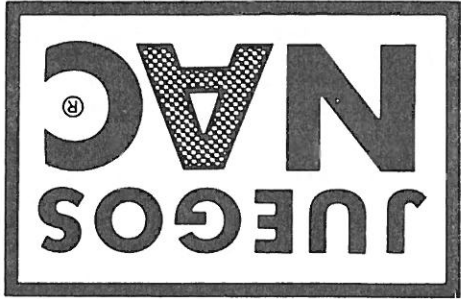
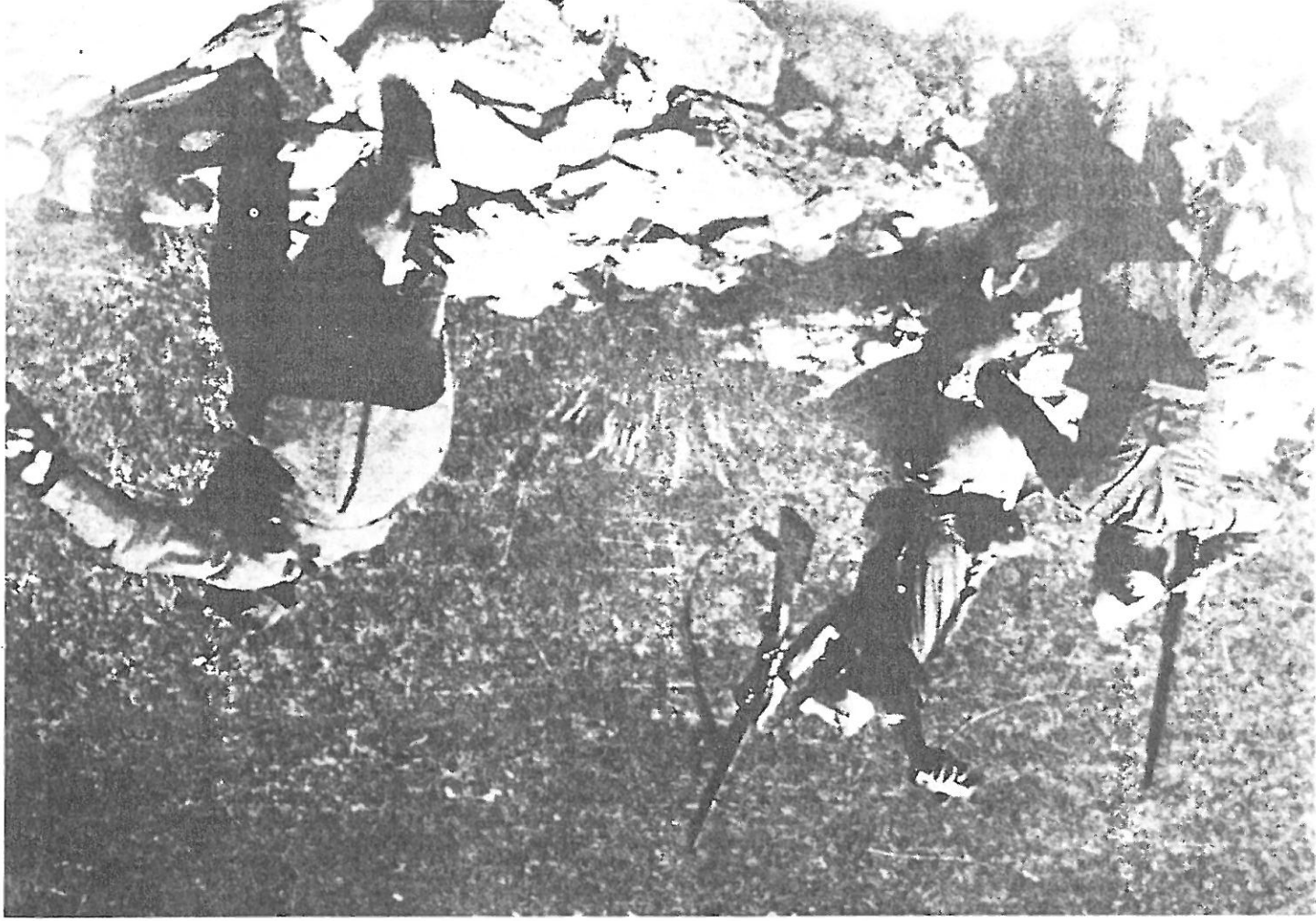


# LA GUERRA DE ESPAÑA



## INSTRUCCIONES



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 quitarán las fichas marcadoras.

### 14. SECUENCIA DE JUGADA

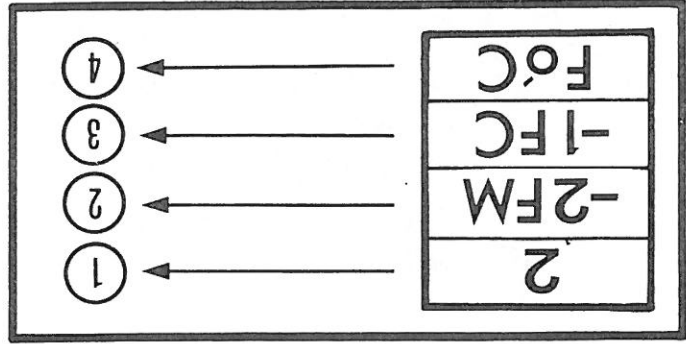
La secuencia de jugada es la siguiente:

#### 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 fichas de guarnición en fichas de ejército.
- 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 tengamos 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.



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 casillas de intersección en la tabla de ambas columnas, indicará si en ese turno puede haber influencias meteorológicas en una zona determinada y así, en el caso de 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 planilla, 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» o cada ficha de dicha zona meteorológica (F), o la disminución de un «factor de combate» o cada combete 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.

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 sean 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.

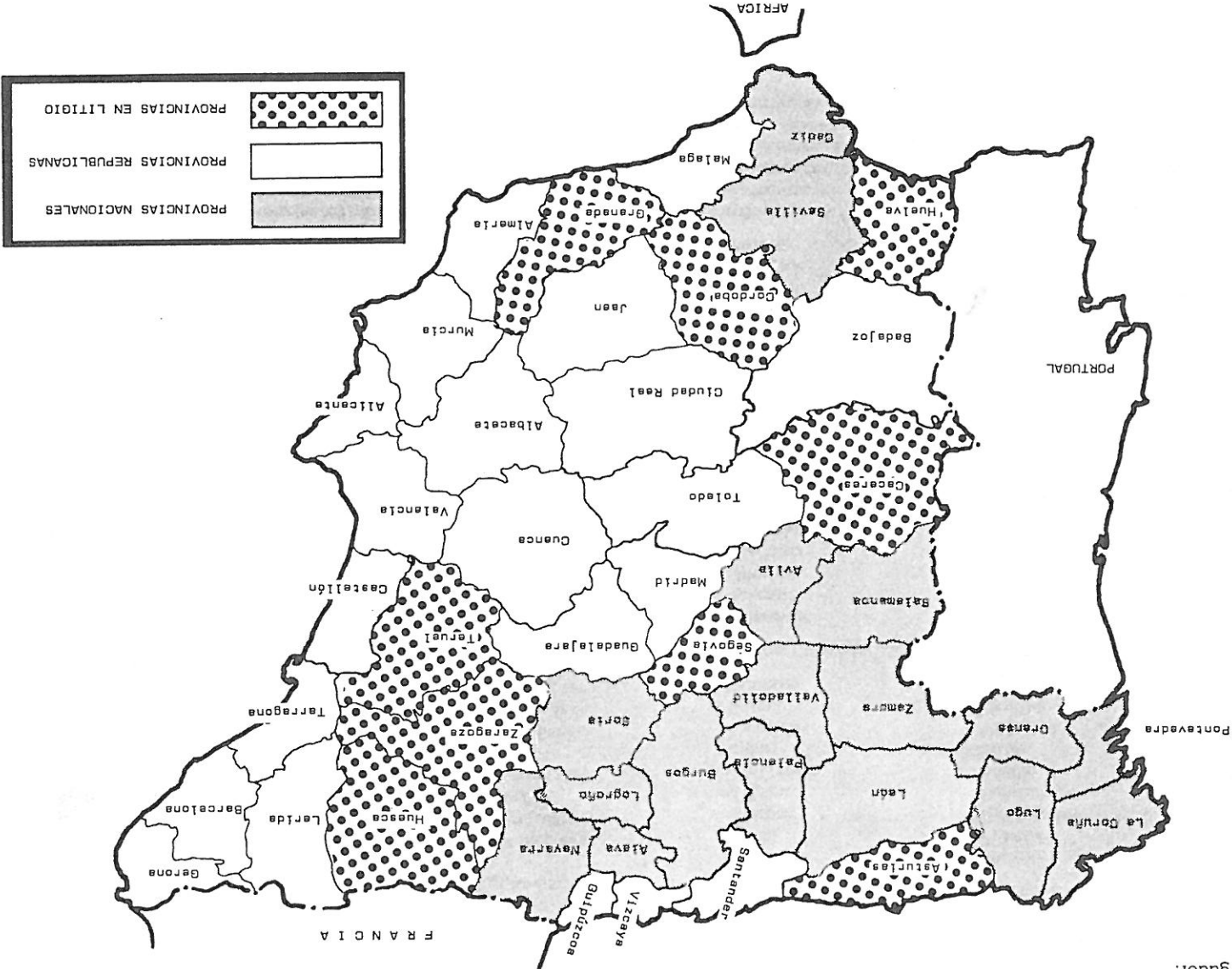
NOTA:







Una misma ficha nunca puede pasar a través de una provincia enemiga, es decir, primero se pone en litigio esa provincia en un turno y en el siguiente se podrá acceder a la siguiente provincia enemiga. Ahora bien, si está permitido que una ficha ponga en litigio una provincia, y posteriormente en ese mismo turno esa provincia que ya está en litigio, podrá ser atravesada por otra ficha del mismo jugador.

[illegible]

A continuación se exponen diversos ejemplos, utilizando el gráfico de control de provincias, con el objeto de aclarar lo que acabamos de explicar.

1. Una ficha terrestre de Ejército republicano, que se encuentran

2. Una ficha terrestre del Ejército republicano que se encuentre en la provincia de Vizcaya, no podrá pasar en un solo turno por la provincia de Alava y colocarse en la de Logroño, ya que conforme se ha explicado anteriormente en ese turno pondría en litigio Alava, y en el turno siguiente si podría pasar a Logroño.

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

3. Una ficha terrestre del Ejército nacionalista que se encuentre en la provincia de Burgos, si podría pasar en un solo turno por la provincia de Segovia, ya que estaba previamente en litigio, y colocarse en la provincia de Guadalajara.

## 10. RECEPCION DE REFUERZOS

En cada turno, en la fase indicada en la secuencia de jugada, cada jugador puede recibir refuerzos de dos formas diferentes:

— 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 exagono de capital de provincia propia, o en otro adyacente a él.

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.I.T.V. (Comando di Truppe Volontarie) como prestos 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 suelto 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, los sustituyen por grandes despliegues y maniobras, con la creación de anticorrientes y toda la estructura de reataguardia 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 Guadalaajara; avanzan en el interior de Vizcaya — bombardeando y destruyendo, la Legión Condor, Guernica—, y avanzan desde Cádiz y toman Málaga

En junio el frente vizcaíno se desmoronó y los nacionalistas tomaron Bilbao, y al haberse decantado por ellos —desde el inicio de la guerra—, Asturias para obtener el dominio total de la cornisa cantábrica, la primera cayó 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

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 continuación se sigue una fuerte ofensiva nacionalista en Aragón, tomando 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 des-  
perada 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  
desdorbó, 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 disposiciones internas, que en ocasiones — como el caso de Madrid —, llegan al enfrentamiento bélico entre los propios republicanos.

## 2. EXPLICACION DE LOS COMPONENTES

## 2.1. El tablero

- Un tablero que represente la España peninsular y el Norte de África, 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 África, Legión Cóndor (alemanes) y C.T.V. (italianos).
- Una cubeta de plástico para guardar las fichas, una vez destroeadas.
- 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.

## LA GUERRA DE ESPAÑA

## 1. Componentes

*Parapeto republicano durante el asedio del Alcázar de Toledo.*



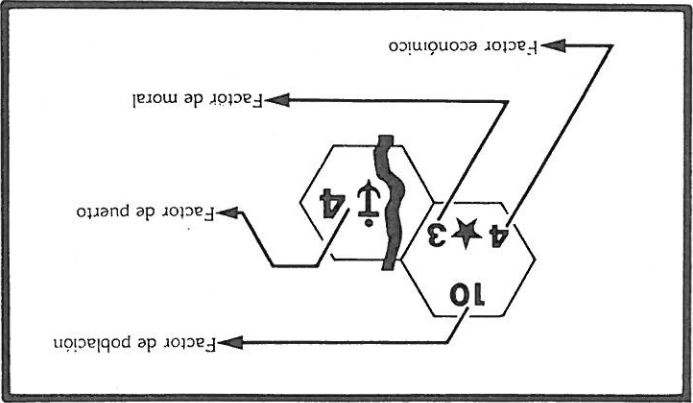
La guerra termina oficialmente, y para la historia, el 1 de Abril de 1939.

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

- Provincias: Cada una con sus límites geográficos en color rojo.
- Ciudades: Exágonos con una estrella de color negro de la ciudad y 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 exágon, 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 exágon, 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 exágon, 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 an- cia, 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 ciu- dades costeras.



- Una tabla para la resolución de los combates contra apila- mientos 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 resol- ver los combates contra ellas.
- Una tabla de recepción de refuerzos por «factores de pobla- ción».
- Una tabla para la conversión de «fichas de guarnición» en «fi- chas 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 extras de combate.
- Una plantilla numerada del uno al dieciséis, para marcar los turnos, indicándose en cada uno de ellos el periodo de tiempo de la guerra que le corresponde.
- Dos plantillas numeradas para el control de los «factores ex- tra de combate» de cada ejército.

## 2.2. Las fichas

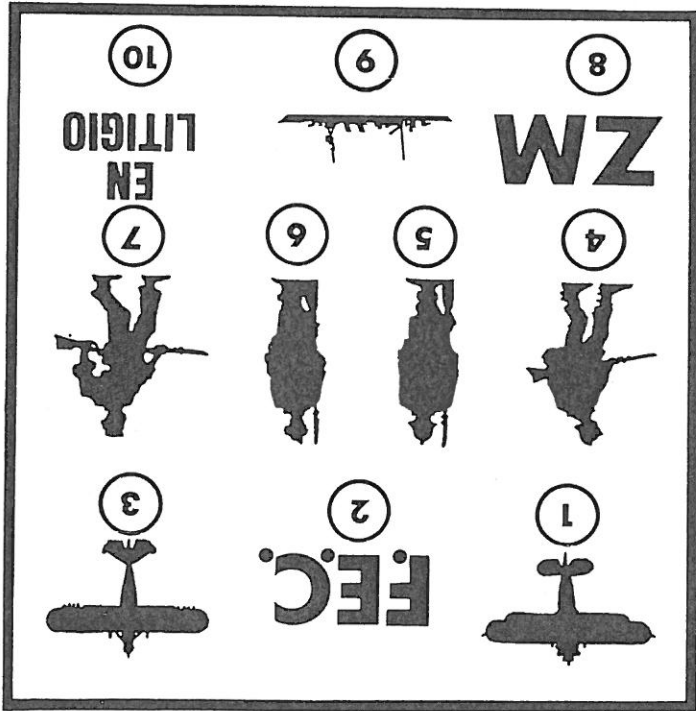
Clasificación general.  
EJERCITO NACIONALISTA:  
— Ejército: Fondo amarillo con las figuras en color negro.  
— Ejército de África: Fondo amarillo con las figuras en color ocre.  
— Legión Condor (alemana): Fondo amarillo con las figuras en color rojo.  
— C.T.V. (Comando di Truppe Volontarie —italianos—): 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 co- lor negro.

## 2.3. La ficha tipo

Las fichas se diferencian entre sí por su distinto color, y por la si- luea 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 máxi- mo 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 di- ferente, 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 trasla- darse 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 apar- tado 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 repu- blicana. 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 firme».

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 le- tras 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 mo- dificadores que se explican más adelante. En el apartado de «Movi- miento 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 dife- rente de fichas:

## 1) TERRESTRES

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

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 te- rrestres y aéreas propias, sin superpasarse 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 apa- rece en el tablero.

En la línea horizontal se reflejan las diferencias entre los factores de combate de los atacados, y en la columna ver- ti- cal, 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 entabla un combate contra un apilamiento de fichas terrestres en ciudad, lo primero que hay que hacer es sumar los fac- tores de combate de las diferentes fichas atacantes, incluyendo los puntos de aumento por apoyo de las fichas aéreas atacantes, poste- riormente 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 dife- rencia 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 ju- gador atacante, que puede perder 1, 2 ó 3 fichas propias en el combate, según se trate de AP 1, AP 2 ó AP 3, respectiva- mente.

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

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

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

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

La provincia es la unidad geográfica básica de control del territo- rio.

Se considera que una provincia es propiedad de un jugador cuan- do 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 ban- dos.

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 li- gio». Y si no habiendo fichas del jugador propietario, la referida fi- cha del ejemplo anterior, se situará en la capital de la misma, esta- pasará a propiedad del nuevo jugador, que la ha tomado.

## 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 península- res.

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».

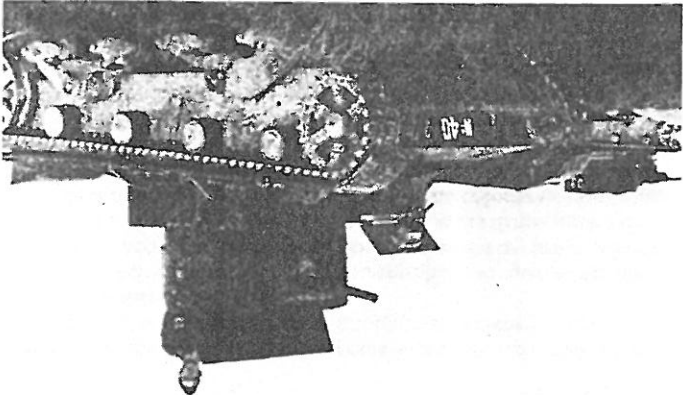
La propiedad de las provincias al comienzo de la partida es la si- guiente:

— Provincias propiedad del bando nacionalista.  
Alava  
Burgos  
Cádiz  
La Coruña  
León  
Logroño  
Lugo  
Navarra

— Provincias propiedad del bando republicano.  
Albacete  
Almería  
Badajoz  
Barcelona  
Castellón  
Ciudad Real  
Cuenca  
Gerona  
Guadalajara  
Gipúzcoa

— Provincias en litigio

Asturias  
Cáceres  
Córdoba  
Granada  
Huelva  
Huesca  
Segovia  
Teruel  
Zaragoza



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 mane- ra, 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 fac- tores que sirven para el cálculo de los «factores extras de combate», sólo los tienen algunas provincias.

Las fichas terrestres podrán moverse libremente por las provin- cias propias.

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



7.2. Transporte naval de África a la Península a través

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 cualquier ra de los exágonos de tierra del Norte de África, podrán pasar a través de la ficha naval propia que hace de «puente», en el mismo turno no 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 enemigos 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 par 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.

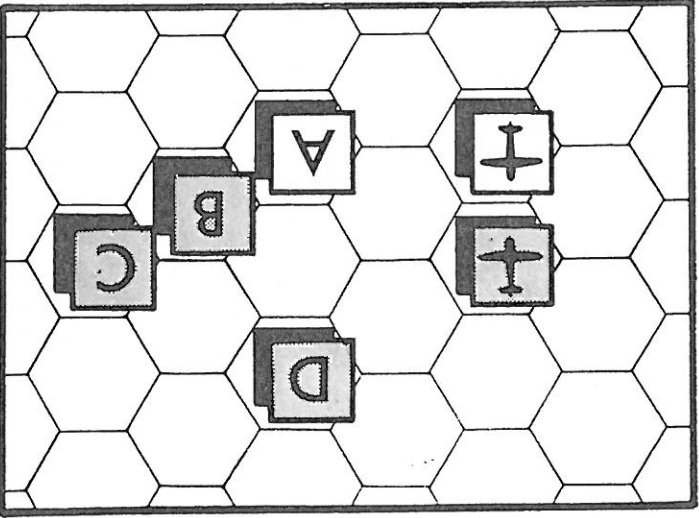
Cuando varias fichas atacan a una enemiga, sus «factores de combate» se suman, multiplicándose la adición por el valor obtenido con el dado.

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.

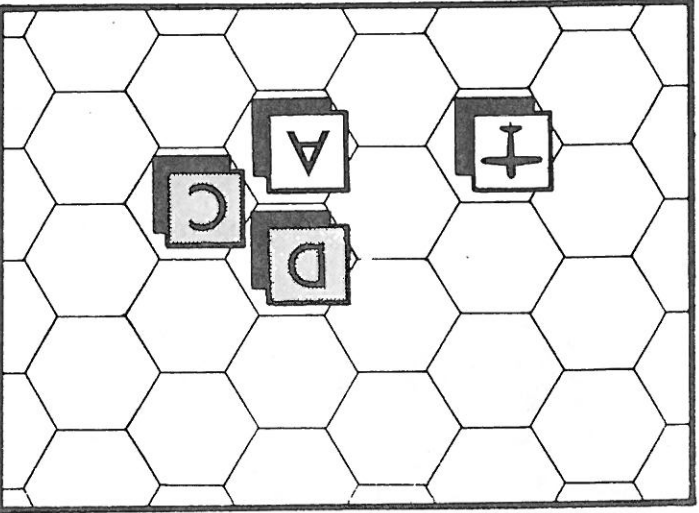
En el turno de un jugador cada ficha sólo puede moverse una vez (salvo las fichas aéreas, conforme se ha explicado anteriormente) y combatir una vez. Si cuando juega el jugador contrario, la ficha es atacada, lógicamente se defiende, tirando el dado. Las fichas terrestres que se encuentran en exágonos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

propias. Las fichas aéreas pueden apoyar en ataque o en defensa a fichas terrestres propias. 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 si- tuado 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

3. NUMERO DE JUGADORES

- 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».
- 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.

5. ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

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

- a) Consiguiendo la rendición del contrario.
- b) Aniquilando totalmente al enemigo.
- c) 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- mero que ha obtenido, por el «factor de combate» de su ficha, resultando así un valor. El atacado hace lo mismo, obteniendo par 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.

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 im- plicará 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

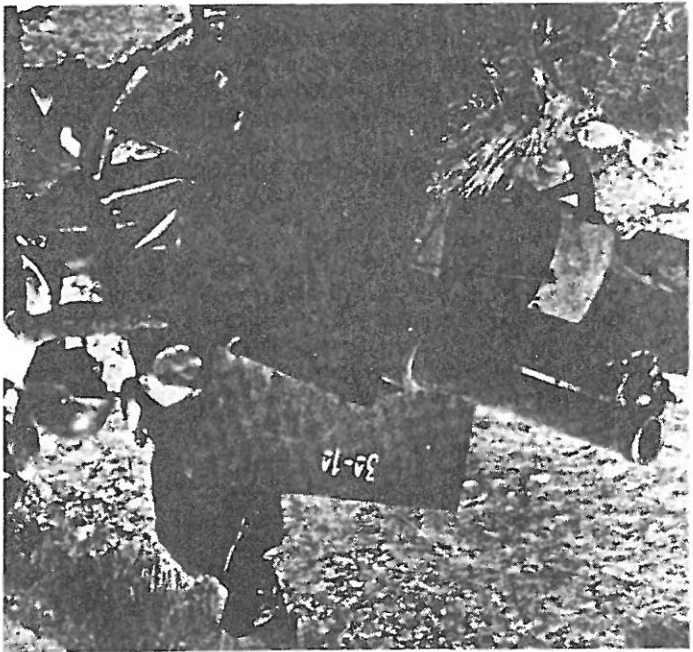
- 3 en África
- 1 en Sevilla
- 1 en Barcelona
- 1 en Madrid

Fichas de ejército

REPUBLICANOS

- 1 en Pamplona
- 1 en La Coruña
- 1 en Murcia
- 1 en Valencia
- 1 en Barcelona
- 1 en Madrid

Fichas de ejército



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

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».

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 este 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.

5) FICHAS MARCADORAS

- 5 fichas marcadoras de «factor meteorológico».
- 1 ficha NAC marcadora de turnos.

4) FICHAS DE CONTROL DE PROVINCIAS

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

3) AEREAS

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

2) NAVALES

- 28 fichas del Ejército republicano.
- 28 fichas del Ejército nacionalista.

— Fichas terrestres de «Guarnición».

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



Fichas de guarnición

- 1 en Córdoba
- 1 en Granada
- 1 en Oviedo
- 1 en Barcelona
- 1 en Jaén
- 1 en Tírvael
- 1 en Huesca
- 1 en Valladolid
- 1 en Cáceres
- 1 en León

Fichas navales

- 1 en Vigo
- 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 África se pueden colocar en cualquier exágono de la porción de África que hay en el tablero. Pudiendo colocarse apliladas, 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» 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.

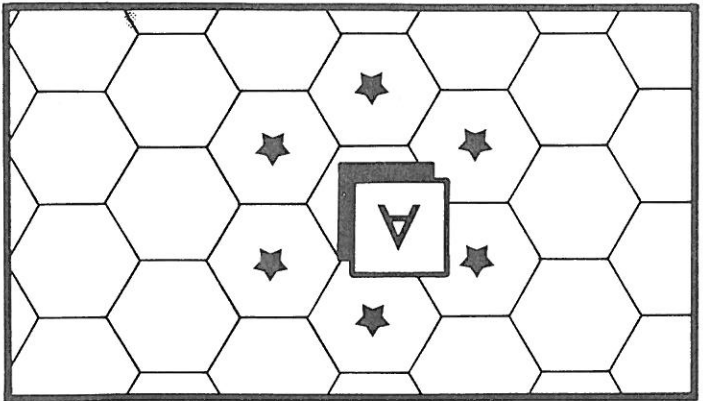
Las fichas de tierra no pueden pasar por encima de otras fichas terrestres. Si una de estas fichas va en una dirección determinada y en su camino encuentra a otra ficha de tierra propia o enemiga, tiene que rodarla, pero no podrá pasar por encima de ella, aunque esto suponga un retraso en su camino. 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, esta 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 figure 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 avanzar 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 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, desprecian-dose.

## 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.)

## 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 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 encontrase en un exágono de puerto propio, y en ese turno embarcase y posteriormente desembarcase, si 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.