



The Lace Wars (Las Guerras de Encaje)

El nombre de "Guerras del Encaje" se debe a la lucha entre monarquías rivales (y algunas repúblicas rebeldes) por el control de las lucrativas industrias textiles de los Países Bajos, Alemania central y el valle del Po. El encaje de Mechelin era un producto muy apreciado y la ciudad fortaleza de Mechelin (Malines), en la frontera entre Bélgica y Holanda, cambió de manos muchas veces a lo largo de los siglos XVII y XVIII.

Productos como el encaje y la lana se consideraban componentes fundamentales de las nuevas economías mercantilistas de Europa Occidental. La riqueza y el poder de los reyes debían basarse en la buena administración de sus reinos y en el acceso a una amplia gama de recursos: campesinos para labrar la tierra y cosechar los alimentos del reino; artesanos cualificados para producir todo lo que el reino necesitaba para su propio consumo; mercaderes para llevar los excedentes de productos y bienes más allá de las fronteras del reino y traer de vuelta la riqueza de los vecinos; aventureros para explorar, saquear y abrir tierras lejanas como futuras depositarias del floreciente comercio y la población; ministros y burócratas para organizarlo todo y garantizar que el Estado recibiera la parte que le correspondía; clérigos para atender las necesidades espirituales de los súbditos del rey y educarlos en su derecho divino a gobernarlos; y soldados. .. Soldados: los indeseados y ociosos de las órdenes inferiores, dirigidos por una aristocracia con derecho de nacimiento a hacer la guerra, y a consumir esa riqueza tan difícilmente ganada por los campesinos, artesanos, mercaderes y aventureros, hasta tal punto que el propio rey, con su reino destrozado y gimiendo bajo los impuestos necesarios para pagar a su ejército, podría verse reducido a la penuria. De ahí la necesidad de nuevos mercados, y de soldados para conquistarlos...

La intención de los juegos de las Guerras de Encaje es examinar los conflictos de Europa desde finales del siglo XVII hasta mediados del XVIII a nivel operativo. Hemos debatido si deberían llamarse "juegos" o "estudios operativos". Son juegos, no historia pura, con la suficiente abstracción de detalles para hacerlos jugables; al mismo tiempo, no se puede beber cerveza mientras se juega y esperar ganar. Cada uno de los juegos utiliza un conjunto de reglas estándar llamado Reglamento y Órdenes del Rey. Las reglas exclusivas de un juego en particular vienen en su propio folleto. Los ejércitos están representados por piezas de cartón troqueladas y un tablero o mapa basado en documentos de la época representa la "zona de operaciones". Cada juego de la serie se centra en un teatro de guerra concreto de un conflicto determinado. Por lo tanto, los juegos se sitúan en el nivel "operacional". Es decir, los jugadores no son líderes nacionales, ni oficiales subalternos, sino generales de alto rango al mando de todas las fuerzas que luchan en una región específica.

Cada juego se presenta en una de las dos escalas, Batallón o Brigada. Esto se refiere al tipo de unidad militar que representan las piezas de juego. Los órdenes de batalla son tan completos y detallados como la investigación puede hacerlos y las piezas, que son fichas de cartón, tienen ilustraciones que representan los uniformes reales usados.

Los mapas también están en una de las dos escalas, hexágonos de una legua o hexágonos de cuatro leguas. (Hemos utilizado la legua francesa estándar de 4 Km.) Los mapas tienen una cuadrícula de hexágonos superpuesta para regular el movimiento. Una escala de mapa de una legua por hexágono significa más detalle pero menos área que los mapas de cuatro leguas.

Cada juego tiene un conjunto de escenarios menores, que normalmente cubren un solo año de campaña, y uno o más juegos de campaña que cubren todo el asunto o una gran parte de él.

Conceptos clave

Iniciativa. es decir, quién tiene actualmente la "ventaja". El jugador con la iniciativa determina quién va primero y puede dictar el ritmo de las operaciones hasta cierto punto.

Maniobra. Los juegos enfatizan el movimiento sobre el combate. Las batallas son asuntos arriesgados y es mucho mejor "apalancar" a tu oponente fuera de su posición que atacarlo de frente.

Combate. El período cubierto por la serie incluye la edad de oro de la guerra de asedio, por lo que los combates incluyen tanto batallas como asedios. En la batalla, la calidad y el número de las tropas son los factores clave, así como una buena mezcla de tipos de unidades. En los asedios, los factores clave son la fortaleza de la fortificación y la disponibilidad de cañones de asedio y especialistas como zapadores e ingenieros. Ganar el juego suele requerir la captura de varias fortificaciones, por lo que un escenario típico verá a un jugador alejando a una fuerza de cobertura, bloqueando y luego sitiando formalmente un lugar, y desplegando una segunda fuerza de cobertura para hacer frente a cualquier contraataque del enemigo. Las batallas se producirán cuando un jugador intente evitar un asedio o aliviar un lugar asediado.

Abastecimiento. En el periodo cubierto por la serie se produjo una transición de vivir de la tierra al uso de extensos almacenes y depósitos, hasta volver a vivir de la tierra. Ambos métodos serán necesarios para abastecer a los ejércitos en campaña. Se ha tenido en cuenta el movimiento fluvial y por canales, que resultará tan crítico para el éxito como el uso de las líneas ferroviarias en los juegos más modernos.

Tempo operacional. Los Puntos de Operaciones se utilizan para representar la acumulación de recursos, la planificación y la voluntad política. Los jugadores tienen que elegir si pausar sus esfuerzos y recoger estos puntos o lanzar su ofensiva y gastarlos. Una vez que se han agotado los puntos, resulta muy difícil conseguir algo, por lo que será necesaria otra pausa. Los jugadores también tienen que equilibrar el gasto de puntos de operaciones entre la construcción de depósitos de suministros y la realización de otras actividades.

Liderazgo. Los líderes, algunos grandes y otros no tan grandes, están representados en el juego, como corresponde a una época en la que el mando personal era fundamental. Se les califica en términos numéricos por su capacidad general, pero también se les califica por su personalidad, que les otorga beneficios y penalizaciones especiales.

Auxiliares. Los auxiliares representan a las tropas de apoyo y a los irregulares que tienen un gran impacto en las operaciones. Incluyen cosas como bandas de caballería ligera, ingenieros, unidades de puentes, ¡e incluso sacerdotes! Un jugador puede tener un auxiliar pontonero que puede jugar en un apilamiento para ayudarlo a cruzar un río importante, o un auxiliar granadero que proporciona, al converger con el resto de las tropas, una bonificación de moral en el combate.

Prestigio. El objetivo del juego es adquirir prestigio, ¡y no necesariamente ganar la guerra! Como los jugadores suelen ser comandantes de teatro, no tienen un control total sobre el resultado de la guerra. En su lugar, buscan mejorar sus "currículos" acumulando puntos de prestigio. Estos se otorgan por cosas como ganar batallas y asedios.



La cabina de mando de Europa: Francia y Flandes 1744-48

Volumen I de la serie *Lace Wars*

El juego

Cockpit of Europe (CoE) es un estudio operacional para dos jugadores que analiza los cinco años que los franceses pasaron en los **Países Bajos** intentando cumplir sus planes. Aunque, gracias al sublime liderazgo de su mariscal de origen alemán, Maurice de Saxe, derrotaron a todos los ejércitos enviados contra ellos -conquistando toda la Bélgica moderna e invadiendo Holanda-, el esfuerzo se saldó con un empate. La paz posterior se limitó a restablecer el *statu quo*. El escenario estaba preparado para la titánica Guerra de los Siete Años.

Este es el primero de un conjunto de cuatro juegos que cubren la **Guerra de Sucesión Austriaca**. Desde 1741 hasta 1748, este conflicto relativamente desconocido hizo estragos en el continente europeo. Las principales acciones terrestres tuvieron lugar en tres escenarios: **los Países Bajos, Alemania e Italia**. Cada juego cubre uno de estos teatros.

El segundo juego de la serie, *Charlie's Year*, trata un tema relacionado, el famoso levantamiento jacobita de 1745-46. La Guerra de Sucesión Austriaca fue en realidad un conjunto de conflictos mezclados con algunos temas comunes y superpuestos. En los Países Bajos, los ejércitos de Francia se enfrentaron a las fuerzas de la Coalición dirigidas nominalmente por los británicos. Los dirigentes franceses estaban divididos en dos escuelas de pensamiento. Los tradicionalistas creían que la dinastía de los Habsburgo era la principal amenaza para la posición de Francia en Europa, y que el impulso principal de la guerra debía hacerse contra sus posesiones en Italia y Alemania. La nueva escuela temía el ascenso de las Potencias Marítimas (Inglaterra y Holanda) y aconsejaba un duro golpe en esa dirección, posiblemente mediante una guerra naval. Pero había un lugar donde ambas escuelas podían estar satisfechas: Flandes. Una campaña aquí enfrentaría directamente a las Potencias Marítimas, y obligaría a los Habsburgo, como actuales gobernantes de lo que sería hoy Bélgica, a intervenir también. El éxito abriría una brecha en la Coalición enemiga, tanto política como geográficamente. Como estímulo adicional, los propios aliados de Francia, los españoles, exigían una acción. Atacar en Flandes sería fácil para los franceses y distraería a los austriacos de Italia, donde la reina española esperaba conquistar un ducado para su hijo. Si sus intentos fracasaban, un Flandes cautivo podría ser utilizado como moneda de cambio en las eventuales negociaciones de paz...

Además de estas consideraciones estratégicas, Flandes era un terreno de campaña tradicional para los franceses: un lugar en el que su élite guerrera podía alcanzar la gloria y, al mismo tiempo, permanecer al alcance del centro del universo: París. Así, de todos los teatros de operaciones, fue Flandes el que vio la mayor concentración de ejércitos: en un caso, más de un cuarto de millón de hombres se enfrentaron en el pequeño campo de batalla de Laufeld.

Es usted el Capitán General del Rey, y como tal, no le preocupa el resultado de la guerra. Su objetivo es hacerse un nombre. Y hay grandes posibilidades para usted en Flandes. Los ejércitos implicados fueron los más grandes que se han visto en un campo de batalla europeo: los franceses tenían más de 200.000 hombres, y los aliados hicieron todo lo posible por igualarlos. La región es relativamente compacta, pero difícil de operar, con el campo abierto densamente tachonado de fortalezas y cortado por ríos. Hacia el mar hay extensiones de pantanos y marismas. En el otro flanco se encuentran los densos bosques y las escarpadas colinas de las Ardenas. El jugador francés, con la iniciativa estratégica, debe presionar constantemente hacia adelante, asediando una ciudad tras otra (y dejando a muchos hombres ociosos en la guarnición), ya que busca alejar a los aliados de las fronteras francesas y, en última

instancia, amenazar las propias bases de operaciones de los aliados. El jugador aliado debe decidir si se defiende en todas partes, si espera su momento y hostiga al enemigo, o si lanza una ofensiva propia. Sin embargo, incluso si toma la decisión correcta, debe obtener el acuerdo de todas las naciones bajo su mando...

En Flandes es donde se gana la reputación de los soldados. ¿Puede USTED ganar la suya aquí?

Componentes

1) Un mapa de 24x18 pulgadas que representa el noroeste de Europa desde el Canal de la Mancha hasta Metz, y desde París hasta el Zuider Zee, derivado de una mezcla de cartografía moderna y mapas de época que datan de 1715 a 1750. La escala es de 8,5 millas por hexágono (aproximadamente 4 leguas por hexágono).

2) 1080 fichas troqueladas que representan contingentes de Francia, Gran Bretaña, Holanda, Austria, Hesse, Baviera, ¡e incluso Rusia! (El propio ejército holandés contiene mercenarios suizos, sajones, bávaros, valones y escoceses, sin mencionar las fuerzas de Holstein-Gotthorp y Hessen-Philipstahl).

3) Reglas, gráficos, tablas y tarjetas de presentación.

4) Un comentario histórico.



Charlie's Year Redux: La última rebelión jacobita 1745-46

Volumen II de la serie Lace Wars.

Charlie's Year Redux es una nueva versión del primer juego publicado por **Red Sash Games™**. Es un **estudio operacional** para dos jugadores y es el segundo de un conjunto de cuatro juegos que cubren la **Guerra de Sucesión Austriaca**. De 1741 a 1748 este conflicto relativamente desconocido se desarrolló en el continente europeo. Las principales acciones terrestres tuvieron lugar en tres teatros: los Países Bajos, Alemania e Italia. Cada uno de los otros juegos cubre uno de estos teatros. “El Año de Charlie” cubre el famoso **levantamiento jacobita de 1745-46**, instigado por los franceses, en parte como un complot para derrocar el régimen georgiano y en parte como una estratagema para desviar al ejército británico de sus operaciones en Flandes.

A partir de 1743, Gran Bretaña y Francia estaban formalmente en guerra. A finales de agosto de 1745, Carlos Eduardo Estuardo, más conocido como **Bonnie Prince Charlie**, desembarcó en Loch nam Uamh con siete hombres, izó el estandarte de los reyes Estuardo proscritos en Glenfinnan y reunió para sí un ejército que desafiara el poderío del reino del rey Jorge II. Compuesto por montañeses salvajes, campesinos de las tierras bajas, caballeros descontentos y nobles jacobitas acérrimos, el ejército del Pretendiente derrotó a las fuerzas de la guarnición local y puso a toda Escocia a sus pies. Un descenso sobre Inglaterra debería haber dado ahora a los reticentes aliados franceses del Príncipe la distracción que necesitaban para invadir. Sin embargo, al marchar hacia Londres, los jacobitas perdieron los nervios tras llegar a Derby y se retiraron, perseguidos ahora por los mejores regimientos del ejército británico. Los franceses, que trabajaban con información con un par de semanas de retraso, aún no estaban preparados para ayudarles.

Enfrentados en la batalla de **Falkirk** en el invierno de 1745, ninguno de los dos bandos pareció imponerse, y ambos se retiraron para lamerse las heridas. Sin embargo, la marea de la guerra estaba ahora firmemente en contra de los jacks, y se retiraron de nuevo a las zonas montañosas de Escocia, con la esperanza de librar una guerra de guerrillas y así animar a los franceses. La idea resultó poco práctica, especialmente en pleno invierno, y en la húmeda primavera de 1746, el ejército británico al mando del duque de Cumberland se enfrentó a las fuerzas jacobitas restantes al mando del propio Charlie en la batalla de **Culloden** y las aplastó. Mientras Escocia sufría el fuego y la espada del conquistador, el Príncipe revoloteaba entre los brezos y, tras muchas aventuras románticas, escapó a Francia para no volver jamás. Sus aliados los franceses no se preocuparon, ya que la retirada del ejército británico de Flandes les permitió apoderarse del vital puerto de Amberes y de una serie de fortificaciones clave necesarias para llevar la guerra a los holandeses. Al final de la guerra, el precio de la renuncia a estos logros sería la devolución de la fortaleza de Louisburg, en Nueva Escocia, y la restauración temporal del dominio colonial francés en América del Norte.

Los partidarios de la dinastía georgiana victoriosa afirmaron más tarde que el Alzamiento estaba condenado desde el principio, pero, como todos los golpes, tenía posibilidades de éxito. ¿Puedes hacerlo mejor que el joven Bonnie Prince Charlie?

Componentes

- 1) Un mapa de 24x18 pulgadas que representa a Escocia, Inglaterra y Gales, derivado de una mezcla de cartografía moderna y mapas de época que datan de 1715 a 1750. La escala es de 8,5 millas por hexágono (aproximadamente 4 leguas por hexágono).
- 2) 840 fichas troqueladas que representan a todos los batallones que lucharon o que podrían haber luchado: la mayor parte del ejército británico, sus aliados hessianos y holandeses, los jacobitas de toda

Gran Bretaña, incluidos los feroces Highlanders, y un cuerpo expedicionario francés.

3) Reglas, gráficos, tablas y tarjetas de presentación.

4) Un comentario histórico.

Módulos de expansión para el Año de Charlie

The Highland Quorum: the Earl of Mar's Rebellion 1715-1716

Una generación antes de El 45, el padre de Bonnie Prince Charlie, James Edward Stuart, fue inducido a Escocia por la promesa del notorio "recortador" político, el Conde de Mar, de que Gran Bretaña estaba madura para el regreso de la Casa de Stuart. Aunque el intento fracasó tanto como el posterior levantamiento, durante un tiempo hubo grandes esperanzas de éxito, ya que el ejército rebelde jacobita era mucho más numeroso que las fuerzas del Gobierno desplegadas contra él y podía contar con la simpatía de muchos escoceses que no sentían amor por los Estuardo, ya que menos de una década antes, Escocia se había unido a Inglaterra de forma solapada. ¿Podrá tener éxito con los recursos que dilapidó el Conde de Mar?

El módulo

“El Quórum de las Tierras Altas” es un estudio operacional para dos jugadores del Levantamiento del '15 que utiliza las mismas reglas, el mapa y algunas fichas del Año de Charlie.

Importante. The Highland Quorum no es un juego completo. Se requiere la posesión de Charlie's Year Redux.

Componentes

1) Unas 300 fichas nuevas que representan sólo las fuerzas disponibles en ese momento. Las fichas restantes son suministradas por Charlie's Year.

2) Reglas, gráficos, tablas y tarjetas de visualización.

3) Un comentario histórico.

Perdition to King George! Planned Invasions of 1718 and 1719

El Módulo

Perdition to King George! es un estudio operacional para dos jugadores de dos potenciales rebeliones jacobitas, una patrocinada por Suecia en 1718 y otra patrocinada por España en 1719. El módulo utiliza las mismas reglas, mapa y algunas fichas de **Charlie's Year** y **The Highland Quorum**.

Importante. Perdition to King George! no es un juego completo. Es necesario poseer tanto Charlie's Year Redux como Perdition to King George!

Componentes

1) Unas 240 fichas nuevas que representan sólo las fuerzas disponibles en ese momento. Las fichas restantes son suministradas por Charlie's Year y The Highland Quorum.

2) Reglas, gráficos, tablas y tarjetas de presentación. Y 3) Comentario histórico.

Deporte de Reyes: Alemania 1740-45

Volumen III de la Serie de las Guerras de Encaje

El juego

Sport of Kings (SoK) es un estudio operacional para dos o tres jugadores que analiza las actividades en dos regiones: La **lucha de Prusia con Austria por Silesia, Moravia y Bohemia, y la lucha de Francia con Austria en Renania, Bohemia y Alta Austria.** Es el tercero de un conjunto de cuatro juegos que cubren la Guerra de Sucesión Austriaca. De 1741 a 1748 este conflicto relativamente desconocido se desarrolló en el continente europeo. Las principales acciones terrestres tuvieron lugar en tres teatros: los Países Bajos, Alemania e Italia. El SOK cubre los **teatros alemanes de Silesia, Moravia, Bohemia, Baviera y Renania,** comenzando con el estallido de la guerra en 1740 y hasta 1745, cuando Prusia se retiró del conflicto y el énfasis se trasladó a otros teatros.

El naciente estado de Prusia, bajo su pronto famoso rey, Federico el Grande, buscaba obtener un lugar bajo el sol a expensas de su rival del sur, el Imperio de los Habsburgo. En incómoda alianza con Prusia estaba Francia, sin ambiciones territoriales, pero con los deseos complementarios de mantener humildes a los Habsburgo y establecer una fuerte zona de amortiguación política en el centro de Alemania.

En esta triple división se encontraban la mayoría de las potencias europeas, grandes y pequeñas. Francia luchó como auxiliar del Elector de Baviera, Carlos Alberto, que pretendía sustituir la dinastía imperial de los Habsburgo por la suya propia (Wittelsbach). Gran Bretaña apoyó a los Habsburgo austriacos, siguiendo su tradicional mantra de equilibrio de poderes, pero su rey, Jorge de Hannover, favoreció a los bávaros. Sajonia, atrapada en el medio, corrió de un lado a otro, consiguiendo siempre apoyar al caballo equivocado. Hannover y las Provincias Unidas apoyaron a Gran Bretaña después de muchas presiones. Entre los participantes menores se encontraban los estados de Pfalz (un reino de Wittelsbach), Dinamarca, Hesse y muchos de los más de 300 estados del Sacro Imperio Romano Germánico. España y Rusia, aunque no estaban presentes, influyeron en la toma de decisiones con sus acciones en otros lugares. Después de cinco años de guerra, gran parte de Europa central quedó asolada. Una Austria que había estado en rápida decadencia, emergió más fuerte que nunca bajo su dinámica reina, María Teresa, a pesar de los repetidos golpes de martillo de Prusia y los franco-bávaros. A Prusia le fue bien, adquiriendo la lucrativa provincia de Silesia, pero se vio obligada a tomarse un descanso y no volvería a aparecer en escena hasta la Guerra de los Siete Años. Francia y su aliado bávaro fueron totalmente derrotados, acabando con los sueños de un Imperio Wittelsbach y la dominación francesa de Alemania. Pero mientras Baviera era sometida al yugo de los Habsburgo, Francia se preparaba para una nueva lucha contra una nueva potencia imperial: Gran Bretaña.

El efecto de esta guerra sería, como bromeó Voltaire, la transferencia de una sola provincia: Silesia. Pero también le costó a Europa unos 500.000 muertos; y no resolvió nada, simplemente alimentó los resentimientos que estallarían en la titánica Guerra de los Siete Años. Sin embargo, hay grandes posibilidades para usted como Capitán General del Rey. Alemania siempre ha sido un lugar donde las reputaciones militares se hacen o se rompen. Como destacado comandante de Prusia, debe emprender campañas relámpago contra un enemigo colosal, utilizando la amenaza de una guerra en dos frentes para obligar a Austria a negociar en lugar de contraatacar. Como el mejor mariscal vivo de Francia, debe ayudar al Elector de Baviera a llegar al trono del Imperio, y luego mantenerlo allí. Los prusianos pueden ayudar, pero también pueden no hacerlo: Federico es siempre un aliado poco fiable. Como baluarte de María Teresa, deberá defender los vastos reinos de los Habsburgo de los ataques de dos bandos, mientras sus recursos se desvían para hacer frente a las amenazas en Flandes, Italia y la frontera turca. Gran Bretaña le ayudará, pero no se fie de sus políticos ni de sus generales, sólo tome el oro que le ofrecen tan gratuitamente.

Componentes

- 1) Tres secciones de mapa que representan a Alemania desde el Rin hasta Polonia, derivadas de una mezcla de cartografía moderna y mapas de época que datan de 1715 a 1750. La escala es de 8,5 millas por hexágono (aproximadamente 4 leguas por hexágono).
- 2) 1620 fichas troqueladas que representan contingentes de Francia, Gran Bretaña, Holanda, Austria, Hesse, Baviera, Kurpfalz, Sajonia, Dinamarca, Hannover, Prusia, ¡e incluso Rusia!
- 3) Reglas, gráficos, tablas y tarjetas de presentación.
- 4) Un comentario histórico.



Queens' Gambit (QG): Italy 1742-48

Volumen IV de la Serie de las Guerras de Encaje.

El juego

Queens' Gambit ‡ (QG) es un estudio operacional para 2-4 jugadores que analiza el **teatro italiano** de la **Guerra de Sucesión Austriaca**. Este es el último de un conjunto de cuatro juegos que cubren esa guerra. Desde 1741 hasta 1748, este conflicto relativamente desconocido hizo estragos en el continente europeo. Las principales acciones terrestres tuvieron lugar en tres teatros: los Países Bajos, Alemania e Italia. Cada juego cubre uno de estos teatros. El segundo juego de la serie, Charlie's Year, trata un tema relacionado, el famoso levantamiento jacobita de 1745-46. La Guerra de Sucesión Austriaca fue en realidad un conjunto de conflictos mezclados con algunos temas comunes y superpuestos. En Italia, dos viragos -la reina de España y la de Hungría (María Teresa de Austria)- competían por el dominio del valle del Po. Atrapada entre ellas, la Casa de Saboya, que poseía los pasos clave de los Alpes Marítimos, jugó con el tiempo antes de elegir a regañadientes apoyar a los Habsburgo contra los Borbones. Francia, que compartía la misma dinastía real que España, también apoyó a estos últimos a regañadientes. El conflicto aquí se prolongó más que en cualquier otro escenario de la guerra, pero al final sólo hubo un estancamiento. España obtendría algunas ganancias en la mesa de paz, pero sólo gracias a las victorias francesas en Flandes.

En la serie **Lace Wars™** la victoria es una cuestión personal. Como el más reciente designado por la reina de España, ¿podrás mantener tu puesto ante los obstáculos insuperables que tu reina se niega a reconocer? Como paladín de la Reina de Hungría, ¿puede resistir el poderío de Francia y España mientras adquiere el nuevo territorio que ella desea? Como uno de los mejores mariscales del rey de Francia, ¿puedes ayudar a sus relaciones con España sin perjudicar el esfuerzo bélico? Como el mejor general de Saboya, ¿puedes ayudar a tu monarca a mantener su trono?

‡ El "Gambito de las Reinas" no está mal escrito. Había dos reinas involucradas y sólo un gambito: stilletos a 10 pasos.

Componentes

- 1) Dos secciones de mapa que representan a Italia desde los Alpes hasta Nápoles, derivadas de una mezcla de cartografía moderna y mapas de época que datan de 1715 a 1750. La escala es de 8,5 millas por hexágono (aproximadamente 4 leguas por hexágono).
- 2) 1200 fichas troqueladas que representan contingentes de Francia, Saboya, España, Austria, Génova, Venecia, Módena, Toscana, Nápoles y Gran Bretaña,
- 3) Reglas, gráficos, tablas y tarjetas de presentación.
- 4) Un comentario histórico.

Traducido de la web de Red Sash Games.

Aitor Saiz Lasheras, 15 de febrero de 2022.

