

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 metereológico**», 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 los 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».

dos, 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 de desplazamiento», una vez deducidas 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 que 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,

LA LEGION

Instrucciones

JUEGOS
NAC



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 transcurre la **«Guerra de Africa»**.

En él se distinguen:

- Las porciones de **tierra y mar**.
- El **litoral**: marcado con un trazo grueso.
- Las **zonas de desembarco**: exágonos de playa 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**: exágonos 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 posi-

ción 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 el río Kert, en la carretera de Segangan a Dar Quebdani, y ríos, líneas de color azul, que no tienen incidencia en el juego.

2.2.- LAS FICHAS.

Clasificación general:

- Las **Kabitas** 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

subturno y un máximo de tres veces en el total del turno de la aviación.

Las fichas de las «flotas de barcos» pueden bombardear a cualquier ficha enemiga que se encuentre a **dos exágonos**, 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 exágonos como «factor de movimiento tengan» más otro exágono más, en la dirección que el jugador «español» quiera, no pudiendo en ningún caso ser colocadas las fichas marroquíes ahuyentadas en la «zona de control» de fichas españolas.

Para poder ahuyentar a fichas enemigas, el «ingeniero blindado» tendrá que utilizar **necesariamente** su «factor de movimiento». Su «factor de desplazamiento» 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 desplazará; a continuación, la ficha de «ingenio blindado» mueve y, si halla 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 exágonos ocupados por otras fichas, pero **nunca** ocupar un exágono 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 un «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 **t 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 reduci-

le 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 exágonos de distancia de la ficha enemiga atacada. Dos o 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.

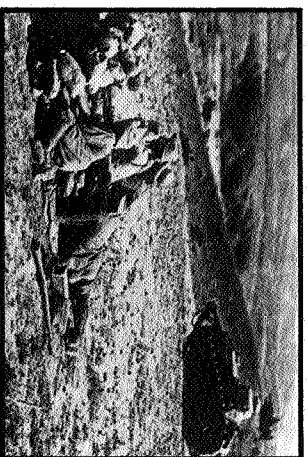
Las fichas de artillería sólo pueden apoyar a sus fichas cuando son **atacantes**, nunca cuando son atacadas.

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 exágonos 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 bombar-



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

deos 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 hayan entablado, podrán apoyar el ataque de otras de sus fichas.

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

marroquíes unidades irregulares conocidas como **Harcas y Kabilas**.

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 capaci-

dad operativa de la unidad, es decir, la posibilidad de lucha que es capaz de concentrar en un combate. Sirve para entablar y resolver los combates entre las diferentes fichas.

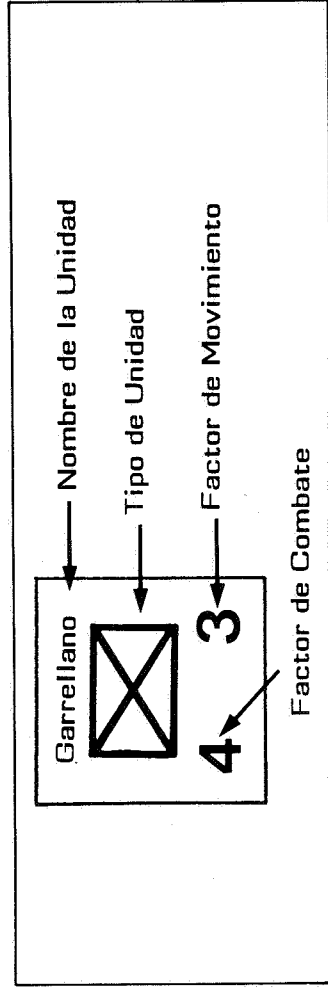
- **Factor de movimiento:** es el espacio, en exágonos, que cada ficha es capaz de recorrer, como máximo, para entablar combate en un turno, si bien puede hacer un movimiento menor o no moverse. El «**factor de desplazamiento**», que no está reflejado en la ficha, es el espacio, en

| | | | |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
| Infantería | Caballería | Ametralladoras | Artillería |
|  |  |  |  |
| Ingenios Blindados | Flota española | Bombardeos | Hidroaviones |

exágonos, 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.

Al margen de esto, hay ciertas fichas que tienen 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 exágonos 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, si 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 exágono que desee, siempre que sea de mar, no pudiendo ha-

cerlo en los exágonos 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 «treces», 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 am-

Los combates se resuelven con el dado («**factor 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 atacante 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 «factores 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 sí, 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.

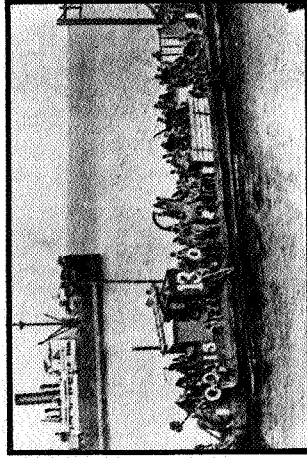
Las fichas de ametralladoras aumentan su «factor de combate», en un **punto** cuando son atacadas.

Una ficha que se encuentre en zona montañosa aumentará 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, du-



Una de las lanchas empleadas en el desembarco de Alhucemas.

plicará su «factor de combate». Esta norma **no se aplica** a los «ingenios blindados», pues no pueden entrar en ciudades ni en plazas fuertes.

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 exágonos 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 sa-

pasar nunca por encima de ella, aunque ésto 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 en el capítulo correspondiente se explicará.

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

Los **exágonos de montaña** equivalen, en cuanto al movimiento, a dos exágonos 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» o de «desplazamiento» por cada exágono de montaña recorrido. La ficha de «ingenios blindados» no puede **nunca** atravesar exágonos de zona montañosa.

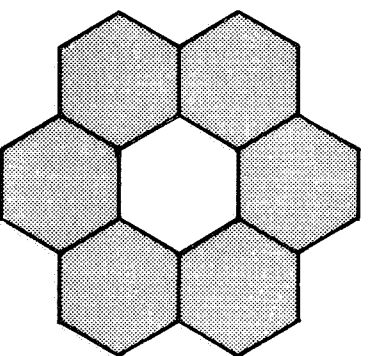
La «**zona de control**» de una ficha son los **seis** exágonos que rodean al exágono en el que la ficha se encuentra. Una ficha de tierra no puede atravesar la «zona de control» de una ficha enemiga, y si lo hace está obligada a detenerse en el primer exágono de la «zona de control» al que llegue y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

Las fichas de aviones y de «flocos» 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 pun-

tos el «factor de movimiento» o de «desplazamiento» de la ficha que lo hace, entendiéndose que, para poder acogerse a esta ventaja, el movi-



"Zona de Control"

miento ha de realizarse completamente por carretera, es decir, en un turno determinado una ficha que ya está situada en carretera, realizando su movimiento en ese turno por carretera, quedando al finalizar el movimiento, situada también en un exágono de carretera.

Los exágonos 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.

dos 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 la planilla 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 el movimiento y resolución de los combates planeados por este jugador, y después, **dentro del mismo turno**, el movimiento y resolución de los combates planeados 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, mantienen 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 Meilla. Se entiende que los españoles mantienen estas posiciones cuando se dá, 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, correspondientes 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 un **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 del tablero exterior a la zona de demarcación de zonas.

TABLA DE COLOCACION Y RECEPCION DE REFUERZOS

PRIMER TURNO

ESPAÑOLES

Regimiento Ceriñola
Harca Solimán
Policía Indígena
1ª, 2ª y 3ª Banderas 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

4ª, 5ª y 6ª Banderas de la Legión
Regimiento Alcántara
Regimiento Garellano
Mehala de Tetuan
Regimiento de Ceuta
Regulares de Tetuán
Regimiento 45
Kábila Azim el Midao
Kábila Beni-Aros

QUINTO TURNO

7ª y 8ª Banderas de la Legión
Regimiento de la Reina
Regimiento de San Fernando
1º y 2º Batallón de Caballería
1º de Ingenios Blindados
Aviación
Flotas de Barcos
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 tantos exágonos como su «**factor de desplazamiento**», **más otros diez exágonos**.

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

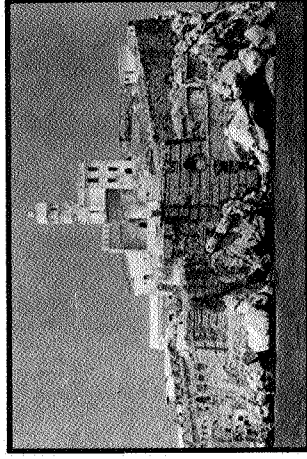
Las fichas que recibe el jugador «español» de refuerzo en el **quinto turno** las podrá colocar bien por el sistema antes citado o bien desembarcándolas.

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

Una vez colocadas todas las fichas que vaya a desembarcar en sus exágonos de desembarco correspondientes, 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.

ximo en un turno, en cualquier dirección para entablar **combate**, si bien puede realizar un movimiento interior 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 aplicables 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 ésto, 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 sus aviones.

En **ningún caso** una ficha de tierra puede pasar por encima de otra. Si una ficha se dirige en una dirección determinada y en su camino encuentra a otra ficha propia o enemiga tiene que rodearla, no pudiendo

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 exágonos, que cada ficha es capaz de recorrer como má-

LA LEGION

Introducción Histórica

En la larga guerra que a principios de siglo mantiene España en Marruecos, es donde se produce la aparición de la Legión. Creada en 1920 por un Real Decreto, fue su inspirador y primer jefe el teniente coronel Millan Astray. Se formó según el modelo de la Legión Extranjera francesa, teniendo cabida en su interior hombres de cualquier país y condición. Con una férrea disciplina y una rigurosa preparación, pronto se convirtió en una unidad de élite, empleada siempre en las más arriesgadas misiones y constituyendo la punta de lanza de cualquier combate.

También en esta guerra aparecen unidades militares de carácter específico, tales como los Regulares y la Mehala.

Los Regulares se inspiran en la costumbre de todos los países con colonias de crear unidades militares con indígenas de lugar. Se trata pues, de unidades militares integradas orgánicamente en el Ejército Español, con mandos, instrucción y armamento español, pero siendo el grueso de la tropa marroquíes reclutados.

La Mehala por su parte, no tiene un carácter tan uniforme y orgánico. Aun-

que eventualmente estuviera mandada por oficiales españoles, no tenía una relación tan directa con el resto del Ejército. Formada también por indígenas, era una estructura apta para encuadrar a tribus amigas para combatir a los rebeldes.

En la presente contienda prestó sus primeros servicios la incipiente aviación de guerra. Creada hacía poco, la aviación cumplió un papel de apoyo a las operaciones de tierra, ametrallando posiciones enemigas y bombardeándolas mediante el sistema usual en la época que era arrojar las bombas desde el avión con la mano. No obstante es de destacar el papel que cumplió la aviación en el Desembarco de Alhucemas (1925) pues su intervención hizo que aquella operación fuera la primera de la historia militar en la que intervinieron unidades terrestres, navales y aéreas al mismo tiempo.

Igualmente es de destacar la intervención durante este conflicto de carros de combate. Probada su eficacia en los campos de Francia durante la Primera Guerra Mundial, tuvieron sin embargo una intervención más limitada en este conflicto. Las condiciones meteorológicas y lo accidentado del terreno, unido al carácter que tenían aquellos antiguos prototipos, hacían que el teatro de operaciones no fuera el más idóneo para su actividad. Sin embargo, con independencia de su relativa efectividad, su aparición provocaba el desconcierto y la confusión en las filas rifeñas, por lo que se convirtió en una útil ayuda para la infantería en sus avances.

Todo esto se enmarca en la llamada Guerra de Marruecos, que refiere la serie de campañas militares llevadas a cabo por España a fin de asegurar sus posiciones militares y políticas en la zona. Tras la Conferencia Internacional de Madrid de 1880 se planteó la cuestión de los límites alrededor de Melilla, y empezaron los primeros enfrentamientos con los rifeños a raíz del incidente de Sidi-Guariach (1893).

La guerra adquiere gran relieve en 1909 después del desastre del Barranco

del Lobo y coincidiendo con la Semana Trágica de Barcelona. El tratado de Mokri (1910) no sirvió para apaciguar la zona y a consecuencia de las campañas militares emprendidas se toman en 1911 las ciudades de Tetuán, Larache y Alcazarquivir.

El tratado Franco-Español de 1912 permite a España determinar las condiciones del Protectorado y se crea un Alto Comisariado para Marruecos, con tres regiones militares: Ceuta, Melilla y Larache. No obstante continúan los incidentes en todo el territorio, provocados por el Cherif Muley El-Raisuni. Por fin se llega a un acuerdo por el cual se empieza pacíficamente a ocupar la zona.

Acabada la Primera Guerra Mundial, es nombrado Alto Comisario el general Berenguer, el cual inicia una campaña militar con vistas a ocupar la totalidad del Protectorado. Ello obliga a El-Raisuni a replegarse. En octubre de 1920, Berenguer toma Xauen y en julio de 1921 había logado dominar Beni-Aros. Mientras tanto en la zona de Melilla, el general Silvestre trataba de hacerse con el control de la Bahía de Alhucemas. Para ello se adentró en el Rif sufriendo a manos de Abd El-Krim la derrota de Igueriben y el desastre de Annual, donde 9.000 soldados españoles, entre los cuales se encontraba el propio Silvestre, perdieron la vida. Este hecho conmocionó a la opinión pública española, creando el Gobierno de inmediato una comisión investigadora de los hechos.

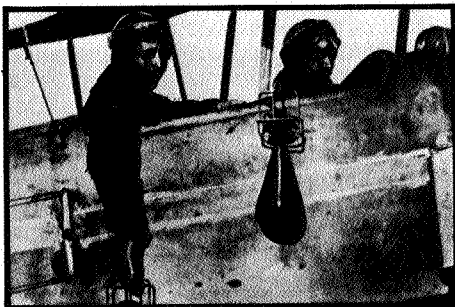
Aunque la inmediata contraofensiva española no tardó en restablecer el orden, volviendo la situación militar al estado en que estaba antes del desastre y expulsando además a El-Raisuni de Tazarut, ello no logró aplacar el estado de la opinión pública en orden a la exigencia de responsabilidades por lo hechos acaecidos.

El advenimiento en septiembre de 1923 de la dictadura de Primo de Rivera es consecuencia directa de lo anterior y viene a modificar sustancialmente la situación militar precedente. Así, se eva-

cuan los puestos avanzados del interior, aislados y de problemática defensa, para fortalecer el dominio sobre la franja costera.

Se llega con los franceses a un acuerdo para combatir al cabecilla rifeño Abd El-Krim, y en 1925 se produce el Desembarco de Alhucemas. Esta operación rigurosamente planeada supone el principio del fin de la resistencia rifeña. En noviembre de 1925 se expulsa a Abd El-Krim de Axdir, su capital en la zona, obteniéndose su rendición en octubre de 1926.

Los últimos focos de resistencia en Gomara, Ketama y Senhaya son sofocados en la primavera de 1927. Con estas operaciones la guerra en Marruecos se da por terminada, tras largos años de lucha y sufrimientos.



Avión de bombardeo español