

Si la victoria es británica, ellos se reagrupan e intentan otro ataque; pase a a la fase del Ataque Extra

Si los americanos ganan, los británicos se retiran, los americanos ganan una Victoria Estratégica, y se pasa a la Fase de Victoria Americana.

LA FASE DEL ATAQUE EXTRA

Esta fase representa la posibilidad de la ejecución británica de ataques adicionales después de faltar el tercero.

Si la victoria es americana regresa a la Fase de Decisión.

Si la victoria es británica, ellos consiguen una Victoria Estratégica y siguen a la Fase de Victoria británica.

LA FASE DE VICTORIA AMERICANA

Si los americanos ganan, pase a la Fase de Contraataque.

Si la victoria es británica, los americanos no contraatacan y acaba el juego.

LISTA DE CARTAS: TIPO

L = Líder

T = Tropa

D = Disparo

F = Fuerte

Error = Error

A = Ataque

E = Estrategia

MAZO AMERICANO LISTA DE CARTAS

Nombre de la carta:	Tipo	Fuerza	Notas
Coronel Prescott	L	4	
Joseph Warren	L	3	
General Putnam	L	3	
Samuel Adams	L	2	
John Stark	L	2	
Líderes de la milicia	L	2	
Consejo de guerra	L	2	
Soldados patriotas	T	2	
Rebeldes	T	1	
Milicia de Nueva Inglaterra	T	2	
Granjeros Yanquis	T	1	
Regimiento colonial	T	1	
Compañía de voluntarios	T	1	
A las armas	T	1	
El reducto	F	4	
Posición Firme	F	3	
Construyendo defensas	F	3	
Breed Hill	F	3	
Los terraplenes	F	3	
El parapeto de piedra	F	2	
Las trincheras	F	2	
Descarga devastadora	D	4	
Inflija Grandes Bajas	D	3	
Fuego de mosquete	D	3	
Exactitud mortal	D	3	
El blanco de sus Ojos	D	3	
Fuego de Cañón americano	D	3	
Fuego asesino	D	3	

Ataque retrasado	Error	2	
Marcha en filas compactas	Error	3	Blancos Fáciles
Ataque frontal Detenido	Error	2	
Indecisión	Error	3	
El ataque Vacila	Error	2	
Se vuelven y corren	Error	3	
Obligado a Retirarse	Error	2	
Agotados	Error	2	Calor Asfixiante
Organizar los Refuerzos	E	3	
Más Munición	E	3	
Fortifique Bunker Hill	E	4	No Breed Hill

MAZO BRITÁNICO LISTA DE CARTAS

Nombre de la carta:	Tipo	Fuerza	Notas
General Thomas Gage	L	3	
General Howe	L	4	
General Burgoyne	L	2	
General Clinton	L	2	
Oficiales británicos	L	3	
Consejo de guerra	L	2	
Regulares británicos	T	2	
Soldados profesionales	T	3	
Tropas de la Reserva	T	3	
Granaderos	T	3	Tropas de Élite
Infantería ligera	T	3	Tropas de Élite
Casacas Rojas	T	2	
Tropas disciplinadas	T	3	
Bayonetas preparadas	A	4	
Reformar las Líneas	A	2	
Presión	A	2	
Subir el Parapeto	A	3	
Saltar las zanjas	A	3	
Avance la columna	A	1	
Marcha de Flanco	A	1	
Valor bajo el Fuego	A	3	
Baterías	D	1	
El bombardeo	D	1	
Fuego concentrado	D	2	
Buques de guerra británicos	D	1	
Mosquetes Brown Bess	D	2	
Artillería de campo	D	1	
Quedarse sin pólvora	Error	3	
Desorganizados	Error	2	
Hombres heridos	Error	2	Llevados por 10+ hombres
Esparcidos	Error	2	
Milicia inexperta	Error	2	
Confusión	Error	2	
Ataque sin Retraso	E	4	Rápida Maniobra de Flanco
Ataque solo al Reducto	E	3	
Rodee la Península	E	3	Fuerzas de Retaguardia