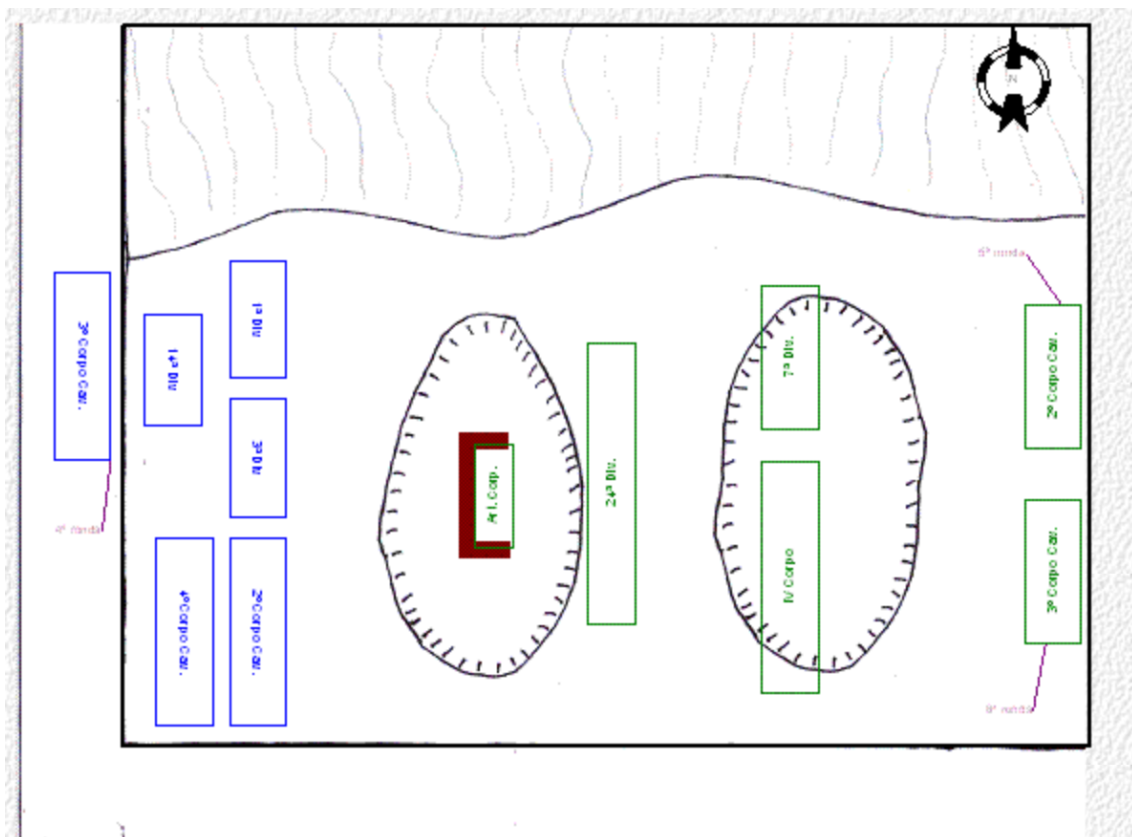


# O GRANDE REDUTO, BORODINO –1812



## Terreno

O declive a norte consiste em terreno intransponível para todo o tipo de tropas.

O grande reduto foi submetido a um intenso bombardeamento, fazendo com que este seja vulnerável a ataques de cavalaria, lutando esta com moral de desordem nessas situações. Apenas a retaguarda do reduto não se encontra protegida.

## Ordem de Batalha

### A – Franceses (Eugene)

1ª Divisão (Morand)

4 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Lig + 1 x Sk + 1 x Bate. FtG

3ª Divisão (Gerard)

6 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Lig + 2 x Sk + 1 x Bate. FtG

14ª Divisão (Broussier)

4 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Lig + 1 x Sk + 1 x Bate. FtG

2º Corpo de Cav. (Caulaincourt)

2 x Reg Cr + 1 x Reg Cb + 1 x Reg Ch + 1 x Reg. Hu + 1 x Reg. La +  
1 x Bate. HsG

4º Corpo de Cav. (Latour-Maubourg)  
2 x Reg Cr + 3 x Reg. La + 1 x Bate. HsG  
Artilharia. de Corpo  
1 x Bate. HvG

**Reservas:**

3º Corpo de Cav. (Grouchy)  
1 x Reg Cr + 1 x Reg. Dr + 1 x Reg. Hu + 1 x Reg. Ch + 1 x Bat. HsG

**A.1 – Disposição das Tropas Francesas**

As tropas Francesas devem ser dispostas conforme indicado no mapa. O 3º Corpo de Cavalaria entra na 4ª jogada.

**B – Russos (Raevsky)**

7ª Divisão (Kaptsevich)  
4 x Bat. Reg Ln + 1 x Bate. FtG  
24ª Divisão (Likhachev)  
4 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Jag + 1 x Bate. FtG  
4º Corpo (Tolstoy)  
1 x Bat El + 4 x Bat. Reg. Ln + 2 x Bat. Jag + 1 x Sk + 1 x Reg. Cr +  
2 x Bate. FtG  
Artilharia. de Corpo  
2 x Bate. HvG

**Reserva:**

2º Corpo de Cav. (Korff)  
1 x Reg Cr + 3 x Reg Dr + 1 x Reg. CsG + 1 x Bate. HsG  
3º Corpo de Cav. (Kreutz)  
1 x Reg Dr + 1 x Reg. CsG + 3 x Reg. Cs + 1 x Bate. HsG

**B.1 – Disposição das Tropas Russas**

As tropas Russas devem ser dispostas conforme indicado no mapa. O 2º Corpo de Cavalaria entra na 5ª jogada e o 3º Corpo de Cavalaria entra na 6ª jogada.

**Notas Especiais**

- As Baterias do grande reduto não podem ser movidas.
- O Reduto só pode ser defendido por outras tropas após a destruição da Artilharia que o defende.
- A cavalaria pode assaltar o reduto (ver notas acerca do terreno).
- As regras especiais de quebra de moral para russos em posição defensiva devem ser ignoradas.
- Os Cossacos apenas contam para meia unidade para o moral do exército.
- Quando o primeiro lançamento de dado para uma bateria russa é 1, na jogada seguinte a bateria não pode disparar nem mover.
- Escaramuçadores podem mover livremente dentro da sua distância máxima de movimento enquanto estiverem a mais de 15 cm de unidades inimigas. A

menos de 15 cm de unidades inimigas o movimento só poderá ser efectuado directamente para a frente ou para trás.

- Cavalaria não é obrigada a carregar quadrados já formados. Nestes casos a cavalaria pode, em opção, contornar as unidades em quadrado e procurar outros alvos. No entanto se a Cavalaria passar a menos de 10 cm das unidades em quadrado estas podem disparar em qualquer uma das suas frentes, contra a Cavalaria com uma redução de “-1”.

### *Duração do Jogo*

O jogo tem a duração de 13 jogadas.

### *Condições de Vitória*

Os Franceses obtêm vitória se conseguirem ocupar, com unidades formadas, na última jogada, a elevação por detrás do grande reduto e já não existir nenhuma unidade Russa formada a defender a sua crista.

Qualquer outro resultado é uma derrota Francesa.

### *Legenda*

GC – General de Cavalaria

GD – General de Divisão

LtG – Tenente General

MG – Major General

GB – General de Brigada

Reg. – Regimento

Bat. – Batalhão

Bate. – Bateria

FtG – Artilharia a Pé

HvG – Artilharia Pesada

HsG – Artilharia a Cavalo

Reg Ln – Linha Regular

Reg Lg – Ligeiros Regular

SR – Linha Segunda Classe (Milícias)

Sk – Escaramuçadores

Cr – Courasseiros

Cb - Carabineiros

Dr - Dragões

Hu – Hussars

Ch – Caçadores a Cavalo

La – Lanceiros/Uhlanos

Cv SR – Cavalaria de Segunda Classe (Milícias)

Cs – Cossacos