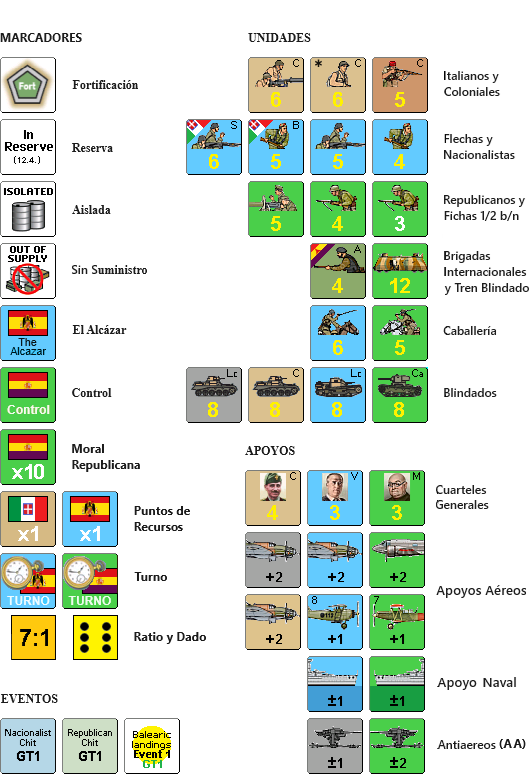


**1.0 COMPONENTES DEL JUEGO**

Todas las unidades con factor de combate 1 y 2 (en blanco o negro) son columnas, las republicanas con dicho factor mueven un máximo de 3 hexágonos. Las unidades con factor de combate azul oscuro son brigadas y mueven como el resto de infantería 4. Clases de marcadores y unidades del juego, en amarillo factores de movimiento de las unidades:



Factor de combate único y no hay desembarcos. Algunas unidades tienen un número en la parte superior izquierda, en negro corresponde al turno en que se eliminan. En blanco indica el turno en que debe girarse la ficha. También pueden tener una letra en la parte superior derecha, corresponde a la zona de entrada.

En el turno 10 los puntos de recursos republicanos aumentan en 1 si la ficha republicana con asterisco blanco todavía está en juego y se elimina permanentemente la ficha con asterisco negro. Si es eliminada entonces entra en juego la ficha republicana con asterisco negro.

**1.2 LISTA DE CAPITALES DE PROVINCIA**

**Republicano: A** Albacete, **Al** Almería, **B** Barcelona**, Bi** Bilbao, **Ca** Cartagena, **Ci** Ciudad Real, **J** Jaén, **Le** Lérida, **M** Madrid, **Ma** Málaga, **S** Santander, **T** Toledo & **V** Valencia.

**Nacionalista: A** Ávila, **B** Badajoz, **C** Cádiz, **Co** Córdoba, **Gr** Granada, **L** León, **Lc** La Coruña, **Ma** Málaga, **P** Pamplona, **S** Sevilla y **V** Valladolid.

**1.3 CRT modificada**

Si la diferencia entre las pérdidas del atacante y el defensor es cero hay contacto. Si es uno, el atacante o el defensor retrocede un hexágono. Si son dos o más retroceden dos hexágonos. El atacante si gana el combate puede avanzar y tomar la posición del defensor.

**2.0 REGLAS OPCIONALES**

**2.1 Grandes Batallas**

Si un hexágono defensor tiene 4 pasos o más y es atacado por al menos un número igual de pasos (excluyendo los HQ para ambos), se lanzan dos dados en la columna finalmente determinada y se suman todas las perdidas (se aplican los mismos drm a ambos dados).

**2.2 Reservas y Avance Frontal**

No es necesario pagar RPs para liberar reservas. Hay “Avance Frontal” si la diferencia entre las pérdidas del atacante y el defensor es dos o más y el resultado del combate requiere más pérdidas de pasos que el número de pasos de defensa disponibles (en el hexágono)

**2.3 Apilamiento e invierno**

El máximo apilamiento es de tres fichas y un máximo de 16 puntos de factor de combate por hexágono. Cada año en enero-febrero (turnos 6, 12 y 18) los hexágonos de montaña tienen una bonificación de defensa de -2 en vez de -1.

**GMT GAMES, LLC**

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2010 GMT Games, LLC