

# LA GUERRA DE ESPAÑA

**INSTRUCCIONES**





## INTRODUCCION HISTORICA

La Guerra Civil Española 1936 - 1939, es indudablemente el acontecimiento histórico más importante acaecido a los españoles en el presente siglo XX. La guerra en sí y todos los hechos que la precedieron y la continuaron marcaron la conciencia y el ser de los españoles de tal manera, que aún hoy día —cincuenta años después—, la guerra civil sigue siendo para todos un hecho de primera magnitud, sigue siendo la historia con mayúsculas.

Este apasionamiento no sólo se da entre los españoles sino también entre los miles de extranjeros que vivieron la guerra civil, ya en las trincheras de ambos contendientes, ya en la militancia política de sus países, ya incluso desde la callada simpatía por lo que las dos Españas y los dos mundos aquí se jugaban; puede decirse que nadie en ningún lugar fue indiferente.

No obstante, algo muy importante ha cambiado entre las nuevas generaciones de españoles que constituyen la nueva realidad contemporánea, este cambio les permite, entre otras cosas, acercarse a la guerra civil sin el bagaje histórico que hizo que nuestros antecesores llegasen a cometer semejante guerra; hoy día, verdaderamente, la guerra civil ya no es motivo de enfrentamiento entre nosotros y nos permite, entre muchas otras positivas cuestiones, observar, estudiar la guerra de una manera incluso tan poco apasionada como es a través de un wargame, a través de un juego de guerra.

En este juego que tiene en sus manos no encontrará ninguna connotación política, es más, se han procurado marginar nombres propios de manera absoluta; encontrará una aséptica descripción de los hechos bélicos en esta introducción y un juego en el que poder reproducir en un tablero, las operaciones, los despliegues y las estrategias que ambos contendientes emplearon, pudieron emplear e incluso se vieron obligados a utilizar en las diversas circunstancias que a lo largo de la guerra se plantearon.

Estamos muy satisfechos del juego que hemos hecho tras muchos meses de trabajo, y quizá en él pueda el jugador entender muchas cuestiones que hasta ahora le hayan podido resultar extrañas del desenvolvimiento bélico de la guerra. Observe por qué los nacionales avanzaron hacia Madrid por Extremadura y no por La Mancha, que quizá hubiese sido lo lógico; estudie por qué para ambos contendientes resultó tan importante Teruel; puede que en el juego Vd. se vea obligado a hacer los mismos despliegues por absurdos que en la lectura de la historia puedan parecer.

El 14 de Abril de 1931 se proclamó en España la II República, fue un régimen a la vez conservador y revolucionario, no ya sólo en función de quién gobernaba, sino ya que incluso a un mismo tiempo se daban en España simultáneamente, ambas situaciones; la división del país estaba servida desde hacía tiempo y durante el tiempo de la República, todo se radicalizó de tal manera que la reconciliación sólo pudo hacerse muchos años después y con una terrible guerra de por medio.

En el mes de Julio de 1936 todo había alcanzado tal nivel de enfrentamiento, que ya muy pocos españoles confiaban que el evitar una guerra fuese algo posible; las muertes violentas de un teniente de la Guardia de Asalto y del más representativo líder de la derecha, precipitaron los acontecimientos e hicieron que el golpe de estado que se estaba gestando, se adelantase y se produjese a partir del día 17 en las guarniciones de Africa, si bien a la historia ha pasado como el levantamiento del 18 de Julio de 1936.

En el protectorado de Marruecos, el ejército no tuvo prácticamente obstáculos para ganar para la causa nacionalista todo el territorio, los oficiales siguieron, salvo contadísimas excepciones, las consignas del alzamiento y con ello se pudo conseguir que lo más profesional y aguerrido del ejército español se sumase al levantamiento. Los nacionalistas podían, desde ese momento, contar con las muy entrenadas fuerzas de la Legión y con las tropas coloniales.

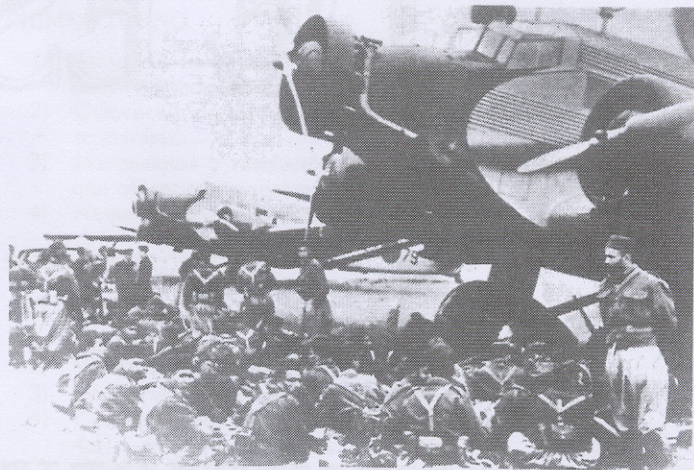
De la misma forma en Canarias triunfó el alzamiento con muy poca resistencia; cosa en cambio, que no ocurrió en la península. A lo largo de los días 18 y 19 de Julio diversas guarniciones de muchas ciudades y de todas las importantes, se levantaron en armas contra el gobierno de la República con el apoyo de ciertos sectores civiles, que si bien fueron importantes, prácticamente en ningún lugar resultaron definitivos.

En Madrid y Barcelona se luchó encarnadamente y finalmente ambas poblaciones resultaron decantadas para el bando republicano, no sin que antes se produjesen fuertes enfrentamientos con el saldo de muchas bajas.

Bilbao y Valencia también permanecieron fieles a la República; a diferencia de Zaragoza, Pamplona y Sevilla que fueron ganadas para los

nacionalistas. Toda Galicia, parte de Andalucía y amplias porciones de Castilla y Aragón también se alineaban con el bando sublevado y toda Asturias —salvo Oviedo— Santander, el País Vasco, toda Cataluña y Levante permanecían bajo el control de la República. Baleares quedaba dividida con Mallorca nacional y Menorca republicana.

Inmediatamente se organizaron diversas columnas, una anarquista que partió de Barcelona a tomar Zaragoza fue detenida no sin antes apoderarse de importantes espacios aragoneses, donde los anarcosindicalistas realizarían durante la guerra su experiencia autogestionaria; y otras nacionalistas hacia Madrid que fueron neutralizadas en Somosierra y el Alto de los Leones, donde también se estabilizarían los frentes durante mucho tiempo.



Unidades del Ejército de Africa en espera de su traslado a la península en «Junkers 52», trimotor de fabricación alemana.

Durante Agosto de 1936, la confusión fue enorme y los frentes no quedaron definidos en amplios territorios, parecía incluso que en algunas regiones y ciudades no sólo no había llegado la guerra, sino ni siquiera se habían enterado de su existencia.

No ocurre lo mismo en Marruecos donde se organiza el envío de tropas a la península, envío que inicialmente se hace sin grandes dificultades ya que la flota republicana no actúa, y que cuando lo hace y corta el estrecho se continúa haciendo por vía aérea, gracias a los aviones recibidos desde Italia y Alemania. El paso del estrecho y el poder contar desde el principio con el ejército de Africa en la península, fue algo que resultó fundamental para los nacionalistas.

Organizadas las tropas sublevadas en la Andalucía que dominan, avanzan hacia Extremadura tomando Badajoz. En Barcelona se organiza un convoy que desembarca en Mallorca y que es rechazado, no realizándose más operaciones de relieve en las Baleares en el resto de la guerra.

El mes siguiente —Septiembre—, los nacionales avanzan desde Extremadura, liberan el Alcázar de Toledo que llevaba asediado dos meses y son detenidos en Talavera de la Reina.

Alemania e Italia se alinean plenamente con los sublevados, les envían abundante material bélico, inédito hasta entonces en España y con sus respectivas flotas de guerra les prestan una importantísima infraestructura, que llega incluso a la intervención, como es el caso del bloqueo de los puertos republicanos del norte. Los republicanos desbloquean el estrecho al enviar al Cantábrico parte de sus unidades y esto tiene para ellos la nefasta consecuencia de que permite a los nacionalistas reanudar el envío de tropas desde Africa a Andalucía por vía marítima.

También en Septiembre de 1936, las columnas navarras avanzan hacia Guipúzcoa y toman San Sebastián e Irún, cortando la conexión con Francia del País Vasco. Desde Galicia se despliegan tropas y voluntarios nacionalistas hacia Asturias y estas fuerzas logran romper el cerco de Oviedo a mediados de Octubre. De esa manera los sublevados hacen un avance muy cualitativo, que afecta enormemente a la moral de ambas zonas. La defensa de Oviedo ha sido ejemplar y aún hoy se estudia en las academias militares de muchos países.

El mes de Noviembre de 1936 resulta crucial al llegar las fuerzas nacionalistas hasta los arrabales de Madrid, si bien al principio parece que van a entrar, son detenidos por las milicias madrileñas con el apoyo de importante refuerzos llegados desde Cataluña y Levante, y con la primera intervención de las famosas Brigadas Internacionales, fuerzas voluntarias de apoyo a la República que se han formado en todo el mundo, principalmente en Europa occidental, entre las personas de ideología de izquierdas. Se combate duramente en la Casa de Campo y en la Ciudad Universitaria, pero finalmente Madrid continúa bajo el control republicano estabilizándose el frente casi toda la guerra.



Las Brigadas Internacionales intervienen en casi todos los frentes y normalmente en lugares especialmente peligrosos, hasta su retirada en 1938, con lo que el resto del mundo, junto a las bajas alemanas e italianas, paga también su cuota de sangre en España.

A final de año, Alemania e Italia deciden incorporarse totalmente a la Guerra de España, y crean dos cuerpos combativos de apoyo a los nacionalistas; la Legión Condor y el C.T.V. (Comando di Truppe Volontarie) compuestos ambos de unidades aéreas y terrestres, que inmediatamente entran en acción. La aportación italiana es primordialmente humana, interviniendo divisiones enteras, siendo la alemana más técnica y especializada con el envío de su más reciente material, que es probado en suelo español y puesto a punto para su posterior empleo en la inminente segunda guerra mundial.

En el primer trimestre de 1937 la guerra se hace ya mucho más clásica, y las operaciones de columnas que han caracterizado el año 36, son sustituidas por grandes despliegues y maniobras, con la creación de auténticos frentes y toda la estructura de retaguardia necesaria para acometer una guerra que inevitablemente va a ser larga. No pueden dejarse flancos libres por los que una penetración enemiga puede ser fatal.

Así, los nacionales hacen dos intentos por tomar Madrid, en Febrero y Marzo, batallas del Jarama y Guadalajara; avanzan en el interior de Vizcaya —bombardeando y destruyendo, la Legión Condor, Guernica—, y avanzan desde Cádiz y toman Málaga.

En Junio el frente vizcaino se desmorona y los nacionalistas toman Bilbao, y al haberse decantado por ellos —desde el inicio de la guerra—, Vitoria, controlan ya todo el País Vasco. Quedan Santander y parte de Asturias para obtener el dominio total de la cornisa cantábrica, la primera cae el 26 de Agosto y Gijón y Avilés en Octubre. La situación comienza a hacerse mala para los republicanos que han perdido, en algo más de un año de guerra, importantes territorios y todo el frente norte.

En el verano de este mismo 1937 se han producido también dos importantes ofensivas, una de cada contendiente, la republicana de Aragón —batalla de Belchite en Agosto-Septiembre—, y una nueva nacional en las proximidades de Madrid —la batalla de Brunete, en Julio—, con gravísimas pérdidas y amplio desgaste para ambos contendientes.

A finales de año, mes de Diciembre, las fuerzas republicanas realizan una nueva ofensiva sobre Teruel, que cambia varias veces de mano a lo largo de la guerra. Bajo temperaturas extremadamente frías, el 8 de Enero, Teruel es tomada para la República que la pierde el 22 de Febrero; a estó le sigue una fuerte ofensiva nacionalista en Aragón, tomándose varias ciudades y pueblos y consolidando sus posiciones, que logran ya amenazar Cataluña con el cruce del río Segre en Marzo de 1938.

Mientras tanto, la guerra también se ha ido inclinando del lado nacionalista en el aire y en el mar; la aviación republicana está prácticamente vencida y la guerra naval aún a pesar de las pérdidas de los dos beligerantes está prácticamente dominada por los nacionales.

La guerra perderá los dos acorazados de que disponía la flota al principio de la guerra, uno de cada bando, Jaime I y España y el hundimiento de muchas otras unidades, como el crucero Baleares en el combate del Cabo de Palos.

A lo largo del mes de Abril de 1938 los nacionalistas continúan haciendo importantes avances, toman Lérida y llegan al Mediterráneo por Vinaroz, partiendo en dos el territorio republicano y aislando totalmente Cataluña.

Ante esta situación, la República se ve forzada a realizar una desesperada ofensiva en el Ebro, empleando para ello todos los recursos de los que dispone en Cataluña; si bien en un principio el ejército nacionalista se ve desbordado, rápidamente detiene el ataque mediante el envío de tropas que si bien se encontraban muy alejadas de la zona, son movilizadas con gran celeridad.

En la batalla del Ebro —del 25 de Julio al 15 de Noviembre de 1938—, ambos contendientes se juegan el futuro de la guerra que se inclina definitivamente y sin solución, por el bando nacional.

En Diciembre rompen los nacionales el frente catalán e irrumpen llegando a tomar Barcelona el 26 de Enero de 1939. Continúan su avance conquistando las capitales que les faltaban y alcanzan en Febrero la frontera francesa.

La suerte está definitivamente echada y las poblaciones aún en poder de la República, Madrid, Valencia, Alicante, Murcia y Cartagena, con sus especiales acontecimientos del final de la guerra, van cesando las hostilidades no sin graves disensiones internas, que en ocasiones —como es el caso de Madrid—, llegan al enfrentamiento bélico entre los propios republicanos.

La guerra termina oficialmente, y para la historia, el 1 de Abril de 1939.

Sirva este wargame para conocerla y saber que nunca más ha de repetirse.



Parapeto republicano durante el asedio del Alcázar de Toledo.

## LA GUERRA DE ESPAÑA

### 1. Componentes

- Un tablero que representa la España peninsular y el Norte de Africa, donde se desarrollaron los principales combates, con diversas tablas y plantillas auxiliares.
- Diez plantillas de fichas, que representan a los Ejércitos nacionalista y republicano, así como a las Brigadas Internacionales, Ejército de Africa, Legión Cóndor (alemanes) y C.T.V. (italianos).
- Una cubeta de plástico para guardar las fichas, una vez destroqueladas.
- Dos tablas auxiliares, una para el control de la propiedad de las provincias y otra para controlar las influencias meteorológicas.
- Un dado especial de wargame.
- El presente libro de instrucciones.

### 2. EXPLICACION DE LOS COMPONENTES

#### 2.1. El tablero

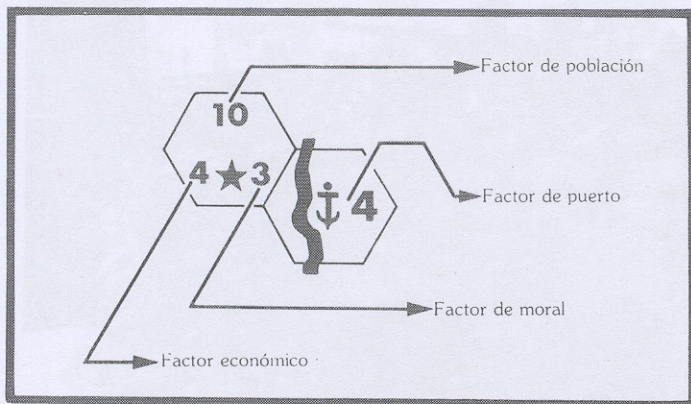
Es un mapa de la Península Ibérica y del Norte de Africa. Habiéndose eliminado las islas Baleares y las islas Canarias, debido a la escasa transcendencia que tuvieron en los combates desarrollados a lo largo de la guerra. Están marcadas las fronteras de España con Portugal y Francia.

en el tablero se distinguen:

- Provincias: Cada una con sus límites geográficos en color rojo.
- Ciudades: Exágonos con una estrella de color negro de cinco u ocho puntas (Madrid y Barcelona), con el nombre de la ciudad correspondiente. La estrella está situada siempre debajo del nombre de la ciudad.
- Capitales de provincia: Exágonos con una estrella de color negro de cinco u ocho puntas, en los que figura lo siguiente:
  - Número de color rojo, situado en la parte superior del exágono, encima del nombre de la ciudad, que indica el «factor de población» de cada provincia.
  - Número de color azul, situado en la zona inferior izquierda del exágono, debajo del nombre de la ciudad, que indica el «factor económico» de aquellas provincias que lo tienen.
  - Número de color rojo, situado en la zona inferior derecha del exágono, debajo del nombre de la ciudad, que indica el «factor de moral» de aquellas provincias que lo tienen.
- Ríos: Líneas de color azul con sus nombres respectivos y sin incidencia alguna en el juego; al ser éstos escasamente caudalosos y tener los turnos una duración de dos meses.
- Montañas: Zonas de exágonos de color marrón.
- Carreteras: Líneas de color gris, que enlazan distintas ciudades y provincias. Están exactamente reproducidas de las existentes de primer orden de la época.



— «Factor de puerto»: Números de color negro junto a una ancla, situados en los exágonos de mar adyacentes a la ciudad que lo posee, y tienen incidencia en el cálculo de los factores extra de combate. Obviamente siempre corresponden a ciudades costeras.



- Una tabla para la resolución de los combates contra apilamientos de fichas en ciudad. En ocasiones y como se explicará más adelante, pueden colocarse varias fichas en exágono de ciudad, unas encima de otras, sirviendo esta tabla para resolver los combates contra ellas.
- Una tabla de recepción de refuerzos por «factores de población».
- Una tabla para la conversión de «fichas de guarnición» en «fichas de ejército».
- Una tabla de recepción de refuerzos, independientes de los que se reciben por «factores de población».
- Una tabla de utilización naval.
- Una tabla para contabilizar los factores extra de combate.
- Una plantilla numerada del uno al dieciséis, para marcar los turnos, indicándose en cada uno de ellos el período de tiempo de la guerra que le corresponde.
- Dos plantillas numeradas para el control de los «factores extra de combate» de cada ejército.

## 2.2. Las fichas

Clasificación general.

**EJERCITO NACIONALISTA:**

- Ejército: Fondo amarillo con las figuras en color negro.
- Ejército de Africa: Fondo amarillo con las figuras en color ocre.
- Legión Cóndor (alemana): Fondo amarillo con las figuras en color rojo.
- C.T.V. (Comando di Truppe Volontarie —italianos—): Fondo amarillo con las figuras en color verde.

**EJERCITO REPUBLICANO:**

- Ejército: Fondo verde con las figuras en color amarillo.
- Brigadas Internacionales: Fondo verde con las figuras en color negro.

## 2.3. La ficha tipo

Las fichas se diferencian entre sí por su distinto color, y por la silueta que llevan impresa.

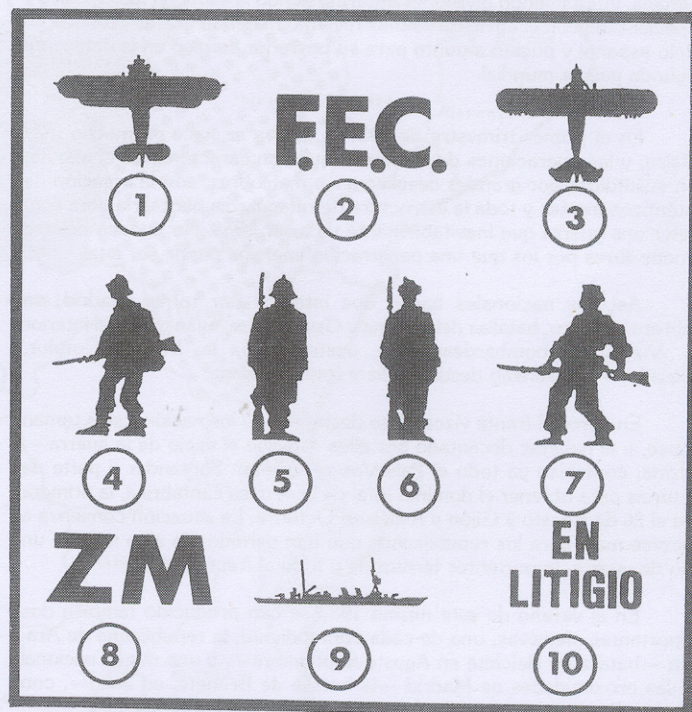
Las características de las fichas son:

- «Factor de movimiento»: es el espacio en exágonos que cada ficha es capaz de recorrer, en cualquier dirección, como máximo en cada turno, si bien puede hacer un movimiento menor, o simplemente no mover. El «factor de movimiento» es, pues, el que necesariamente han de utilizar las fichas cuando vayan a entablar combate.
- «Factor de desplazamiento»: es el espacio en exágonos, que cada ficha es capaz de recorrer, como máximo en cualquier dirección, en cada turno, cuando no va a entrar en combate. El «factor de desplazamiento» de las fichas terrestres es diferente, dependiendo si se hace por provincias propias o «en litigio», como se explica posteriormente.
- «Factor de movimiento de readaptación»: es el espacio, en exágonos, que cada ficha aérea es capaz de recorrer como máximo, en cualquier dirección, en cada turno, para trasladarse a exágonos de ciudad propia, o exágono adyacente de dicha ciudad. No pudiendo entrar en combate, ni apoyar cuando lo emplea.

— «Factor de combate»: es la capacidad operativa de la ficha, es decir, la posibilidad de lucha que es capaz de concentrar en un combate. Sirve para entablar combate entre las diferentes fichas.

Todas las fichas (terrestres, navales y aéreas) tienen un «factor de combate» de «dos».

El «factor de movimiento», «factor de desplazamiento» y «factor de movimiento de readaptación» de las fichas se explica en el apartado de «Movimiento de las fichas».



1./ Aviación republicana. 2./ Ficha marcadora de «factores extra de combate». 3./ Aviación nacionalista. 4./ Ficha de ejército republicano. 5./ Ficha de guarnición republicana. 6./ Ficha de guarnición nacionalista. 7./ Ficha de ejército nacionalista. 8./ Ficha marcadora de «zona meteorológica». 9./ Ficha naval republicana y nacionalista. 10./ Ficha marcadora de provincia «en litigio».

Las fichas son de los siguientes tipos:

### 1) Terrestres

- «De Ejército»: Con la silueta de un soldado en «posición de ataque».
- «De Guarnición»: Con la silueta de un soldado en «posición de firmes».

### 2) Navales

Tienen la silueta de un barco de guerra.

### 3) Aéreas

Tienen la silueta de un avión.

### 4) De control de provincias

- Nacionalistas: Fondo blanco con la bandera española actual.
- Republicanas: Fondo verde con la bandera republicana.
- «Provincias en litigio»: Fondo azul con el texto «en litigio» en color rojo.

### 5) Fichas marcadoras

- «Factor extra de combate» (F.E.C.): Fondo amarillo con las letras F.E.C. en color verde.
- «Factor meteorológico»: Fondo amarillo con las letras ZM en color rojo.

## 2.4. Tipos de fichas

Las fichas pueden ser: terrestres, navales o aérea; teniendo todas un factor de combate de valor «dos». Este «valor» tiene diversos modificadores que se explican más adelante. En el apartado de «Movimiento de las fichas» se habla de los diferentes tipos de movimientos que pueden tener cada una de ellas.

A continuación se detalla la cantidad que existe de cada tipo diferente de fichas:

### 1) TERRESTRES

- Fichas terrestres de «Ejército».
  - 102 fichas de Ejército republicano.
  - 97 fichas de Ejército nacionalista



- 5 fichas del C.T.V.
- 4 fichas del Ejército de Africa.
- 4 fichas de las Brigadas Internacionales.
- 1 ficha de la Legión Cóndor.

- Fichas terrestres de «Guarnición».
- 28 fichas del Ejército nacionalista.
- 28 fichas del Ejército republicano.

## 2) NAVALES

- 4 fichas del Ejército republicano.
- 3 fichas del Ejército nacionalista.

## 3) AEREAS

- 6 fichas del Ejército republicano.
- 2 fichas del Ejército nacionalista.
- 2 fichas de la Legión Cóndor.
- 2 fichas del C.T.V.

## 4) FICHAS DE CONTROL DE PROVINCIAS

- 40 fichas de nacionalistas.
- 40 fichas de republicanos.
- 24 fichas de «provincias en litigio».

## 5) FICHAS MARCADORAS

- 2 fichas marcadoras de «factores extra de combate».
- 5 fichas marcadoras de «factor meteorológico».
- 1 ficha NAC marcadora de turnos.

## 2.5. El dado

Se usa para la resolución de los combates, para decidir el «factor meteorológico» y para saber las fichas navales que cada Ejército puede movilizar en cada turno.

Significa el «factor suerte». Para que éste no esté desproporcionado, el dado especial no lleva la cifra «uno» ni la «seis», teniendo un «dos», dos «treses», dos «cuatros» y un «cinco», con lo que las posibilidades de una suerte semejante están más igualadas.

## 2.6. Tablas auxiliares

Hay un mapa auxiliar que se denomina tabla para el control de provincias, representa la península Ibérica, y sirve para controlar la posesión de las provincias, éstas podrán ser de uno o de otro bando, o estar en litigio; y una tabla auxiliar para control del «factor meteorológico».

## 3. NUMERO DE JUGADORES

«La Guerra de España» admite de dos a cuatro jugadores, siempre en dos bandos. Las posibilidades que se ofrecen son las siguientes:

- Dos jugadores, uno con las tropas nacionalistas y otro con las republicanas.
- Tres jugadores, dos con las tropas nacionalistas, dividiéndose el frente por sectores, y uno con las republicanas.
- Cuatro jugadores, dos en cada bando, dividiéndose el frente por sectores.

## 4. DURACION Y COMIENZO DE LA PARTIDA

El juego se rige por el concepto de turno, que consiste en el movimiento y resolución completa de los combates de ambos contendientes, una vez cada uno.

La duración de la partida es de 16 turnos. El tiempo empleado en jugar una partida depende del nivel de juego elegido:

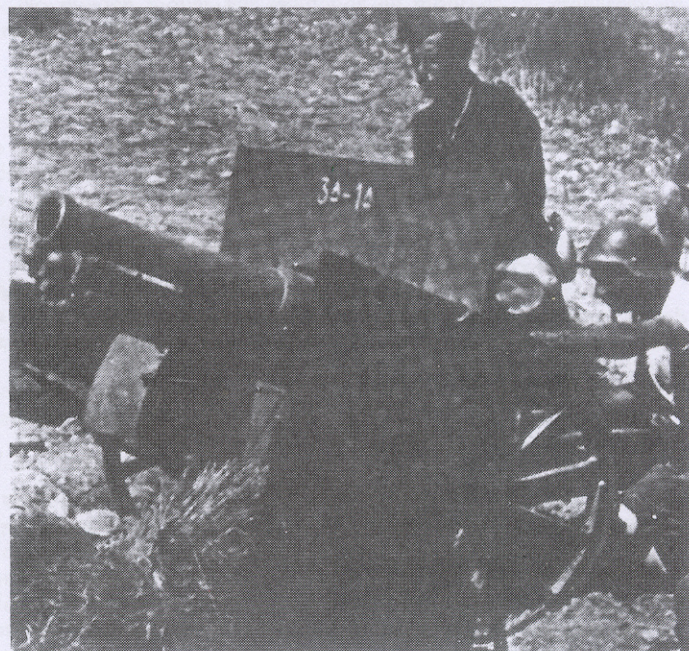
- Nivel básico: No se emplea el «factor meteorológico» ni los «factores extras de combate».
- Nivel intermedio: Se emplean los «factores extras de combate», pero no el «factor meteorológico».
- Nivel superior: Se emplean el «factor meteorológico» y los «factores extras de combate», es decir con todas las variantes del juego.

Cada vez que se completa un turno, se avanza la ficha NAC de marca de turnos una casilla en la plantilla que se encuentra en la parte inferior del tablero.

La duración en tiempo real vendrá dada por la capacidad reflexiva y de movimientos de los jugadores, siendo normal una duración de aproximadamente dos horas para el nivel básico, y cuatro horas para el nivel superior.

Antes del comienzo de la partida cada jugador elige un bando. Si no existe acuerdo, la elección de bando se hará por tirada de dado, eligiendo el que obtenga la tirada más alta.

Para decidir el comienzo de la partida se realizará una tirada del dado, iniciándola el jugador que obtenga el valor numérico más alto, posteriormente se seguirá el mismo orden en turnos sucesivos. Por lo cual el orden de cada turno será: primero, el movimiento y resolución de los combates planteados por el jugador que inicia la partida, y después dentro del mismo turno, el movimiento y resolución de los combates planteados por el otro jugador, con lo que queda completado un turno.



Obús de campaña con sus sirvientes, obsérvese las planchas adicionales para el blindaje y protección de la dotación.

## 5. ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

La victoria en «La Guerra de España» puede obtenerse de las siguientes formas:

- Consiguiendo la rendición del contrario.
- Aniquilando totalmente al enemigo.
- Gana la partida el jugador que al finalizar cualquier turno del juego tenga en su poder 35 o más provincias. No se contabilizan las provincias en litigio.
- Si al finalizar el turno 16 de la partida, nadie ha obtenido la victoria, se procederá a contabilizar los factores de población de las provincias en posesión de cada jugador, no contando-se los de las provincias en litigio, dependiendo del valor numérico total que tenga cada jugador ocurrirá lo siguiente:
  - Si existe una diferencia de más de 30 puntos entre la puntuación de uno y otro jugador, obtendrá la victoria y ganará la partida el jugador que tenga la más alta puntuación.
  - Si entre los dos jugadores hay una diferencia de 29 puntos o menos, no ganará la partida ningún jugador, produciéndose un empate. Esta eventualidad debe tenerse en cuenta por los jugadores antes del comienzo de la partida y deben decidir de mutuo acuerdo si al producirse el empate se finaliza la partida, o bien se continúa hasta la victoria de uno de los jugadores por los procedimientos a), b) o c) de este apartado. De no haber acuerdo previo, el empate implicará la finalización de la partida sin ganador ni perdedor.

## 6. COLOCACIÓN INICIAL DE LAS FICHAS

Antes de comenzar la partida, ambos jugadores procederán a colocar sus fichas de colocación inicial sobre el tablero, siendo éstas las siguientes:

### NACIONALISTAS

- Fichas de ejército
- 3 en Africa
  - 1 en Sevilla
  - 1 en Burgos
  - 1 en Salamanca
  - 1 en La Coruña
  - 1 en Pamplona

### REPUBLICANOS

- Fichas de ejército
- 1 en Madrid
  - 1 en Barcelona
  - 1 en Valencia
  - 1 en Murcia
  - 1 en Tarragona
  - 1 en Bilbao



- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| Fichas de guarnición | Fichas de guarnición |
| — 1 en Córdoba       | — 1 en Málaga        |
| — 1 en Granada       | — 1 en Madrid        |
| — 1 en Oviedo        | — 1 en Barcelona     |
| — 1 en Huesca        | — 1 en Jaén          |
| — 1 en Teruel        | — 1 en San Sebastián |
| — 1 en Valladolid    | — 1 en Santander     |
| — 1 en Cáceres       | — 1 en Cuenca        |
| — 1 en León          | — 1 en Badajoz       |
|                      | — 1 en Mieres        |
|                      | — 1 en Alicante      |
|                      | — 1 en Ciudad Real   |

- Fichas navales
- 1 en Vigo
  - 1 en Cádiz

- Fichas navales
- 2 en Cartagena
  - 1 en Barcelona
  - 1 en Bilbao

Las fichas terrestres deben ser colocadas en el exágono de cada ciudad, y las fichas navales en exágono de mar adyacente a la ciudad donde se reciben dichas fichas.

Las fichas del Ejército de Africa se pueden colocar en cualquiera de los exágonos de la porción de Africa que hay en el tablero. Pudiendo colocarse apiladas, unas encima de otras, en un mismo exágono.

## 7. EL MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

En cada turno las fichas terrestres o navales, sólo pueden moverse una vez. Las fichas aéreas se pueden mover, si así lo decide el jugador, dos veces por turno, ya que pueden realizar un movimiento para combatir o apoyar, y posteriormente un «movimiento de readaptación».

El movimiento de una ficha viene dado por su «factor de movimiento» o por su «factor de desplazamiento». En el caso de fichas aéreas existe también el «factor de movimiento de readaptación».

El «factor de movimiento» es el espacio, en exágonos, que cada ficha es capaz de recorrer como máximo en cualquier dirección, en cada turno para entablar combate, si bien puede realizar un movimiento inferior o simplemente no moverse. El «factor de movimiento» es pues, el que necesariamente han de utilizar las fichas cuando vayan a entablar combate. Este se explica más adelante, y se produce cuando una ficha se coloca en exágono adyacente a una enemiga.

El «factor de desplazamiento» es el espacio, en exágonos, que cada ficha es capaz de recorrer como máximo en cualquier dirección, en cada turno, cuando no va a entrar en combate.

El «factor de movimiento de readaptación» es el espacio, en exágonos, que cada ficha aérea es capaz de recorrer, como máximo, en cualquier dirección, en cada turno, para trasladarse a exágono de ciudad propia, o exágono adyacente de dicha ciudad. No pudiendo entrar en combate, ni apoyar cuando lo emplean.

Se considera «movimiento fraccionado» al hecho de mover parte del «factor de movimiento», atacar a una ficha enemiga y mover el resto del «factor de movimiento». Este «movimiento fraccionado» está prohibido.

Es obligatorio realizar primero todos los movimientos de las fichas propias, y después resolver todos los combates que se hayan entablado. Una vez hecho esto pasa a jugar el siguiente jugador.

Las fichas de tierra no pueden pasar por encima de otras fichas terrestres. Si una de estas fichas va en una dirección determinada y en su camino encuentra a otra ficha de tierra propia o enemiga, tiene que rodearla, pero no podrá pasar por encima de ella, aunque esto suponga un retraso en su camino. Esto es igualmente aplicable a las fichas navales.

Las fichas aéreas pueden pasar por cualquier exágono del tablero, y también por los que estén ocupados por fichas terrestres, navales o aéreas; excepto por exágonos ocupados por fichas aéreas enemigas.

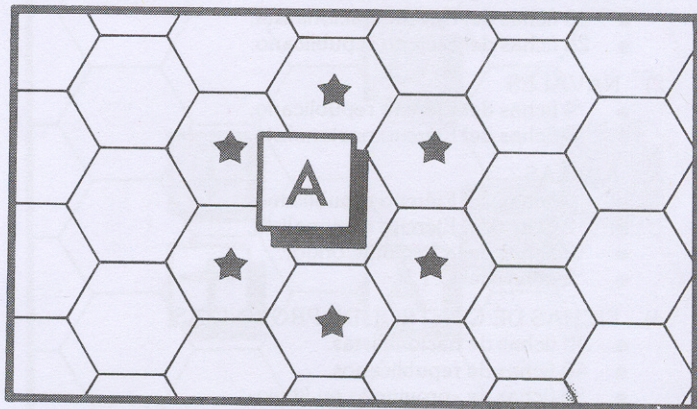
En ningún caso puede haber fichas de ambos bandos en un mismo exágono, excepto las fichas aéreas, que podrán situarse en un mismo exágono encima de fichas terrestres o navales enemigas.

Una vez realizado el movimiento o el desplazamiento de una ficha, ésta queda inmovilizada hasta el turno siguiente; excepto las fichas aéreas que en un mismo turno pueden utilizar además de su «factor de movimiento», su «factor de movimiento de readaptación», conforme figura en la secuencia de jugada.

La «zona de control» de una ficha son los seis exágonos que rodean al exágono en que ella se encuentra. Una ficha no puede atravesar la «zona de control» de una ficha enemiga. Si lo hace estará obligada a detenerse en el primer exágono de la «zona de control»

que pise, y a entablar combate con la ficha enemiga. Si ya se encuentra en la «zona de control» de una ficha enemiga podrá salir libremente de ella o pasar a otro exágono de la «zona de control» contiguo al que ocupa, entablando combate con la ficha enemiga.

Entre fichas terrestres y navales no hay «zona de control».



La zona de control de la ficha «A» son los seis exágonos, marcados con una estrella que la rodean.

Cuando una ficha entra en la «zona de control» de dos o más fichas enemigas, elegirá a cual de ellas ataca, pudiendo hacerlo si lo desea a varias de ellas a la vez.

Las fichas terrestres y navales tienen «zona de control», pero no las fichas aéreas.

Las fichas terrestres sólo pueden estar en exágonos de tierra, o de mar cuando son transportadas, tal y como se explicará más adelante. Las fichas navales únicamente pueden estar en exágono de mar; las aéreas pueden estar en cualquier tipo de exágono.

En caso de duda, sobre si un exágono pertenece a una u otra provincia, siempre se considerará de la provincia que ocupe más superficie de dicho exágono. Esto se aplica igualmente cuando existe duda respecto a los exágonos de montaña o de mar.

Las carreteras y los ríos tienen un trazado discontinuo, interrumpiéndose cuando pasan por un exágono de ciudad; por lo cual a efectos de movimiento, los exágonos de ciudad, donde ocurre esto, se considerarán como atravesados por carretera y los beneficios de movimiento que supone la carretera se cuentan también en ella.

### 1) FICHAS TERRESTRES

En el juego hay dos tipos diferentes de fichas terrestres: fichas de ejército y fichas de guarnición.

#### a) Fichas de ejército

Las fichas de ejército tienen un «factor de movimiento» de cuatro exágonos; siendo su «factor de desplazamiento» de diez exágonos, cuando lo realizan por provincias en poder de dicho bando. Si el movimiento se hace total o parcialmente por provincias en litigio el «factor de desplazamiento» es de siete exágonos.

Cuando una ficha entra en una provincia enemiga, la convierte inmediatamente en provincia en litigio, por lo que se considera de tal forma, a efectos de movimiento.

En los tres primeros turnos del juego el «factor de desplazamiento» de estas fichas es de siete exágonos, independientemente que se haga por provincias propias o en litigio.

Cuando desembarcan, las fichas de ejército tienen un «factor de desplazamiento» de cinco exágonos. El desembarco se explica más adelante.

Los movimientos que se realizan por carretera aumentan en dos puntos el «factor de movimiento» o de «desplazamiento» de la ficha que lo hace, entendiéndose que para poder acogerse a esta ventaja debe realizarse el movimiento completo por carretera, es decir, en un turno determinado, una ficha que está situada en exágono de carretera realiza todo su movimiento por la misma, quedando al finalizar el turno también en un exágono de carretera. Este incremento de movimientos por carretera no se puede realizar en los tres primeros turnos del juego; comenzándose a aplicar a partir del cuarto turno.

Los movimientos por exágonos de montaña tienen un coste doble, es decir, deberán contarse dos puntos de su «factor de movimiento» o de «desplazamiento» por cada exágono de montaña recorrido. En el supuesto de que sobre un punto de «factor de movimiento», éste no se podrá utilizar para mover por montaña, despreciándose.



#### b) Fichas de guarnición

Tienen un «factor de movimiento» y de «desplazamiento» de tres exágonos, es decir el «factor de movimiento» es igual al «factor de desplazamiento».

No pueden mover por exágonos de montaña, y asimismo no incrementan su movimiento cuando se desplazan por carretera. Las fichas de guarnición no pueden embarcar y ser transportadas por fichas navales.



El encuentro de dos compañeros.

## 2) FICHAS NAVALES

En cada turno antes de comenzar los movimientos navales propios, cada jugador realiza una tirada de dado para saber el número de fichas navales de su ejército que puede utilizar en ese turno. Consultando el resultado obtenido por la tirada del dado en la tabla de utilización naval que aparece impresa en el tablero.

El «factor de movimiento» de cada ficha naval es de 12 exágonos, más una tirada de dado adicional que se realiza individualmente por cada ficha. (Ej.: si se obtiene un 3 de tirada de dado, esa ficha naval podrá mover en este turno 15 exágonos, 12 de «factor de movimiento» más 3 exágonos adicionales.)

Las fichas navales carecen de «factor de desplazamiento».

## 3) FICHAS AEREAS

Las fichas aéreas pueden realizar en un mismo turno dos tipos diferentes de movimiento, conforme consta en la secuencia de jugada. Uno primero que es el «factor de movimiento» que sirve para entablar combates con fichas aéreas enemigas y para apoyar a fichas terrestres propias, este «factor de movimiento» es de tres exágonos, y posteriormente, un segundo, el «factor de movimiento de readaptación», que sirve para trasladarse a un exágono de capital de provincia propia, o exágono adyacente a ella, que no sea de montaña; este movimiento es de 20 exágonos.

## TABLA RESUMEN DE FACTORES DE MOVIMIENTO

### 1) FICHAS TERRESTRES

#### a) De ejército

- «Factor de movimiento»: 4 exágonos.
- «Factor de desplazamiento»: 10 exágonos, cuando lo realizan por provincias propias.
- «Factor de desplazamiento»: 7 exágonos, cuando lo realizan por provincias en litigio, o por provincias propias y en litigio a la vez en el mismo turno.
- «Factor de desplazamiento»: 5 exágonos, cuando desembarcan.

En los tres primeros turnos de juego el «factor de desplazamiento» es de 7 exágonos independientemente que lo hagan por provincias propias o en litigio.

— Modificadores de movimiento.

- Movimientos realizados por carretera: Aumentan en dos puntos

el «factor de movimiento» o de «desplazamiento». Sólo es aplicable a partir del cuarto turno de juego.

- Movimientos por exágonos de montaña: Tienen un coste doble, se deben contar dos puntos de «factor de movimiento» o de «desplazamiento» por cada exágono de montaña recorrido.

#### b) De guarnición

- «Factor de movimiento»: 3 exágonos.
- Carecen de «factor de desplazamiento».

No pueden mover por exágonos de montaña, ni embarcar en transporte naval.

No tienen incremento por mover por carretera.

## 2) FICHAS NAVALES

- «Factor de movimientos»: 12 exágonos más una tirada adicional del dado.
- Carecen de «factor de desplazamiento».

## 3) FICHAS AEREAS

- «Factor de movimiento»: 3 exágonos.
- «Factor de movimiento de readaptación»: 20 exágonos.
- Carecen de «factor de desplazamiento».

En el caso de utilizar el «factor meteorológico» habrá que aplicar las modificaciones correspondientes allí indicadas, a las fichas que las afecten.

### 7.1. Transporte naval

Las únicas fichas que pueden ser transportadas son las fichas terrestres de ejército.

Cada ficha naval puede transportar hasta dos fichas terrestres propias, debiendo recogerlas en cualquier puerto propio (exágono de ciudad costera propia) y desembarcándolas también en cualquier puerto propio. Se pueden embarcar en puertos de provincias en litigio, pero no se podrá desembarcar en ellos.

Las distintas ciudades que en el tablero tienen consideración de puerto son las siguientes:

- San Sebastián
- Bilbao
- Santander
- Gijón
- La Coruña
- Pontevedra
- Vigo
- Huelva
- Cádiz
- Algeciras
- Málaga
- Almería
- Cartagena
- Alicante
- Valencia
- Castellón
- Tarragona
- Barcelona

Mientras dura su transporte, la ficha o fichas terrestres pierden su movilidad y su capacidad de combate. Si la unidad que transporta resulta destruida, la ficha o fichas transportadas también.

Para embarcar podrán utilizar el «factor de desplazamiento» que les corresponde, si lo realizan por provincias propias será de 10 exágonos (a partir del cuarto turno), y si lo hacen total o parcialmente por provincias en litigio será de 7 exágonos.

Cuando una ficha terrestre desembarca puede utilizar un «factor de desplazamiento» de 5 exágonos, si no va a combatir; o bien un «factor de movimiento» de 4 exágonos, si va a entrar en combate en ese turno.

Lo que no podrá hacer en un mismo turno es acceder a un transporte, que éste la lleve, desembarcar y volver a mover, es decir, en ningún caso en un mismo turno una ficha terrestre podrá mover dos veces. En el caso de que una ficha terrestre embarque en un turno, habiendo movido para embarcarse, en ese mismo turno podrá ser desembarcada por la ficha naval, pero se quedará en el puerto (exágono de tierra donde desembarque), no pudiendo mover hasta el turno siguiente.

En el supuesto que una ficha terrestre se encuentre en un exágono de puerto propio, y en ese turno embarcase y posteriormente desembarcase, sí podría moverse a partir del exágono de puerto propio donde haya desembarcado.

En un mismo turno no puede coincidir más de dos fichas terrestres del mismo jugador en situación de transporte naval.



## 7.2. Transporte naval de Africa a la Península a través del estrecho de Gibraltar

Las fichas navales nacionalistas pueden situarse en el exágono de mar del estrecho de Gibraltar, que está adyacente al exágono de tierra de la ciudad de Algeciras, y hacer de «puente» para el paso de fichas terrestres propias.

Las fichas terrestres nacionalistas que se encuentren en cualquiera de los exágonos de tierra del Norte de Africa, podrán pasar a través de la ficha naval propia que hace de «puente», en el mismo turno desembarcar en Algeciras y utilizar su «factor de desplazamiento» de cinco exágonos, si no van a entrar en combate, o usar su «factor de movimiento» de cuatro exágonos si van a combatir.

Únicamente podrán pasar dos fichas terrestres por turno.



Ametralladora en posición de tiro antiaéreo.

## 8. LOS COMBATES

El «factor de combate» es la capacidad operativa de la ficha, es decir, la posibilidad de lucha que es capaz de concentrar en un combate. Sirve para entablar combate entre las diferentes fichas.

Todas las fichas (terrestres, navales o aéreas) tienen un «factor de combate» de «dos». Las fichas combaten contra sus enemigas utilizando su «factor de combate».

Una o varias fichas pueden entablar combate contra una o varias fichas enemigas, siempre y cuando se encuentren en su «zona de control», siempre ha de indicarse antes de tirar el dado, qué fichas atacan y a cuáles.

Los combates se resuelven con el dado («factor suerte»). Al entablar combate, el jugador atacante tira el dado, multiplicando el número que ha obtenido, por el «factor de combate» de su ficha, resultando así un valor. El atacado hace lo mismo, obteniendo por su ficha un segundo valor. El que resulte superior de ambos da la victoria a la ficha que lo ha obtenido resultando la otra vencida, y quedando eliminada del juego. En caso de empate no se repite la tirada del dado, permaneciendo ambas fichas en juego. Las fichas eliminadas son retiradas del tablero.

Cuando varias fichas atacan a una enemiga, sus «factores de combate» se suman, multiplicándose la adición por el valor obtenido con el dado.

Varias fichas pueden atacar a la vez a varias fichas del enemigo, siempre y cuando todas ellas estén adyacentes entre sí, atacantes y atacadas, esta posibilidad se reduce, cuando no hay apilamientos en ese combate, a dos contra dos. El apilamiento de fichas se explica más adelante, y consiste en tener varias fichas en un mismo exágono.

En el turno de un jugador cada ficha sólo puede moverse una vez (salvo las fichas aéreas, conforme se ha explicado anteriormente) y combatir una vez. Si cuando juega el jugador contrario, la ficha es atacada, lógicamente se defiende, tirando el dado.

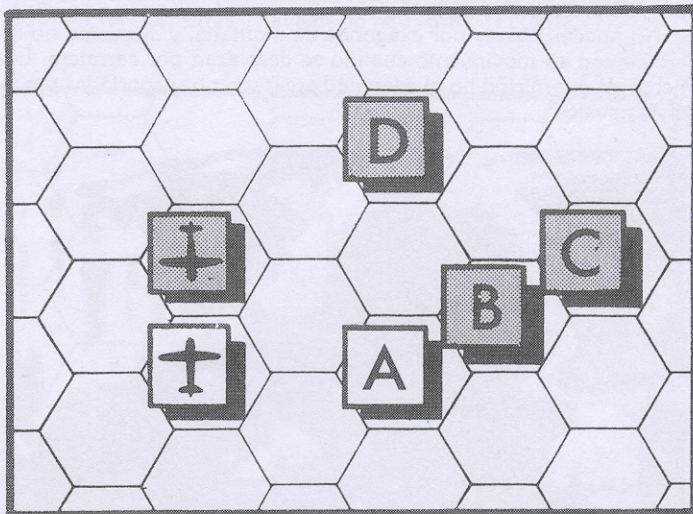
Las fichas terrestres que se encuentran en exágonos de montaña o de ciudad, aumentan en un punto su «factor de combate» en defensa, es decir cuando es atacada. En el caso de apilamientos, el aumento es para cada una de las fichas que está en la ciudad.

Las fichas terrestres solamente pueden combatir contra fichas terrestres enemigas, y las navales contra navales enemigas.

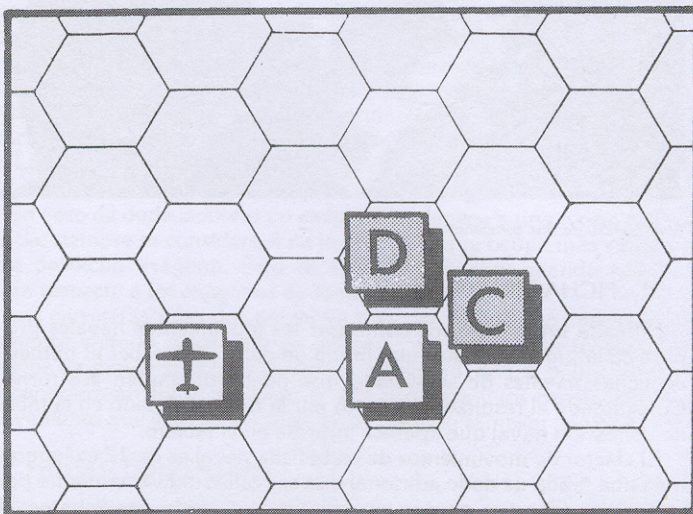
Las fichas aéreas pueden combatir contra fichas aéreas enemigas, o apoyar a fichas terrestres propias.

En ataque (fase atacante propia), una ficha aérea puede combatir contra otra aérea enemiga o apoyar a una ficha terrestre propia, pero no las dos cosas en un mismo turno, y posteriormente en defensa (fase atacante enemiga), una ficha aérea puede apoyar a una ficha terrestre propia; por este motivo una ficha aérea en un turno

puede combatir o apoyar en su fase atacante propia, y posteriormente en ese mismo turno puede apoyar en defensa a una ficha terrestre propia en la fase atacante del enemigo.



Las fichas «claras» han movido. La ficha A ataca a la ficha B, y la ficha aérea puede atacar a la ficha aérea oscura, o apoyar a la ficha A en su ataque a la ficha B. Pero nunca las dos cosas.



En el resultado del combate la ficha A venció a la B y la ficha aérea venció a la ficha aérea oscura. Las fichas oscuras C y D en su fase de movimiento se han trasladado para atacar a la ficha A, el avión apoya en defensa a su ficha A. Quedando como resultado factor de combate 4 para las fichas atacantes (oscuras) y factor de combate 3 (2 de la ficha de tierra + 1 del «apoyo» de la ficha aérea) para la ficha defensora (clara).

Cada ficha aérea solamente puede apoyar a una ficha terrestre propia.

Las fichas aéreas pueden apoyar en ataque o en defensa a fichas terrestres propias, siempre que éstas estén a un máximo de tres exágonos de distancia de la ficha aérea que apoya. La ficha terrestre apoyada aumenta en un punto su «factor de combate». Este factor adicional se sumará a su «factor de combate».

Varias fichas aéreas pueden apoyar a una sola ficha. En este caso se sumarán al «factor de combate» de la ficha apoyada tantos puntos como fichas aéreas le apoyen, a razón de un punto por cada ficha aérea. Siempre debe definirse qué fichas aéreas apoyan, y a qué ficha lo hacen.

Los factores de combate accesorios de las fichas terrestres (bien por encontrarse en exágono de montaña o de ciudad, o bien por apoyo de fichas aéreas propias) son acumulativos; por lo que una misma ficha que se encuentre en un exágono de ciudad o montaña (hay que tener en cuenta que no hay ningún exágono de ciudad situado en zona de montaña) y a la vez sea apoyada por una ficha aérea propia, aumentaría dos puntos su «factor de combate».

En este juego está permitido el apilamiento (agrupación de fichas propias, colocadas unas encima de otras en un mismo exágono) de fichas terrestres en ciudad, el número máximo de fichas terrestres que se pueden apilar en un solo exágono dependerá del tipo de ciudad de que se trate:

— Ciudad no capital de provincia	2 fichas
— Capital de provincia	3 fichas
— Madrid y Barcelona	4 fichas



## 9.1. Control de propiedad de las provincias

El control de propiedad de las provincias se realiza con la tabla auxiliar, en la que figuran todas las provincias españolas peninsulares.

Antes de comenzar a jugar se pone en cada provincia del mapa auxiliar una ficha marcadora de control de provincias, existiendo de tres tipos diferentes: 1) nacionalista, 2) republicano y 3) «en litigio». La propiedad de las provincias al comienzo de la partida es la siguiente:

— Provincias propiedad del bando nacionalista.

Alava	Orense
Avila	Palencia
Burgos	Pontevedra
Cádiz	Salamanca
La Coruña	Sevilla
León	Soria
Logroño	Valladolid
Lugo	Zamora
Navarra	

— Provincias propiedad del bando republicano.

Albacete	Jaén
Alicante	Lérida
Almería	Madrid
Badajoz	Málaga
Barcelona	Murcia
Castellón	Santander
Ciudad Real	Tarragona
Cuenca	Toledo
Gerona	Valencia
Guadalajara	Vizcaya
Guipúzcoa	

— Provincias en litigio

Asturias	Huesca
Cáceres	Segovia
Córdoba	Teruel
Granada	Zaragoza
Huelva	

Esta distribución es fiel reflejo de la situación que resultó tras los acontecimientos de julio de 1936.

Se deben actualizar las fichas marcadoras en la tabla auxiliar de control de provincias, en función de los cambios que vaya habiendo, en el momento que se produzcan, para que de esta manera se sepa en cada momento la situación en la que está cada provincia.

En ningún caso se podrán apilar fichas terrestres en exágonos que no sean de ciudad, salvo en los del Norte de África, conforme se ha dicho anteriormente.

Asimismo, se pueden apilar fichas aéreas en cualquier exágono, hasta un máximo de dos fichas por exágono.

En un mismo exágono puede haber al mismo tiempo, fichas terrestres y aéreas propias, sin sobrepasar el máximo permitido para cada tipo.

— Combates contra apilamientos de fichas en ciudades.

Son la única excepción a la mecánica de combates antes descrita, se resuelven utilizando la tabla de resolución de combates, que aparece en el tablero.

En la línea horizontal se reflejan las diferencias entre los factores de combate de los atacantes y los atacados, y en la columna vertical, la diferencia en la tirada del dado (entre atacante y atacado).

Cuando se contabilizan los factores de combate, deben tenerse en cuenta los puntos de apoyo de las fichas aéreas que apoyan.

Cuando se entable un combate contra un apilamiento de fichas terrestres en ciudad, lo primero que hay que hacer es sumar los factores de combate de las diferentes fichas atacantes, incluyendo los puntos de aumento por apoyo de las fichas aéreas atacantes, posteriormente se suman los factores de combate de las fichas atacadas (teniendo en cuenta el aumento que tienen las fichas en su «factor de combate» por encontrarse en ciudad, así como los aumentos por apoyo de las fichas aéreas propias, si los hay), una vez hecho esto, se calcula la diferencia que hay entre los factores de combate de las fichas atacantes y atacadas, y se localiza esa diferencia en la línea horizontal.

A continuación se procede a tirar el dado, primero el atacante y luego el atacado, realizando la misma operación y hallando la diferencia entre las puntuaciones obtenidas con el dado entre el jugador atacante y el atacado, localizándose la diferencia de puntuación para el jugador atacante en la columna vertical.

La intersección en la tabla de la casilla que marca la diferencia entre los factores de combate, con la casilla que marca la diferencia entre las puntuaciones de los dados, es la que indica el resultado del combate, que puede ser, según el caso:

— AP 1, AP 2, AP 3 (atacante pierde), refleja las pérdidas del jugador atacante, que puede perder 1, 2 ó 3 fichas propias en el combate, según se trate de AP 1, AP 2 ó AP 3, respectivamente.

— DP 1, DP 2, DP 3 (defensor pierde), refleja las pérdidas del jugador atacado, que puede perder 1, 2 ó 3 fichas propias en el combate, según se trate de DP 1, DP 2 ó DP 3, respectivamente.

El jugador que pierde las fichas elige las que han de ser eliminadas, siendo éstas sacadas del juego.

En determinadas circunstancias, como se observará en la tabla, ambos jugadores pierden fichas.

## 9. CONCEPTO DE «PROVINCIA EN LITIGIO» Y DE «PROVINCIA PROPIA»

La provincia es la unidad geográfica básica de control del territorio.

Se considera que una provincia es propiedad de un jugador cuando la posee al principio de la partida; o cuando a lo largo de ella ocupa el exágono de la capital de provincia, de alguna de las que eran propiedad del otro jugador o que estaban «en litigio», con al menos una ficha terrestre propia, que deberá quedarse ese turno sin moverse, en el exágono de la capital de provincia, siendo asimismo necesario que no exista ninguna ficha enemiga en el resto de los exágonos de dicha provincia.

Cuando en una provincia hay fichas terrestres de los dos bandos (nacionalista y republicano) se considera que está «en litigio». Si una provincia al comienzo de la partida está «en litigio», permanecerá en dicha situación hasta que pase a propiedad de uno de los dos bandos.

Las fichas aéreas y navales no sirven para conquistar provincias, o para colocarlas «en litigio».

Las provincias «en litigio» no son propiedad de ninguno de los dos bandos.

Cuando una provincia es propiedad de un bando, continuará siendo de él, aunque no exista ninguna ficha terrestre propia en exágonos de ella, mientras no hay fichas terrestres enemigas dentro de los límites de dicha provincia. En el momento en que haya una sola ficha terrestre enemiga en dicha provincia, pasará a estar «en litigio». Y si no habiendo fichas del jugador propietario, la referida ficha del ejemplo anterior, se situará en la capital de la misma, ésta pasará a propiedad del nuevo jugador, que la ha tomado.



Tanqueta de fabricación rusa.

Al finalizar cada turno se actualizará nuevamente la tabla auxiliar, poniéndose las fichas marcadoras, que indican las provincias que son de cada bando, y las que están en litigio, para que, de esta manera, cada bando reciba los refuerzos que le correspondan, según los «factores de población» que tengan las provincias de su propiedad.

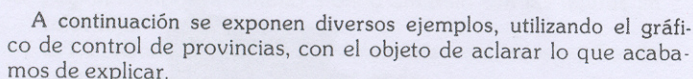
En el tablero figura en cada provincia lo siguiente: 1) «Factor de población» (lo tienen todas las provincias), 2) «Factor económico», 3) «Factor de moral», 4) «Factor de puerto». Estos tres últimos factores que sirven para el cálculo de los «factores extras de combate», sólo los tienen algunas provincias.

Las fichas terrestres podrán moverse libremente por las provincias propias.

Cada ficha únicamente podrá poner en litigio una sola provincia enemiga en cada turno.



— Refuerzos por factores de población, según figura en la «tabla de recepción de refuerzos por factores de población», que aparece en el tablero; dependiendo del turno de juego, un jugador recibirá una ficha terrestre de refuerzo por cada «valor» determinado de factores de población. (Ej.: en el segundo turno el republicano recibirá una ficha terrestre de refuerzo, por



- Una sola ficha, en ningún caso, podrá poner en litigio dos provincias en un solo turno.

- ## 10. RECEPCION DE REFUERZOS

— Refuerzos por turno, según lo indicado en la tabla situada en el tablero, son refuerzos fijos que se reciben independientemente del número de provincias propias que se tengan. Pueden recibirse en cualquier exágono de capital de provincia propia, o en otro advacente a él.

No se pueden recibir refuerzos en «zona de control» de fichas enemigas, debiendo recibirse en exágono de capital de provincia propia u otro adyacente a él, de cualquiera de las provincias que con la suma de sus factores de población hayan dado derecho a esa ficha de refuerzo.

Para la contabilización de los «factores de población», únicamente se pueden sumar los de las provincias propias que estén en la misma zona, es decir aquellas provincias en las que haya continuidad trazándose una raya imaginaria entre ellas, la raya imaginaria podrá ser todo lo tortuosa que se desee, no interrumpiéndose ésta por provincias enemigas o en litigio, colocándose la ficha de refuerzo en una de dichas provincias; es decir cada vez que se contabilizan los «factores de población» necesarios para recibir una ficha de refuerzo, se colocará ésta en una de las provincias, que con la suma de sus «factores de población», hayan dado derecho a recibir esa ficha de refuerzo; posteriormente en el caso de que sobren «factores de población» (ej.: si la suma es de 20 y se recibe la ficha de refuerzo con 18, las dos restantes se pueden utilizar sumándose a los factores de provincias propias adyacentes no contabilizados), se podrán utilizar en las provincias adyacentes.

En el caso de provincias aisladas que no lleguen a sumar los factores de población necesarios para recibir una ficha de refuerzo, no se podrán utilizar sus factores de población para recibir refuerzos en otras zonas.



**EJEMPLO:** Si en el segundo turno de juego el control de provincias antes mencionado estuviese tal y como figura en el gráfico de control de provincias, la recepción de refuerzos, al recibir los republicanos una ficha de refuerzo por cada 18 factores de población y los nacionalistas una por cada 14 factores, sería la siguiente:

**Republicanos:** En el Norte (Santander, Vizcaya y Guipúzcoa) no recibirían refuerzos al no totalizar 18 factores de población (sólo tienen 11 factores); igualmente no podrán recibir refuerzos en Málaga al estar aislada de otras provincias bajo control republicano.

Comenzando por el Nordeste recibirían los siguientes refuerzos: 1 ficha en Gerona o Barcelona (3 factores de Gerona más 17 factores de Barcelona), los dos factores sobrantes más los 3 de Lérida, los 3 de Tarragona, los 3 de Castellón y los 10 de Valencia, darían la posibilidad de recibir otra ficha en cualquiera de esas provincias; a continuación, con los 3 factores sobrantes, más los 3 de Cuenca, los 2 de Guadalajara y los 13 de Madrid, se recibiría otra ficha de refuerzo en cualquiera de esas provincias; con los 3 factores sobrantes, los 5 de Toledo, los 7 de Badajoz y los 5 de Ciudad Real, se obtendría otra ficha de refuerzo en una de esas provincias; con los 2 factores sobrantes, los 6 de Jaén, los 3 de Albacete, los 5 de Alicante y los 6 de Murcia, se conseguiría otra ficha de refuerzo más en cualquiera de esas provincias; con los 4 factores sobrantes y los 3 de Almería no se conseguiría ninguna otra ficha terrestre de refuerzo, al no totalizar 18 factores de población. De esta manera el jugador republicano recibiría 5 fichas terrestres de refuerzo en ese turno (4 de ejército y 1 de guarnición).

**Nacionalista:** En el Sur (Sevilla y Cádiz) no podrá recibir fichas de refuerzo al tener sólo 13 factores de población, y necesitar 14 factores.

Comenzando por el Noroeste recibirían los siguientes refuerzos: Sumando los 7 factores de población de La Coruña, los 5 de Pontevedra y los 5 de Lugo, recibirían una ficha terrestre de refuerzo en cualquiera de esas provincias; con los 3 factores sobrantes, los 4 de Orense, los 4 de León y los 3 de Zamora, conseguirían otra ficha de refuerzo en una de esas provincias; sumando los 3 factores de población de Salamanca, los 2 de Avila, los 3 de Valladolid, los 2 de Palencia, los 3 de Burgos y el factor de Soria, obtendrían otra ficha de refuerzo en cualquiera de esas provincias, no pudiendo recibir ninguna otra ficha de refuerzo en Logroño, Alava y Navarra, al no totalizar 14 factores de población (sólo tienen 6 factores).

Los factores de población de las provincias en litigio (Asturias, Segovia, Cáceres, Córdoba, Huelva, Granada, Zaragoza, Huesca y Teruel) no sirven para ninguno de los dos contendientes.

El jugador nacionalista recibiría por lo tanto 3 fichas terrestres de refuerzo (2 de ejército y 1 de guarnición).

En todos los turnos se recibirán los refuerzos por «factores de población» conforme se ha explicado anteriormente, colocándolos primero el jugador que realiza sus movimientos en primer lugar.

## 11. FACTORES EXTRAS DE COMBATE

Para la determinación de los «factores extra de combate» (F.E.C.), en cada turno y en la fase marcada en la secuencia de jugada, cada jugador sumará los «factores económicos», los «factores de moral» y los «factores de puerto» de las provincias propias, obteniendo así un valor numérico, que se marcará en la tabla de contabilización de los «factores extra de combate» existente en el tablero. Las provincias en litigio no cuentan para ninguno de los dos jugadores. Los factores «de moral» y «de puerto» de las provincias que al comienzo de la partida fuesen de un jugador, y a lo largo de ella pasasen a control del otro jugador, contarán como F.E.C. negativos, es decir, se restarán al jugador que ha perdido dichas provincias, en el turno que las pierda.

Por lo tanto, las provincias que tienen «factor de moral» y «de puerto», no sólo contarán como F.E.C. positivos para el jugador que los tiene en su poder, sino que también contarán como F.E.C. negativos para el jugador que teniéndolos al comienzo de ese turno los haya perdido en él. Ejemplo: si el jugador republicano pierde Bilbao y Madrid, se le restarán 10 F.E.C. en ese turno (5 de «factor de moral» de Madrid, 2 de «factor de moral» de Bilbao y 3 de «factor de puerto» de Bilbao), posteriormente, si esas provincias las pierde el jugador nacionalista, se le restarán esos puntos de F.E.C. en el turno en el que las pierda.

Cada jugador comienza la partida con cero de F.E.C., comenzando a contabilizarlos a partir del segundo turno de juego.

Por cada diez F.E.C. se aumenta un punto de «factor de combate»; únicamente se puede utilizar «uno» por combate, no por ficha que participe en dicho combate, es decir, si hay un combate de tres fichas terrestres propias contra dos terrestres enemigas (serían seis factores de combate propios contra cuatro enemigos), si cada jugador utilizase diez puntos de sus F.E.C. para incrementar en un pun-

to sus factores de combate, éste pasaría a ser un siete contra cinco.

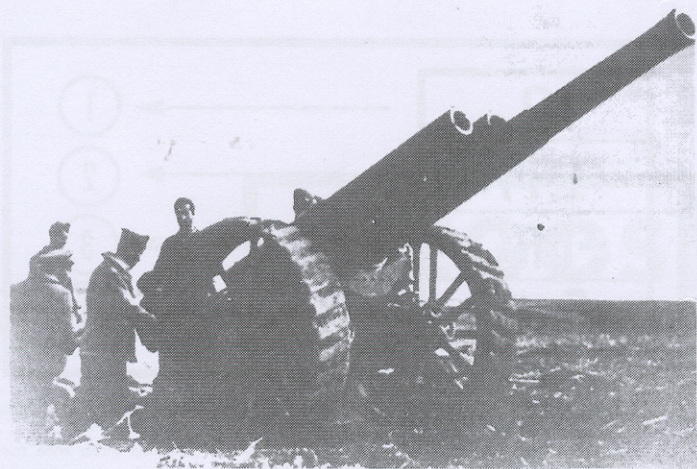
En cada combate el jugador atacante es el primero que debe decir si utiliza o no los F.E.C. en un determinado combate, y posteriormente el atacado.

Los F.E.C. se pueden utilizar en cualquier tipo de combate (terrestre, aéreo o naval), tanto en el momento de sus ataques en un turno como en defensa de ese mismo turno, e incluso guardarlos para los turnos siguientes.

La tabla de contabilización de la F.E.C. que aparece en el tablero tiene 100 casillas por jugador, numeradas de -20 a +79, en cada turno cada jugador colocará la ficha marcadora de F.E.C. en la casilla correspondiente a los F.E.C. que tenga, retrocediéndola diez casillas cada vez que los utilice. Ejemplo: si tiene 54, al emplear 10 en un combate, pasaría a tener 44.

Los F.E.C. no utilizados en un turno se podrán acumular y emplear en turnos sucesivos, los negativos también se acumulan para el siguiente turno. Ningún jugador podrá tener más de 79 positivos, ni menos de 20 negativos.

Los F.E.C. se pueden utilizar tanto en defensa como en ataque.



Cañón pesado de 122 mm. de largo alcance.

## 12. CONVERSION DE FICHAS DE GUARNICION EN FICHAS DE EJERCITO

A partir del tercer turno de juego, los jugadores podrán convertir, si así lo desean, fichas de guarnición propias en fichas de ejército.

El número máximo de conversiones aparece definido en la tabla situada en el tablero, a partir del séptimo turno cada jugador podrá hacer un número ilimitado de conversiones. Por cada dos fichas de guarnición recibirá una ficha de ejército, retirando del tablero las fichas de guarnición y colocando la del ejército en cualquiera de los dos exágonos donde se encontrasen aquellas, en el caso que éstas estuviesen apiladas en ciudad, la de ejército se deberá recibir en dicha ciudad.

Las fichas de guarnición deberán estar en una misma zona de provincias propias, según se ha explicado en el apartado de «recepción de refuerzos», no pudiendo cambiar dos fichas de guarnición que estén separadas por provincias en litigio o enemigas. Utilizando el gráfico de control de provincias de estas instrucciones, y suponiendo que estuviera dada en el juego una situación de distribución de provincias como la del «gráfico», se ponen los siguientes ejemplos:

- 1) El jugador republicano podría convertir dos fichas de guarnición propias, que se encontrasen en Gerona y Almería, por una de ejército, y colocar ésta en cualquiera de esas dos provincias; ya que existe continuidad de provincias propias entre las dos.
- 2) El jugador republicano no podrá convertir dos fichas de guarnición que se encuentren en Jaén y Málaga, por una de ejército, al encontrarse separadas por provincias en litigio.
- 3) El jugador nacionalista podrá convertir dos fichas de guarnición que se encuentren en La Coruña y Navarra; pero no podrá convertirlas si una se encuentra en Cádiz y otra en Avila, por los motivos antes expuestos.

## 13. FACTOR METEOROLOGICO

La utilización del factor meteorológico es opcional, por lo cual antes de comenzar la partida, los jugadores deberán decidir si lo van a utilizar o no.

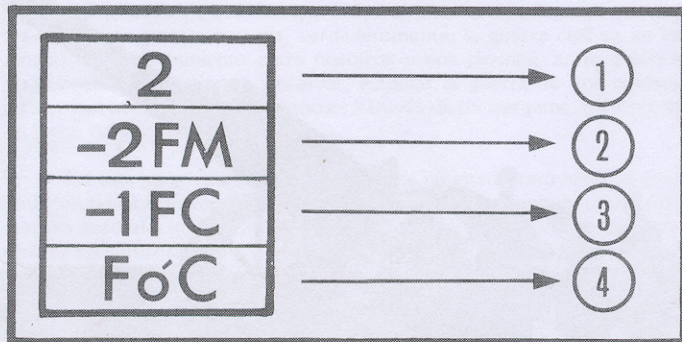


Para determinar la influencia del «factor meteorológico» se emplea la tabla auxiliar de influencias meteorológicas. En ella, España aparece dividida en cinco zonas meteorológicas, marcadas con las letras A, B, C, D y E; a partir del segundo turno de juego y en la fase marcada en la «secuencia de jugada», se deberá realizar una tirada de dado por cada una de ellas, donde pueda haber influencia del «factor meteorológico».

En la línea horizontal se reflejan los turnos de juego y en la columna vertical las diferentes zonas meteorológicas, las casilla de intersección en la tabla de ambas columnas, indicará si en ese turno puede haber influencias meteorológicas en una zona determinada y cuál será, en el caso que por tirada de dado exista esa influencia. Así en el segundo turno de juego únicamente se debe realizar una tirada del dado para la zona meteorológica «B», si se obtiene un «dos» se aplicarán las modificaciones correspondientes que aparecen en la plantilla, y en el turno tercero se realizará una tirada de dado para cada una de las siguientes zonas: A, B, C y D.

Los modificadores solamente se aplican a las fichas que se encuentran en la zona meteorológica afectada.

En cada casilla con influencia meteorológica aparece lo siguiente:



- 1) Número a obtener con el dado para aplicar estos modificadores a las fichas de dicha zona meteorológica.
- 2) Disminución de «factor de movimiento» para todas las fichas de dicha zona meteorológica.
- 3) Disminución de «factor de combate» para las fichas atacantes de dicha zona.
- 4) Esta casilla tiene relación directa con la anterior, en ella se especifica la disminución de un «factor de combate» a cada ficha de dicha zona meteorológica (F), o la disminución de un «factor de combate» a cada combate de dicha zona (C).

Las casillas en blanco indican que no existe ninguna influencia meteorológica en esa zona en un turno determinado, por lo cual no es necesario realizar una tirada del dado para definir el «factor meteorológico» en dicha zona.

Cuando hay influencia meteorológica en una zona determinada, se colocará una ficha marcadora de «factor meteorológico» (ZM), en la casilla de la tabla auxiliar correspondiente, indicando de esta forma, que en esa zona a todas las fichas terrestres hay que aplicarles las modificaciones que allí aparecen, cuando finaliza el turno se quitan las fichas marcadoras.

#### 14. SECUENCIA DE JUGADA

La secuencia de jugada es la siguiente:

##### PRIMER TURNO

- 1) Situación en el tablero de las fichas de colocación inicial de ambos jugadores.
- 2) Colocación de las fichas de control de provincias en el tablero auxiliar.
- 3) Movimientos y resolución de combates, primero del jugador que obtenga la mayor puntuación por tirada del dado.
- 4) Movimientos y resolución de combates del otro jugador.

##### SIGUIENTES TURNOS

- 1) Recepción de refuerzos por factores de población, de ambos jugadores.
- 2) Recepción de refuerzos por tabla, de ambos jugadores.
- 3) Conversión de fichas de guarnición en fichas de ejército.
- 4) Contabilización de los «factores extras de combate».
  - 4.1) «Factor económico».
  - 4.2) «Factor de moral».
  - 4.3) «Factor de puerto».
  - 4.4) Deducción de los «factores extra de combate» negativos, que tenga cada jugador. Con lo que se obtiene el valor definitivo de F.E.C.
- 5) Determinación del «factor meteorológico» existente en cada «zona meteorológica», si se juega con esta variable.
- 6) Movimientos y resolución de combates del jugador que mueve primero, decidido por tirada del dado en el primer turno.
- 7) Movimientos y resolución de combates del otro jugador.
- 8) Movimientos de readaptación de la aviación.
  - 8.1) Del jugador que mueve primero.
  - 8.2) Del otro jugador.
- 9) Colocación en el tablero auxiliar de las fichas de control de provincias, de acuerdo con la nueva situación que haya resultado.

#### NOTA:

Cualquier duda referente a las presentes instrucciones podrá ser solventada escribiendo al Dpto. de Producción de juegos NAC, c/ Velázquez, 126, 28006 Madrid.

Puede realizar cuantas preguntas desee siempre que puedan ser contestadas con una afirmación o una negación, o en su defecto mediante un texto lo más breve posible.

Le quedamos muy agradecidos de que formule sus cuestiones de esta manera, para que así nuestras contestaciones seán lo más rápidas posibles.

© 1986 by NIKE AND COOPER ESPAÑOLA, S. A., sobre estas instrucciones y la totalidad de componentes del presente juego de mesa