

# La Legión



1.- COMPONENTES DEL JUEGO.....	2
2.- EXPLICACION DE LOS COMPONENTES.....	2
2.1.- EL TABLERO. ....	2
2.2.- LAS FICHAS. ....	2
2.3.- LA FICHA TIPO.....	2
2.4.- EL DADO. ....	3
3.- NUMERO DE JUGADORES .....	3
4.- DURACION DE LA PARTIDA.....	3
5.- ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?.....	3
6.- COLOCACION DE LAS FICHAS AL COMIENZO DE LA PARTIDA Y RECEPCION DE REFUERZOS .....	4
6.1.- RECEPCION DE REFUERZOS .....	4
7.- EL MOVIMIENTO DE LAS FICHAS.....	5
8.- EL COMBATE. ....	5
8.1.- LA ARTILLERIA.....	6
8.2.- BOMBARDEO DE AVIONES Y BARCOS .....	6
8.3.- LOS INGENIOS BLINDADOS. ....	7
9.- EL FACTOR METEREOLOGICO. ....	7
10.- SECUENCIA DE JUGADAS.....	7



# 1.- COMPONENTES DEL JUEGO.

- Un tablero.
- Cinco plantillas troqueladas de fichas.
- Dos cubetas de plástico para guardar las fichas.
- Un dado de madera.
- Una hoja de introducción histórica.
- El presente libro de instrucciones.

## 2.- EXPLICACION DE LOS COMPONENTES.

### 2.1.- EL TABLERO.

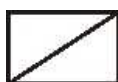
El tablero es un mapa de la región de **Melilla** y de parte del **Protectorado** español en Marruecos, así como de sus alrededores, donde transcurrió la «**Guerra de África**».

En él se distinguen:

- Las porciones de **tierra y mar**.
- **Las zonas de desembarco**: hexágonos de play o mar marcados con un punto negro.
- **Las ciudades**: dibujadas como un agrupamiento de casas. Si a su alrededor tienen un trazo grueso significa que la ciudad es una **plaza fuerte**.
- **Carreteras**: líneas de color marrón oscuro que unen ciudades o plazas fuertes.
- **Montañas**: zonas de color marrón oscuro encerradas en curvas de nivel.
- **Mar Chica**: hexágonos de color azul, junto a Nador, que constituye una de las defensas naturales de Melilla, no pudiendo ser atravesada por ninguna ficha de tierra ni de mar.
- **Delimitación de zonas**: línea discontinua negra que señala la posición que deben ocupar las fichas al comienzo de la partida y que divide el mapa en dos zonas: la interior, española, y la exterior, marroquí.
- **Una plantilla numerada del uno al trece**, para marcar los turnos: cada vez que los dos jugadores completan un movimiento y sus respectivos combates, cada uno, se avanza la ficha NAC de marca de turnos una casilla.
- **Aeropuerto**: junto a Melilla.
- Una «**Rosa de los Vientos**», sin influencia en el juego.
- Además hay dos puentes sobre río Kert, en la carretera de Segangan a Dar Quebdani, y ríos, líneas de color azul, que no tienen incidencia en el juego.



Infantería



Caballería



Ingénios Blindados



Flota española

### 2.2.- LAS FICHAS.

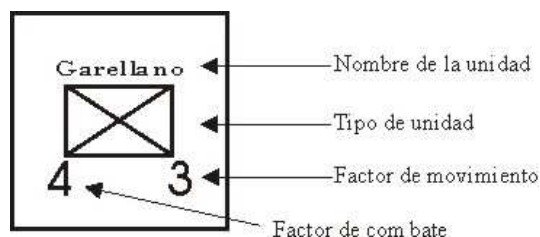
Clasificación general:

- Las **Kábilas** y **Harcas** marroquíes en colores grises y negros, con los números en blanco y negro.
- El **ejército español**: en color blanco, con los números y emblemas en blanco, con las excepciones de:
- **La Legión**: en color verde, con los números y emblemas en amarillo.
- **Los Regulares**: en color amarillo, con los números y emblemas en verde.
- **Las Mehalas**: en color amarillo, con los números y emblemas en rojo.
- **La Harca Solimán**: en color blanco, con los números en negro y los emblemas en rojo.

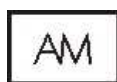
### 2.3.- LA FICHA TIPO.

Las fichas españolas representan unidades de tipo **Batallón** y las marroquíes unidades irregulares conocidas como **Harcas y Kábilas**.

**Todas las fichas de tierra tienen cuatro características típicas que las hacen diferentes entre sí, pero a su vez, se repiten de la misma manera en todas ellas, que son:**



- **Nombre de la Unidad**: reproducido de las unidades auténticas que participaron en la Guerra.
- **Tipo de unidad**: artillería, infantería, caballería, etc.
- **Factor de combate**: es la capacidad operativa de la unidad, es capaz de concentrar en un combate. Sirve para entablar y resolver los combates entre las diferentes fichas.
- **Factor de movimiento**: es el espacio, en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer, como máximo, para entablar combate en un turno, si bien puede hacer un movimiento menor o no moverse. El «**factor de desplazamiento**», que no está reflejado en la ficha, es el espacio, en hexágonos, que como máximo es capaz de recorrer una ficha, en un turno, para trasladarse de un punto del tablero a otro. El «**factor de desplazamiento**» de cada ficha es el **doble** de su «**factor de movimiento**». Este factor no se puede utilizar para aproximarse a una ficha enemiga y entablar combate con ella en ese turno.



Ametralladoras



Artillería



Bombarderos



Hidroaviones

Al margen de esto, hay ciertas fichas que tiene algunas particularidades:

- Fichas de **«batería tomada»** o conquistada: son fichas de artillería marroquí, marcadas con una **raya negra** en su parte superior. Sólo entran en el juego cuando el jugador «marroquí» consigue eliminar una ficha de artillería española. Se considera entonces que los marroquíes han destruido a la unidad que sirve los cañones y se han apoderado de éstos. Por tanto, al entrar en el juego, estas fichas se colocarán en el hexágono que ocupaba la ficha de artillería española eliminada.

- **Fichas de aviación:** pueden ser de **hidroavión** o de **bombardero**. Carecen de «factor de combate», ya que sólo bombardean. Su «factor de movimiento» puede ser utilizado **tres veces** en cada turno, partiendo necesariamente la primera vez del aeropuerto, en el caso de los bombarderos, o de la Mar Chica, en el caso de los hidroaviones. Cada una de estas tres veces que pueden mover las fichas de aviación en cada turno. Así pues, las fichas aéreas se moverán y bombardearán en **tres subturnos** en cada turno, regresando al finalizar éstos de forma automática al aeropuerto, si son bombarderos, o a la Mar Chica, sin son hidroaviones, sea cual sea el lugar del tablero donde se encuentren. Si el jugador «marroquí» consigue ocupar con alguna de sus fichas el aeropuerto, los bombarderos españoles no tienen donde aterrizar y quedan eliminados del juego hasta que el jugador «español» consiga recuperar la posesión del aeropuerto. Las fichas de aviación no tienen «factor de desplazamiento».

- **Flotas de barcos:** cada ficha representa una flota de varias unidades. Carecen de «factor de movimiento» y de «desplazamiento». En cada turno el jugador «español» las colocará en el hexágono que desee, siempre que sea de mar, no pudiendo hacerlo en los hexágonos de la Mar Chica. Carecen, también de «factor de combate» ya que sólo pueden ser utilizadas para bombardear.

## 2.4.- EL DADO.

Se usa para la resolución de los combates y significa el **«factor suerte»**. Para que no esté desproporcionado se trata de un dado especial que no lleva ni la cifra «uno» ni la «seis», teniendo un «dos», dos «treses», dos «cuatros» y un «cinco», con lo que la posibilidad de una suerte semejante está más igualada.

## 3.- NUMERO DE JUGADORES

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

- **dos jugadores:** uno con los españoles y el otro con los marroquíes.
- **tres jugadores:** dos con los españoles, dividiéndose el frente por sectores, y uno con los marroquíes.
- **cuatro jugadores:** dos en cada bando, dividiéndose el frente por sectores.

## 4.- DURACION DE LA PARTIDA

- Se rige por el concepto de turno, que es el movimiento y resolución completa de los combates de ambos contendientes. La duración de la partida es de trece turnos.

- Cada vez que se completa un turno, se avanza la ficha NAC de «marca de turnos» una casilla en el plantilla de turnos que se encuentra en uno de los lados del tablero.

- La duración en tiempo real de la partida, al usarse la mecánica de turnos, vendrá dada por la capacidad reflexiva y rapidez de movimientos de los jugadores, siendo normal completar el juego en un tiempo que oscila entre una **hora y media y dos horas**.

- Siempre comienza la partida el jugador «marroquí», que es el atacante, por lo que siempre el orden de turnos será: primero movimiento y resolución de los combates planteados por este jugador, y después, **dentro del mismo turno**, el movimiento y resolución de los combates planteados por el jugador «español», con lo que queda completado un turno.

## 5.- ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

La victoria en «La Legión» se obtiene de la siguiente manera.

- Los **españoles** si al finalizar el último turno, mantiene en su poder la **carretera** entre Axdir y Nador, que pasa por Abarrán, Annual, Igueriben, Buhafora, Dar Drius, Batel, Monte Arruit y Zeluán, y además la ciudad de Melilla. Se entiende que los españoles mantienen estas posiciones cuando se da al menos, alguna de las siguientes posibilidades:

- a.- Los españoles ocupan con una ficha de tierra cada una de estas ciudades o plazas.

- b.- En el caso de que no cumplan el requisito anterior, cuando los marroquíes no ocupan ninguna plaza o ciudad de las mencionadas ni ninguna que esté en el interior de la zona delimitada por la citada carretera.

- Los **marroquíes** consiguen la victoria cuando los españoles no alcanzan los objetivos mencionados anteriormente, es decir, cuando los marroquíes conservan alguna ficha en alguna de las ciudades o plazas de la carretera antes citada, o en las del interior de la zona por ella delimitada.

Además gana la partida:

- Quién **aniquile totalmente** a su enemigo.

- Quién al finalizar cualquiera de los turnos tenga el **triple de fichas** que su contrario.

- Quién consiga la **rendición** del contrario.

## 6.- COLOCACION DE LAS FICHAS AL COMIENZO DE LA PARTIDA Y RECEPCION DE REFUERZOS

Al comienzo del juego cada uno de los jugadores utilizará las fichas que se señalan en el cuadro adjunto correspondiente al primer turno. Ha de tenerse en cuenta que cada una de las unidades mencionadas se compone de diferentes fichas:

El proceso de colocación de las fichas es el siguiente:

En primer lugar, el jugador «español» coloca **una ficha** en cada una de las **plazas fuertes** de la zona española.

A continuación, el mismo jugador colocará el resto de sus fichas en su zona.

Luego, el jugador «marroquí» colocará, a su vez, sus fichas en la zona de tablero exterior a la zona de demarcación de zonas.

### TABLA DE COLOCACION Y RECEPCION DE REFUERZOS

#### PRIMER TURNO

##### ESPAÑÓLES

Regimiento Ceriñola

Harca Solimán

Policía Indígena

1ª, 2ª y 3ª Bandera de la Legión

Regulares de Melilla

Regulares de Alhucemas

Mehala de Larache

Mehala de Ceuta

Mehala de Melilla

Cazadores de África

##### MARROQUIES

Kábila Beni-Urriaguel

Kábila Beni-Ulisex

#### TERCER TURNO

##### ESPAÑÓLES

4ª, 5ª Y 6ª Bandera de la Legión

Regimiento Alcántara

Regimiento Garellano

Mehala Tetuán

Regimiento de Ceuta

Regulares de Tetuán

Regimiento 45

##### MARROQUIES

Kábila Azim el Midao

Kábila Beni-Aros

#### QUINTO TURNO

##### ESPAÑÓLES

7ª Y 8ª Banderas de la Legión

Regimiento de la Reina

Regimiento de San Fernando

1º y 2º Batallón de Caballería

1º de Ingenieros Blindados

Aviación

Flotas de Barcos

##### MARROQUIES

Kábila Beni-Osmar

### 6.1.- RECEPCION DE REFUERZOS

En los **turnos tercero y quinto**, marcados en la plantilla de turnos del tablero con **dos asteriscos**, ambos jugadores reciben refuerzos, colocándolos y pudiendo moverlos ya en ese mismo turno, junto con las demás fichas que ya se encontraban en el juego.

Las fichas que se reciben como refuerzo **no pueden atacar** a las fichas enemigas en el mismo turno en que son recibidas, salvo en el caso de las españolas que son desembarcadas, según lo que más adelante se explicará, pero, por el contrario, si pueden ser atacadas por las fichas enemigas, en cuyo caso, se defenderán.

El jugador «marroquí» tendrá que colocar sus refuerzos en la **zona marroquí de salida**, aunque haya realizado conquistas en la zona española, y podrá moverlas tanto hexágonos como su «**factor de desplazamiento**», **más otro diez hexágonos**.

El jugador «español» está obligado a colocar todos sus refuerzos recibidos en el tercer turno tomando como **base Melilla**: a partir del hexágono de Melilla podrá contar con cada ficha hasta un número de hexágonos igual al permitido por su «**factor de desplazamiento**» **más otros diez hexágonos**.

Las fichas que recibe el jugador «español» de refuerzo en el **quinto turno** las podrá colocar bien por el sistema antes citado o bien desembarcándolas.

Para **desembarcar** fichas de refuerzo, el jugador «español» las colocará en los **hexágonos de tierra o mar marcados con un punto negro**. Sólo podrá colocar una ficha en cada uno de estos hexágonos.

Una vez colocadas todas las fichas que vaya a desembarcar en sus hexágonos de desembarco correspondiente, las moverá hasta un máximo de la **mitad** de su «factor de movimiento». Si el «factor de movimiento» es impar lo reducirá siempre por **defecto**. Así, por ejemplo, si el «factor de movimiento» de una ficha desembarcada es tres, quedará reducido a uno.

Si al mover las fichas desembarcadas entran en la zona de control de una ficha enemiga, podrán entablar combate. Este es el único caso en que las fichas de refuerzo pueden entrar en combate atacando en el mismo turno en que son recibidas.



*El peñón de Alhucemas*

## 7.- EL MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

En cada turno, cada ficha de tierra o de mar sólo puede moverse **una** vez. Las **aéreas**, en cambio pueden hacerlo **tres** veces, según lo que ya se explicó en el **capítulo de la ficha tipo**.

El «**factor de movimiento**» es el espacio, en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer como máximo en un turno, en cualquier dirección para entablar combate, si bien puede realizar un movimiento inferior o simplemente no moverse. El «factor de movimiento» es, pues el que necesariamente utilizarán las fichas de tierra cuando van a entablar combate.

Cuando una ficha de tierra no va a entablar combate puede utilizar para su movimiento el «**factor de desplazamiento**», que consiste en el **doble** de su «factor de movimiento», si bien puede hacer un movimiento menor, o simplemente no moverse.

Todas las normas que afectan a una ficha cuando utiliza su «factor de movimiento» le son igualmente aplicable cuando se mueve en desplazamiento, teniendo en cuenta que éste último no se puede utilizar con fichas que vayan a entablar combate.

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

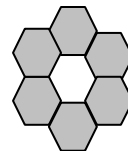
Es **obligatorio** realizar primero todos los movimientos de las fichas terrestres propias y después resolver los combates que se hayan entablado. Una vez hecho esto, pasa el juego al siguiente jugador. Tan sólo a partir del **quinto turno** el jugador «español» podrá realizar antes de los movimientos de sus fichas de tierra, los bombardeos con sus flotas de barcos y aviones.

En **ningún caso** una ficha de tierra puede pasar por encima de otra. Si una ficha se dirige a una dirección determinada y en su camino encuentra a otra ficha propia o enemiga tiene que rodearla, no pudiendo pasar nunca por encima de ella, aunque esto suponga un retraso en su camino. La única **excepción** a esta norma la constituyen las fichas marroquíes **ahuyentadas** por el «ingenio blindado», según lo que el capítulo correspondiente se explicará.

Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda **inmovilizada** hasta el turno siguiente.

Los **hexágonos de montaña** equivalen, en cuanto al movimiento, a dos hexágonos normales, lo que

refleja la mayor dificultad que cualquier unidad tiene para moverse en terreno montañoso. Por ello, cuando cualquier ficha de tierra atraviese zona montañosa, utilizará **dos puntos** de su «factor de movimiento» por cada hexágono de montaña recorrido. La ficha de «ingenios blindados» no puede **nunca** atravesar hexágonos de zona montañosa.



“Zona de Control”

La «**zona de control**» de una ficha son los **seis** hexágonos que rodean al hexágono en el que la ficha se encuentra. Una ficha de tierra no puede atravesar la «zona de control» de una ficha enemiga, y si lo hace está obligada a detenerse en el primer hexágono de la «zona de control» al que llegue y a entablar combate con la ficha enemiga.

Las fichas de aviones y de «flota» no tienen «zona de control», y tampoco se ven afectadas por las «zonas de control» de las fichas de tierra.

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

Los movimientos que se realizan por carretera aumentan en dos puntos el «factor de movimiento» o «desplazamiento» de la ficha que lo hace, entendiéndose que, para poder acogerse a esta ventaja, el movimiento ha de realizarse completamente por carretera, es decir, en un turno determinado una ficha que ya está situada en carretera, realiza todo su movimiento en ese turno por carretera, quedando al finalizar el movimiento, situada también en un hexágono de carretera.

Los hexágonos de la «Mar Chica» no pueden ser atravesados por ninguna ficha de tierra o mar. Sólo las fichas de aviones pueden pasar sobre ellos.

## 8.- EL COMBATE.

Las fichas de tierra pueden combatir con otras fichas de tierra, utilizando su «**factor de combate**».

Una o varias fichas propias pueden entablar combate con una o varias fichas enemigas, siempre y cuando se hallen en su «zona de control».

**Siempre** ha de indicarse, antes de tirar el dado, que unidades atacan a cuales.

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

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

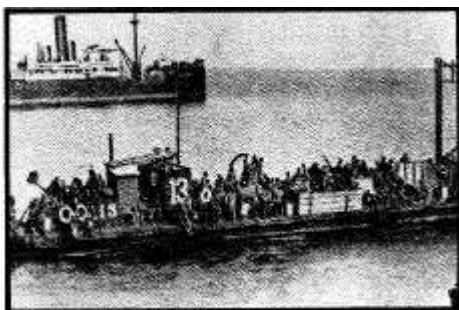
Varias fichas pueden atacar a la vez a varias fichas enemigas siempre y cuando todas ellas estén adyacentes entre si, atacantes y atacadas. Esta posibilidad se reduce a «**dos contra dos**».

En el turno de un jugador cada ficha sólo puede **moverse una vez y combatir una vez**. Si en el turno del jugador enemigo resulta atacada, lógicamente se defiende, tirando el dado.

Las fichas de ametralladoras aumentan su «factor de combate» en **un punto** cuando sea atacada.

Las fichas de **ametralladoras** atacadas en montaña, aumentarán su «factor de combate», por tanto dos puntos: uno por ser ametralladoras en defensa, y otro por estar en montaña.

Toda ficha aumenta su «factor de combate» en dos puntos cuando se encuentra en **ciudad** y es atacada. Si en vez de ciudad se encuentra en una plaza fuerte, al ser atacada, duplicará su «factor de combate». Esta norma **no se aplica** a los «ingenios blindados», pues no pueden entrar en ciudades ni en plazas fuertes.



*Una de las lanchas empleadas en el desembarco de Alhucemas.*

## 8.1.- LA ARTILLERIA.

La artillería puede intervenir en el juego de tres modos distintos:

- en **bombardeo**.
- en **apoyo**.
- en **defensa**.

Las fichas de artillería no pueden ser utilizadas para combatir directamente a otras fichas enemigas.

- El **bombardeo** de artillería: puede bombardear a una ficha enemiga, siempre que se encuentre a un máximo de dos hexágonos de distancia de ella. Si tiene varias fichas enemigas a esa distancia, el jugador señalará a cual de ellas bombardea, tirando el dado a continuación. Si sale un «**dos**» la ficha bombardeada es eliminada y si sale cualquier otro número, se entiende que el blanco no ha sido alcanzado, siguiendo en el juego la ficha bombardeada.

- El **apoyo**: añade un punto al «factor de combate» de una o varias de sus fichas que estén atacando a otras enemigas, pero la artillería sólo puede apoyar si se encuentra a un máximo de dos hexágonos de distancia de la ficha enemiga atacada. Dos más fichas de artillería, pueden apoyar a la vez a la misma ficha atacante, con lo que ésta aumentará su «factor de combate» en tantos puntos como fichas de artillería le apoyen en su ataque.

Las fichas de artillería sólo pueden apoyar a sus fichas cuando son **atacantes**, nunca cuando son atacadas.

Cada ficha de artillería sólo puede apoyar o bombardear **una vez por turno**, siendo excluyente la realización de ambas funciones a la vez: la ficha que bombardea no puede apoyar y la que apoya no puede bombardear.

- **Defensa**: el «factor de combate» de las fichas de artillería sólo sirve para cuando la ficha es directamente atacada por fichas enemigas, actuando entonces como una ficha normal de infantería o caballería.

Cada vez que los marroquíes eliminan una ficha de artillería española, se apoderan de los cañones pudiendo colocar en el mismo hexágono que ocupaba la ficha eliminada, una de sus fichas de «**batería tomada**».

Las fichas de artillería que vayan a bombardear, realizan, en primer lugar el bombardeo, y una vez realizado éste, se mueven junto con el resto de las fichas terrestres, no pudiendo luego realizar más bombardeos ni apoyar a cualquiera de sus fichas que esté atacando.

Las fichas de artillería que, en vez de bombardear, en ese turno van a apoyar a sus fichas, primero mueven, con el resto de las fichas de tierra, y cuando toque resolver los combates que se haya entablado, podrán apoyar el ataque de otras de sus fichas.



*Ingenios blindados y ametralladoras en acción durante las operaciones que precedieron al desembarco de Alhucemas.*

## 8.2.- BOMBARDEO DE AVIONES Y BARCOS

Los **aviones** y «**flotas de barcos**» españoles no pueden ser atacados por el jugador «marroquí».

Los aviones pueden bombardear cualquier ficha enemiga cuando, como resultado de su movimiento, se colocan sobre ella. Para bombardear, el jugador «español» tirará el dado y si obtiene un «**dos**», la ficha bombardeada es eliminada. Sobre una ficha marroquí solo puede haber una ficha española de aviación a la vez.

Cada ficha de aviación sólo puede bombardear una vez en cada subturno y un máximo de tres veces en el total de 1 turno de aviación.

Las fichas de las «flotas de barcos» pueden bombardear a cualquier ficha enemiga que se encuentre a **dos hexágonos**, como máximo, de la costa. Para ello, el jugador «español» tirará el dado y alcanzará su blanco si sale el «**dos**», eliminando a la ficha enemiga bombardeada. Cada ficha de «flota de barcos» sólo puede hacer un bombardeo por turno.

El movimiento y bombardeo de las fichas de aviación, primero, y luego de las fichas de «flotas de

barcos», es anterior a todo movimiento de las fichas de tierra, que sólo se mueven una vez completados los subturnos de la aviación y el movimiento y bombardeo de las fichas navales.

### 8.3.- LOS INGENIOS BLINDADOS.

La ficha de «ingenio blindado» no puede atacar a las fichas enemigas. Su «factor de combate» sólo se utiliza cuando se **defiende**.

Su misión es crear **pánico** en las filas del enemigo, haciendo retroceder a las fichas marroquíes que están en su «zona de control», tantos hexágonos como «factor de movimiento» tengan más otro hexágono más, en la dirección que el jugador «español» quiera, no pudiendo en ningún caso colocadas las fichas marroquíes ahuyentadas en la «zona de control» de fichas españolas.

Para poder ahuyentar a fichas enemigas, el «ingenio blindado» tendrá que utilizar **necesariamente** su «factor de movimiento». Su «factor de movimiento» no lo podrá utilizar cuando quiera ahuyentar a fichas enemigas.

Si antes de mover el «ingenio blindado» alguna ficha marroquí se hallara en su «zona de control», como consecuencia de los movimientos efectuados por el jugador «marroquí» el «ingenio blindado» la desplaza; a continuación, la ficha de «ingenio blindado» mueve y, si ha lugar a ello podrá desplazar a las fichas enemigas, que como resultado de este movimiento, queden en su «zona de control».

Esta función de desplazamiento que cumple la ficha de «ingenio blindado» representa la sorpresa y el desconcierto que causaron en las filas marroquíes los pocos carros que allí se utilizaron.

Las fichas marroquíes desplazadas por la ficha de «ingenio blindado» pueden pasar por otras fichas, pero **nunca** ocupar un hexágono ya ocupado.

## 9.- EL FACTOR METEREOLÓGICO.

Al comienzo de cada turno, uno de los jugadores, alternativamente, lanzará el dado para determinar el factor meteorológico del turno, que tiene su incidencia en el juego.

Si sale un «tres» o «cuatro» el tiempo será **normal**, con lo que no habrá ninguna modificación en las condiciones y normas del juego ya expuestas.

Si sale un «dos», el tiempo para ese turno será de tormenta de arena, por lo que en su transcurso el juego sufrirá las siguientes modificaciones:

- no se podrá atacar a las fichas que se encuentren en montaña.
- la artillería no podrá apoyar ni bombardear.
- los aviones no podrán intervenir.
- los «factores de movimiento» y de «desplazamiento» se verán reducidos, respectivamente, en dos y cuatro puntos, para los marroquíes, y en tres y seis puntos, para los españoles, entendiéndose que las fichas cuyos «factores de movimiento o desplazamiento», una vez

deducidos estas pérdidas, queden reducidos a cero, **no podrán moverse**.

Si sale un «cinco» el tiempo será **especialmente caluroso**, lo que incidirá en el juego del siguiente modo:

- los «factores de movimiento» y de «desplazamiento» de la infantería, se verán reducidos, respectivamente, en uno y dos puntos para los marroquíes, y en dos y cuatro puntos para los españoles.

- los «factores de movimiento» y de «desplazamiento» de la caballería, se verán reducidos, respectivamente, en dos y cuatro puntos para los marroquíes, y en tres y seis puntos para los españoles.

Se entiende, tanto en el caso de la infantería como de la caballería, que aquellas fichas cuyos «factores de movimiento o de desplazamiento», una vez deducidas estas pérdidas, queden reducidos a cero, **no podrán moverse**.

- Las fichas, que se encuentran en ciudades o plazas fuertes, y sean atacadas, reducirán su «factor de combate» en un punto: por ejemplo, una ficha de infantería que se encuentre en una plaza fuerte y sea atacada, siendo su «factor de combate» «tres», lo duplicará, por encontrarse en plaza fuerte, siendo entonces de «seis». Pero si al determinar el «factor meteorológico» se obtiene un tiempo «especialmente caluroso», lo reducirá en un punto, quedando su «factor de combate» en «cinco».

## 10.- SECUENCIA DE JUGADAS.

La secuencia de jugadas en cada turno es la siguiente:

En primer lugar, tirada del dado para determinar el «factor meteorológico», y a continuación sigue la siguiente secuencia, con las modificaciones que vengan impuestas por el citado factor:

### - JUGADOR MARROQUÍ:

- Bombardeos con la artillería.
- Movimientos de sus fichas.
- Resolución de los combates que se hayan entablado como consecuencia de los movimientos de sus fichas.

### - JUGADOR ESPAÑOL:

- Bombardeos de la artillería.
- Movimientos de sus fichas.
- Resolución de los combates que se hayan entablado como consecuencia de los movimientos de sus fichas.

A partir del turno quinto, el jugador «español», antes de estas tres secuencias, procederá a realizar las siguientes:

- Movimiento y bombardeos con las fichas de aviones, teniendo en cuenta que por cada turno de juego corresponden tres subturnos de aviación.
- Colocación de aviones en el aeropuerto o en la Mar Chica, según corresponda.
- Colocación de las fichas de «flotas de barcos».
- Bombardeos con las fichas de «flotas de barcos».