

# The Spanish Civil War



Para Cyberboard Gamebox



**GMT GAMES, LLC**

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

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

© 2010 GMT Games, LLC

## **LISTA DE CONTENIDOS**

- 1.0 Introducción**
- 2.0 Componentes del Juego**
- 3.0 Despliegue inicial**
- 4.0 Condiciones de Victoria**
- 5.0 Secuencia de Juego**
- 6.0 Eventos**
- 7.0 Fase Administrativa Mutua**
- 8.0 Apilamiento**
- 9.0 Suministro**
- 10.0 Zonas de Control**
- 11.0 Movimiento Estratégico**
- 12.0 Unidades de Apoyo**
- 13.0 Movimiento Operacional**
- 14.0 Movimiento de Explotación**
- 15.0 Combate**
- 16.0 Reglas Especiales**
- 17.0 Listado de capitales de provincia.**
- 18.0 Lista de Eventos**

### **1.0 INTRODUCCIÓN**

#### **1.1 Descripción general**

Este reglamento para cyberboard gamebox tiene una ligera modificación de las reglas originales. La Guerra Civil Española (TSCW) es un juego de guerra para dos jugadores que simula el conflicto fratricida que tuvo lugar en España entre 1936 y 1939.

#### **1.2 Duración de los Turnos**

Los Turnos de juego representan un mes (Turnos 1 a 4) o dos meses (Turnos 5 a 19) cada uno, como se muestra en la Tabla de Registro de Turnos impresa en el mapa.

### **2.0 COMPONENTES DEL JUEGO**

#### **2.1 Las Fichas**

Factor de combate único y no hay desembarcos. Clases de marcadores y unidades del juego, en amarillo factores de movimiento de las unidades:

## MARCADORES



Fortificación



Reserva



Aislada



Sin Suministro



El Alcázar



Control



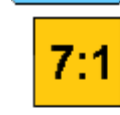
Moral Republicana



Puntos de Recursos



Turno



Ratio y Dado

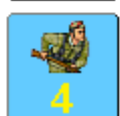
## EVENTOS



## UNIDADES



Italianos y Coloniales



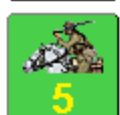
Flechas y Nacionalistas



Republicanos y Fichas 1/2 b/n



Brigadas Internacionales y Tren Blindado

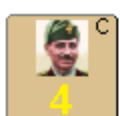


Caballería

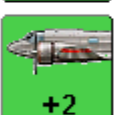
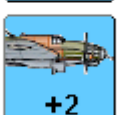
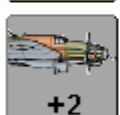


Blindados

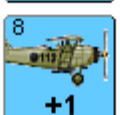
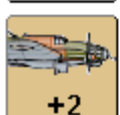
## APOYOS



Cuarteles Generales



Apoyos Aéreos



Apoyos Aéreos



Apoyo Naval



Antiaereos (AA)

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.

Todas las unidades de blindados, cuarteles generales y la brigada de trenes blindados se consideran unidades “motorizadas” en lo que respecta al movimiento.

Todas las unidades en TSCW tienen uno o dos pasos. El paso es la capacidad de la unidad para absorber pérdidas antes de ser eliminada. Aquellas unidades con factores de combate impresos solo en un lado de la ficha son "unidades de un paso"; aquellas con factores de combate impresos en ambos lados son "unidades de dos pasos".

Algunas unidades tienen un número en negro en la parte superior izquierda corresponde al turno en el que se eliminan, y en blanco indica cuándo se debe girar la ficha. También pueden tener una letra en la parte superior derecha; corresponde a la zona de entrada.

## **2.2 La Brigada de Trenes Blindados**

La unidad deberá desplegar en una localidad o ciudad plenamente abastecida que esté comunicada por ferrocarril. Solo mueve por vía férrea. Tiene las siguientes excepciones:

- Sólo podrá mover durante la fase de movimiento estratégico (FAM, segmento IV)
- No puede realizar avance tras combate
- No puede usar movimiento por mar
- No puede ser colocada en modo Reserva

## **3.0 DESPLIEGUE INICIAL**

### **3.1 Elección de bando**

Elíjase qué bando comandará cada jugador. El jugador nacional comandará todas las unidades coloniales, nacionales, de la Legión Cóndor y del CTV. El jugador republicano controla todas las columnas republicanas y unidades regulares del Ejército Popular de la República.

## **4.0 CONDICIONES DE VICTORIA**

### **4.1 Determinación de la Victoria**

Durante cualquier segmento de verificación de victoria de cualquier Turno (incluido el último, turno 19, mar-abr 1939) en el que el nivel de moral republicano es de 30 o menos, gana el jugador nacional. Si el nivel de moral es de 31 o más al final del turno, el ganador es el jugador republicano.

## **4.2 Victoria nacional por "Muerte Súbita"**

El jugador nacional gana automáticamente en el mismo momento en que una unidad nacional suministrada ingresa a Madrid (Hexágono 2712), pero solo entre los turnos 1 (julio de 1936) y 6 (enero - febrero de 1937), inclusive. Si el jugador nacional vence a Madrid durante el turno 7 (marzo-abril de 1937) o más tarde, el nivel de moral republicano disminuye en 7 puntos, pero el juego debe continuar.

## **4.3 Victoria Republicana por "Muerte Súbita"**

El jugador republicano gana automáticamente siempre que las tres capitales de provincia bajo control nacional al comienzo del juego, Sevilla, Zaragoza y La Coruña estén bajo control republicano.

## **5.0 SECUENCIA DE JUEGO**

### **5.1 En general**

Cada turno de juego se divide en una Fase Administrativa Mutua (FAM), una fase nacionalista, una fase republicana y una fase de fin de turno. Todas las fases se dividen además en una serie de etapas secuenciadas de "segmentos". Cada acción tomada por un jugador debe llevarse a cabo en su fase o segmento apropiado.

### **5.2 Secuencia de Juego**

La secuencia de turnos se da a continuación. El resto de las reglas están organizadas, en la medida de lo posible, en el orden en que se encuentran a medida que avanzas en cada turno. En todos los segmentos primero el nacional, después el republicano.

#### **A) FASE ADMINISTRATIVA MUTUA (FAM)**

##### **I. Segmento de Fichas de Evento (6.0)**

a) Extraer fichas

b) Agregue nuevas fichas (si corresponde)

##### **II. Segmento de Movilización General (solo Republicanos, 7.10)**

##### **III. Punto de Recursos y Segmento de Refuerzos**

a) Retiradas y Conversiones

b) Recibir RPs y Reconstruir Unidades

c) Entrada de Refuerzos

##### **IV. Segmento de Movimiento Estratégico (11.0)**

a) Movimiento por mar (11.5)

b) Movimiento ferroviario

##### **V. Segmento de Cuartel General y Formación de Reservas (12.4)**

- a) Gírense todos los CG que estén abastecidos a su lado “disponible”
- b) Colocar unidades en estado de reserva

#### B) FASE NACIONALISTA

- I. Segmento de Movimiento Operacional
- II. Segmento de Combate Operacional
- III. Segmento de Movimiento de Explotación
- IV. Segmento de Combate de Explotación

#### C) FASE REPUBLICANA

- I. Segmento de Movimiento Operacional
- II. Segmento de Combate Operacional
- III. Segmento de Movimiento de Explotación
- IV. Segmento de Combate de Explotación

#### D) FASE DE FIN DE TURNO

- I. Segmento de Verificación de Victoria 4.0)
- II. Segmento de Verificación de Condición
  - a) Comprobar el suministro de todas las unidades (9.0)
  - b) Tirada de dados Caída del Alcázar (pág. 16.1)
  - c) Comprobar si se ha eliminado la escasez de munición (15.9)
- III. Voltee todas las aeronaves y unidades navales usadas a su lado Disponible y colóquelas en sus respectivos cajetines.
- IV. Avanza el marcador de turno del juego un espacio

## 6.0 EVENTOS

### 6.1 En general

Cada bando tiene su propio conjunto de fichas y cada ficha tiene un número de turno de juego asociado para indicar en qué turno se agregará al "grupo de fichas". Añade nuevas fichas al mapa durante el turno de juego impreso en el propio contador.

### 6.2 Procedimiento Extracción Marcadores Eventos

Durante cada segmento de marcadores de eventos, cada jugador debe sacar una ficha de su grupo. Si un jugador extrae una ficha "Sin evento", no debe volver a sacar otro. Si un marcador de evento que las circunstancias hacen que se trate como Ningún Evento, no se vuelve a dibujar, el chit se descarta, no se devuelve al grupo.

### 6.3 Uso Inmediato/Retrasado de Marcadores

Las fichas con un punto amarillo rodeando el nombre del evento deben jugarse inmediatamente cuando se saquen. Las fichas con un punto azul deben jugarse al comienzo de la Fase de Movimiento Operativo de ese jugador. Las fichas sin un punto pueden ser retenidas por el jugador propietario y usarse cuando se desee.

## **7.0 FASE ADMINISTRATIVA MUTUA**

### **7.1 En general**

En la Fase Administrativa Mutua (FAM) ambos bandos entran refuerzos, reconstruyen y/o reparan unidades (empleando para ello reemplazos) y ejecutan conversiones y retiradas de unidades.

El segmento de Puntos de Recursos y de Refuerzos (III) de la FAM debe ser ejecutado en el siguiente orden:

1. Realizar Retiradas y Conversiones.
2. Recibe nuevos RP y Reconstruye / Reabastece unidades.
3. Coloque refuerzos con un hexágono inicial designado.
4. Coloca refuerzos de despliegue gratuitos y unidades reconstruidas en el mapa.

### **7.2 Puntos de Recursos**

Cada punto de recursos reconstruye o repone un paso de la fuerza de una unidad. Los RP se reciben cada Turno de Juego por nacionalidad específica: lado Republicano, Republicano del Norte, Nacionalista e italiano.

Las unidades Flechas (Brigadas Españolas/ italianas) pueden reconstruirse con RPS españoles o italianos (estas unidades se distinguen por tener bandera italiana).

El número de RP recibidos en cada turno de juego está impreso en la Tabla de Turnos, Arriba Nacionalista y Republicano, abajo italiano y Republicano del Norte. Al final de la FAM, se pierden los RP no utilizados superiores a 10 para cada nacionalidad / bando.

### **7.3 Restricciones de Puntos de Recursos**

Las unidades italianas marcadas con un asterisco y todas las columnas coloniales (color marrón) no pueden reponerse ni reconstruirse. Los RP republicanos y Republicanos del Norte se usan y registran por separado.

En el décimo turno de Sep - Oct 1937, los Puntos de Recurso republicanos aumentan en 1 si la columna de la División POUM/29 todavía está en juego, ficha republicana inicial con asterisco negro.

#### **7.4 Retiradas y conversiones**

Las unidades retiradas se eliminan permanentemente del juego. Una unidad republicana convertida que se encuentra en el cajetín de unidades eliminadas solo puede volver a jugar con algún punto de recurso. Una unidad de despliegue libre puede desplegarse en el hexágono de cada unidad retirada de ese hexágono.

#### **7.5 Reconstruir/Reparar Unidades**

Una unidad reducida de dos pasos en el mapa se puede reponer con toda su fuerza (volteada para que se muestren nuevamente sus factores más altos) gastando un Punto de Recursos de nacionalidad apropiado. Para poder ser retirada, una unidad deberá estar abastecida a un hex de suministros o Ultimate Supply Source (USS).

Las unidades también se pueden reconstruir a partir del cajetín de unidades eliminadas utilizando 1 RP por unidad reconstruida. Una unidad de dos pasos es devuelta al mapa en su lado reducido (1 paso). Se necesita un segundo RP para devolver la unidad a su máxima potencia, lo que se puede hacer de inmediato, si se desea.

Las unidades reconstruidas vuelven a entrar y juegan como si fueran refuerzos de despliegue gratuito. Los cuarteles generales pueden reconstruirse como otras unidades de dos pasos.

#### **7.6 Entrada de Refuerzos**

Las unidades de refuerzo que tengan alguna letra impresa en la esquina superior derecha deben ingresar a ese hexágono la primera vez que ingresen al juego (no si la unidad se está reconstruyendo a partir de las "Unidades Eliminadas"). Si este hexágono está bajo el control del enemigo, está completamente apilado o no está completamente abastecido, la unidad se colocara en cualquier hexágono controlado y completamente abastecido dentro de los dos hexágonos de su hexágono programado para ingresar.

Si todos los hexágonos dentro de los dos hexágonos del hexágono programado están controlados por el enemigo o no están completamente abastecidos, la entrada de esta unidad se retrasa hasta un turno posterior cuando dicho hexágono esté disponible por primera vez. Se pueden instalar Unidades de Despliegue gratuitas en cualquier pueblo o ciudad amigable controlada y completamente abastecida.



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.

### **7.7 La Quinta del "Biberón"**

Una vez durante el juego, el jugador republicano puede declarar La Quinta del "Biberón" proporcionado entre turnos de juego (turnos 12 a 19). Recibirá dos RP adicionales, pero la moral republicana perderá 2 puntos.

### **7.8 Refuerzos y reemplazos Republicanos del Norte**

La tabla de Puntos de Reemplazo diferencia los RP recibidos por las unidades republicanas del Norte (asturianas, santanderinas o vascas) de los recibidos por las demás unidades republicanas. No se pueden intercambiar los RP Republicanos del Norte con los "RP Republicanos" y solo pueden ser utilizados por unidades republicanas del Norte.

### **7.9 Límites de Movimiento de las Unidades del Norte**

No podrán estar en los hexágonos de Euskadi o Santander más de cuatro pasos de unidades asturianas a la vez. No podrán estar más de dos pasos de unidades de Santander a la vez en hexágonos de Euskadi o Asturias. No podrán estar más de dos pasos de unidades vascas a la vez en hexágonos de Asturias o Santander.

Las unidades asturianas, vascas y santanderinas quedan liberadas de esta restricción cuando todos los hexágonos de sus respectivas regiones están bajo control nacionalista.

### **7.10 Movilización General Republicana**

Una vez por partida, el jugador republicano puede declarar una Movilización General durante el Segmento II del FAM, siempre que la Moral Republicana sea de 50 puntos de moral o menos. La Movilización General tiene los siguientes efectos:

- El jugador republicano recibe las divisiones de refuerzo marcadas en color blanco con "M" en su esquina superior izquierda y las despliega en o dentro de dos hexágonos de los hexágonos programados.
- El jugador republicano recibe inmediatamente tres RP adicionales.
- La moral republicana disminuye en 6 puntos.

## **8.0 APILAMIENTO**

El apilamiento es la colocación de una o más unidades en un solo hexágono. El máximo permitido es de 3 fichas y un máximo de 16 puntos de factor de combate por hexágono. Las unidades en movimiento estratégico ferroviario no se pueden apilar.

## **9.0 SUMINISTRO**

### **9.1 En general**

Las unidades requieren suministros para atacar y defenderse con toda su fuerza y para utilizar el movimiento estratégico. Las unidades estarán en uno de los tres estados de suministro:

- Totalmente suministrado
- Suministro de pueblo / Ciudad o AISLADO
- Fuera de suministro (OOS)

### **9.2. Cuando Verificar el Suministro**

Ninguna unidad puede finalizar ningún tipo de movimiento (movimiento en las Fases de Movimiento de Operaciones o Explotación, movimiento ferroviario estratégico o Avance/Avance Frontal después del Combate) en un hexágono donde se juzgaría OOS en ese instante o (Suministro de Ciudad/Ciudad de Excepción) o AISLADO.

El suministro se verifica para cada unidad de ambos bandos en el momento de la resolución del combate y al comienzo de cada...

- Fase de Movimiento Estratégico (A-IV)
- Fase de Movimiento Operacional (BI y CI)
- Fase de Movimiento de Explotación (B-III y C-III)
- Fase de fin de giro (D-II-a)

### **9.3 Efectos de Falta de Suministro**

Las unidades que están AISLADAS y OSS no son elegibles para el Movimiento Estratégico o de Marcha y solo tienen 1/2 de sus factores de movimiento impresos para el movimiento regular.

Las unidades que están OOS no pueden atacar y tienen su fuerza defensiva reducida a la mitad para una batalla.

### **9.4 Trazado de una Línea de Suministro**

Una unidad esta abastecida cuando puede trazar una LdS directamente a un USS controlado o a una fuente de suministro secundaria amiga (pueblos, ciudades y cuarteles generales) que a su vez rastrea a un USS hex.

Las LdS no debe tener más de tres hexágonos. Un LdS no puede entrar en un hexágono con unidades enemigas, ni en un hexágono en ZOC enemiga a menos que ese hexágono esté ocupado por una unidad amiga. Puede atravesar hexágonos controlados por el enemigo (pero vacíos). Un LdS no puede entrar en hexágono de mar, y no puede cruzar hexágonos impasables o de mar.

Los hexágonos USS, aunque pueden ser capturados y utilizados por el lado capturador como fuente de suministro secundaria (si es elegible), nunca funcionan como un USS para el lado capturador.

### **9.5 Suministro de Pueblo / Ciudad**

Una unidad en un pueblo o ciudad que no puede rastrear una ruta de suministro regular hasta un USS (9.4) se considera que está solo en el suministro de Pueblo/Ciudad.

Las unidades que están AISLADAS tienen su fuerza de ataque reducida a la mitad para una batalla, pero tienen su fuerza de defensa completa y están limitadas a 1/2 de sus factores de movimiento impresos para un máximo Avance Frontal.

### **9.6 Fuentes de Suministro Definitivo Nacionalistas**

Las Fuentes de Suministro Definitivas nacionalistas son las ciudades marcadas con un símbolo USS negro (Cádiz y La Coruña).

### **9.7 Fuentes Republicanas de Suministro Definitivo**

Las Fuentes republicanas de Suministros Definitivos son los hexágonos marcados con un símbolo USS verde. Las unidades republicanas del Norte solo pueden rastrear el suministro a fuentes secundarias rastreando LOS a un USS ubicado en la zona republicana del norte: Gijón, Bilbao o Santander.

Todas las demás unidades republicanas deben rastrear el suministro a los hexágonos USS en la zona republicana central: Barcelona, Valencia, Cartagena o hex 3324.

## **10.0 ZONAS DE CONTROL**

### **10.1 En general**

Los seis hexágonos que rodean inmediatamente a una unidad constituyen su "zona de control" (ZOC).

**Excepción:** Los ZOC no se extienden hacia hexágonos de mar ni a través de hexágonos intransitables o marinos. Otros tipos de unidades (cuarteles generales, unidades aéreas y todo tipo de marcadores) nunca ejercen ZOC.

## **10.2 ZOC y movimiento**

Todas las unidades deben finalizar su movimiento para esa fase en el primer hexágono al que ingresen que contenga una zona de control enemiga (EZOC), y no pueden moverse directamente de un EZOC a otro.

**Excepción:** Avanzar después del Combate/ Avance Frontal y Movimiento Ferroviario, o bien si una unidad amiga está en el hexágono.

## **10.3 EZOCs y suministro**

EZOCs bloquea la línea de suministro de rastreo a menos que haya una unidad amiga en ese hexágono para negar el bloqueo.

## **10.4 ZOC y Avance después del combate**

Los EZOC se ignoran durante el avance después del combate y los avances frontales.

## **10.5 Salir de ZOC Enemiga**

Una unidad que comienza una fase en un EZOC, puede salir de su hexágono de tres maneras:

- Por Avance después del Combate
- Mediante la eliminación de la unidad o pila enemiga ejerciendo el EZOC
- Moviéndose de tal forma que el primer hexágono en el que entre no esté en un EZOC.

## **10.6 Zonas de Control de Columna y ZOC Limitadas**

Una columna ubicada en un pueblo o ciudad completamente abastecida ejerce un ZOC. En todos los demás casos, una columna ejerce un ZOC limitado. Una línea de suministro no se puede rastrear a través de un hexágono EZOC limitado (a menos que esté ocupada por una unidad amiga), pero un ZOC limitado solo afecta el rastreo de suministros.

## **10.7 Control de Hexágonos**

Un hexágono puede no estar controlado, o controlado por un bando o por el otro, nunca por ambos a la vez. El estado de control de un hexágono cambia automáticamente cuando una unidad de tierra del lado opuesto entra en él.

## **11.0 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO**

### **11.1 En general**

El movimiento estratégico representa el uso del transporte ferroviario y marítimo para mover unidades a largas distancias.

### **11.2 Límites de Movimientos Estratégicos**

Consulta las tablas de límites de movimiento estratégico para conocer los límites por turno de cada bando. Generalmente, los límites aumentan a medida que avanza el juego. Ninguna unidad puede emplear movimiento estratégico ferroviario y marítimo en el mismo Turno de juego.

Los cuarteles generales cuentan como 2 unidades para fines de movimiento ferroviario y no pueden utilizar el movimiento marítimo. Cada división cuenta como 1 unidad para fines de movimiento estratégico. Cada regimiento, batallón, brigada o columna cuenta como 1/2 unidad para fines de movimiento estratégico, unidades con factor de combate 1 y 2.

### **11.3 Movimiento ferroviario**

Para utilizar el movimiento ferroviario, una unidad debe iniciar la fase en un hexágono ferroviario completamente suministrado (RR) railroad. El movimiento ferroviario puede comenzar en un hexágono adyacente a las unidades enemigas, independientemente de si hay otras unidades en el hexágono.

La unidad se puede mover luego a cualquier otro hexágono RR controlado amigable, trazando una ruta de cualquier longitud a lo largo de hexágonos RR conectados controlados amigables.

La unidad no puede atravesar o finalizar su movimiento ferroviario adyacente a alguna unidad enemiga a menos que ese hexágono esté ocupado por una unidad amiga.

Las unidades pueden realizar combate y usar marcha o movimiento regular el mismo turno que usan movimiento ferroviario. Las unidades de ambos lados pueden moverse por ferrocarril todos los años:

Turno/ año	Turno 5	1936	1937	1938-1939
<b>Nacionalista</b>	4	2 / turno	5 / turno	7 / turno
<b>Republicano</b>	2	1 / turno	4 / turno	6 / turno

#### 11.4 Movimiento Marítimo

Una unidad que realice un movimiento marítimo debe comenzar la fase de movimiento estratégico en un hexágono costero de ciudad/pueblo completamente abastecido, marcado en la superficie de juego con un símbolo de ancla, luego se traslada a otro hexágono costero amistoso de ciudad/pueblo.

Las unidades que hayan usado movimiento marítimo pueden usar movimiento regular o de marcha durante ese mismo turno de juego. Las unidades de ambas partes pueden moverse por mar cada año:

<b>1936</b>	No permitido
<b>1937</b>	1 / turno
<b>1938</b>	2 / turno
<b>1939</b>	2 / turno

#### 11.6 Movimiento Republicano por Mar

Las unidades republicanas pueden trasladarse por mar de una ciudad / pueblo costero mediterráneo a otro, no pueden utilizar el Mar Cantábrico ni el Océano Atlántico para el movimiento marítimo.

#### 11.7 Movimiento Nacionalista por Mar

Las unidades nacionalistas pueden moverse por mar en cualquiera de los hexágonos del Mar Cantábrico, Océano Atlántico o Mar Mediterráneo. Las unidades nacionalistas no necesitan comenzar y terminar en la misma área marítima, pero pueden moverse hacia/a través de cualquier área marítima.

## **12.0 UNIDADES DE SOPORTE**

### **12.1 En general**

TSCW tiene varios tipos de unidades de apoyo utilizadas en combate para modificar tiradas de dados o proporcionar cambios de columna.

### **12.2 Los Cuarteles Generales (CG)**

Un CG puede:

- Colocar las unidades en modo de reserva
- Proporcionar apoyo terrestre y / o de artillería a una batalla

En el segmento V del FAM, todos los cuarteles generales de suministro están boca arriba.

### **12.3 Efectos Generales de Combate**

Los cuarteles generales solos en un hexágono no pueden atacar (Excepción: ver soporte a continuación) y son eliminados en el instante en que una unidad de combate enemiga ingresa a su hexágono.

Cualquier CG que esté abastecido y en “disponible” podrá generar apoyo en ataque o en defensa. El apoyo defensivo o defensivo consiste en añadir los factores de combate del CG al total defensivo u ofensivo de las unidades combatientes. La unidad de CG que da su apoyo deberá estar adyacente a las unidades a las que apoya, o apilada con ellas.

No más de un cuartel general por bando puede apoyar una batalla determinada, sin importar cuántos estén en ubicaciones elegibles.

Un jugador debe comprometer cuarteles generales antes de cometer cualquier combate o unidad de apoyo. Los cuarteles generales atacantes deben comprometerse primero.

Una vez que un Cuartel general ha brindado apoyo a una batalla, el cuartel general se vuelve boca abajo hacia su lado comprometido. Un cuartel general apilado en el hexágono defensor debe comprometerse a proporcionar al menos apoyo terrestre defensivo. Un cuartel general ya comprometido (es decir, en su lado invertido) no proporciona defensa a un hexágono.

**Nota del juego:** Pueden ejecutarse ataques de hostigamiento contra cuarteles generales para evitar que apoyen otras batallas, ¡así que ten cuidado de dejar tus cuarteles generales en el frente!

## **12.4 Reservas**

Durante la FAM, segmento V, cualquier cuartel general puede colocar todas y cada una de las unidades apiladas con el Cuartel general en "reserva" siempre que se cumplan los siguientes criterios:

- El Cuartel general debe estar apilado en una línea de ferrocarril que pueda trazar un camino contiguo de hexágonos ferroviarios amistosos e ininterrumpidos de regreso a un USS (estos hexágonos pueden pasar a través de EZOC)
- El HQ no debe estar en un EZOC y puede estar apilado o adyacente a unidades amigas para una mejor jugabilidad.

Las reservas se colocan debajo de la unidad del cuartel general (o se marcan con un marcador de reserva) y el CG se voltea inmediatamente a su lado comprometido. Ni el CG ni las reservas pueden moverse o atacar en ningún movimiento Operativo y segmentos de combate hasta que se comprometan a la Explotación.

Las reservas pueden liberarse al comienzo de un segmento de movimiento de explotación amistoso o al final del turno en D. III.

Las unidades nacionales de reserva que sean activadas tienen sus factores de ataque y movimiento completos, y operan como unidades normales (incluyendo la capacidad De volver a ser colocadas "en reserva").

Las unidades republicanas de reserva que sean activadas operan igual que las unidades nacionales, Pero sólo pueden usar la mitad de sus factores de movimiento.

Si todas Las reservas agregadas a un CG, ese CG también podrá, en tanto que Unidad motorizada, mover durante la fase de explotación (14.0) si no se encuentra adyacente a una unidad enemiga.

Si son atacadas mientras están en reserva, todas las unidades atacadas (defensoras) salen inmediatamente del estado de reserva y se defienden a la mitad de su fuerza. Las unidades pueden permanecer en estado de reserva indefinidamente, hasta que sean atacadas o el jugador propietario decida liberarlas de las reservas.

## **12.5 Unidades de Apoyo Aéreo y Naval**

Cada unidad aérea o naval puede apoyar una batalla terrestre por turno de juego, y todas las unidades de apoyo en juego estarán disponibles para su uso posterior durante la Fase de Final de Turno.



Las unidades aéreas y navales no tienen valores propios de apilamiento, combate o escalonamiento. No se pueden recurrir a ellos para satisfacer pérdidas en combate terrestre, ni se pueden usar por sí mismos para obtener o restablecer el control de ningún hexágono en el mapa. Las unidades de aire no ejercen ZOC.

### **12.6 Rango de la Unidad de Aire**

Las unidades aéreas de ambos bandos pueden usarse para apoyar cualquier batalla, ya sea ofensiva o defensivamente, dentro de tres hexágonos de una fuente de suministro secundaria amiga controlada y completamente suministrada (es decir, pueblo, ciudad o cuartel general) o USS.

### **12.7 Aviones Republicanos del Norte**

La unidad aérea republicana con una "N" en su esquina superior izquierda solo puede usarse para apoyar una batalla que involucre a unidades republicanas del Norte.

Si las tres capitales republicanas del Norte-Bilbao, Santander y Gijón están controladas por los nacionalistas, sacan definitivamente de juego a esta unidad de inmediato.

### **12.8 Apoyo aéreo**

Ambos jugadores pueden asignar una o dos unidades aéreas a una batalla determinada. Una unidad aérea suma una o dos columnas a la batalla. Para asignar más de un apoyo a un combate es decir una unidad aérea y un cuartel general (o bien dos unidades aéreas) el hexágono atacado deberá tener por lo menos 4 pasos y 9 puntos de fuerza de combate. Cualquier factor de apoyo aéreo adicional se pierde.

### **1.9 Unidades de Artillería Antiaérea (AA)**

Ambos bandos disponen de algunas unidades de artillería antiaérea. Cada unidad AA permite la defensa contra unidades aéreas enemigas restando -1/ -2 o bien sumando en ataque +1/ +2 contra unidades terrestres. No es posible atacar con todas las clases de apoyo en un solo combate, HQ, unidades de apoyo aéreo y artillería antiaérea. Solo se pueden utilizar dos clases no tres por hexágono.

## **13.0 MOVIMIENTO OPERACIONAL**

### **13.1 En general**

Durante una Fase de Movimiento amistoso, el jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades según lo desee.

Cada unidad tiene un margen de movimiento impreso en amarillo más arriba en la relación de unidades y marcadores que es el número máximo de Factores de movimiento (MF) que puede gastar para moverse. Las unidades se mueven de hexágono a hexágono pagando MFs según el terreno en el que entren y/o el terreno del hexágono cruzado (consulte la Tabla de Terreno para conocer los costos del terreno).

Hay dos tipos generales de movimiento permitidos en el Segmento de Movimiento Operacional: "movimiento regular" y "movimiento de marcha". Todo movimiento de marcha debe realizarse antes de que comience cualquier movimiento regular en cualquier Segmento de Movimiento. También hay algunas disposiciones especiales de movimiento (ver más abajo).

### **13.2. Límites y Principios Generales**

- Los MFS no pueden acumularse de turno en turno, ni transferirse de una unidad a otra. Un jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades en su Segmento de Movimiento, pero nunca se requiere que un jugador mueva ninguna unidad (Excepción: algunos eventos);
- Una unidad no puede ingresar a un hexágono si no le quedan suficientes MF para pagar el costo total de movimiento para ingresar al hexágono (Excepción: movimiento mínimo, 13.3).
- Las unidades móviles no necesitan gastar todas las MF disponibles antes de detenerse.
- Cada unidad o pila individual debe completar su movimiento antes de que otra comience a moverse.
- Todas las unidades deben finalizar su movimiento para esa fase en el primer hexágono en el que ingresen que contenga un EZOC.
- Las unidades no pueden combinar movimiento regular con movimiento de marcha en el mismo segmento.
- Las unidades nunca pueden entrar en hexágonos que contengan unidades enemigas (excepción: CG solos, 12.1)
- Las unidades nunca pueden ingresar a hexágonos pertenecientes a países neutrales. (excepción: Movimiento de evacuación, 13.7)
- Las unidades nunca pueden moverse ni cruzar hexágonos de mar.

### **13.3 Movimiento regular**

Una unidad con un Factor de Movimiento normalmente puede ascender a sus factores de movimiento gastando o pagando costos de MF por cada hexágono y/o lado hexágono que ingrese/cruce (ver Tabla de terreno para costos de MF).

**Movimiento mínimo:** Una unidad puede mover un (único) hexágono, incluso si el costo de movimiento para ingresar a ese hexágono excede el MFs de la unidad, durante su Fase de Movimiento gastando todos los factores de movimiento disponibles. Esto no permite que las unidades entren en hexágonos o crucen hexágonos que de otro modo estarían prohibidos, ni que se muevan de un EZOC a otro.

### **13.4 Movimiento de Apilamientos**

Para moverse como una pila, las unidades deben comenzar su movimiento apiladas juntas. No se requiere que las unidades se muevan juntas porque comenzaron la Fase de Movimiento en el mismo hexágono; en tales situaciones, esas unidades pueden moverse juntas, individualmente o en sub-apilamientos más pequeños.

### **13.5 Dividir Apilamientos**

Una pila en movimiento puede detenerse temporalmente para permitir que una unidad o subapilamiento se separe y mueva siguiendo una ruta diferente. Las unidades que quedan en la pila original pueden reanudar su propio movimiento, incluso dividiendo otras unidades y subapilaciones. Una vez que una unidad o pila comienza a moverse, todo su movimiento debe completarse antes de que comience el de otra unidad/pila.

### **13.6 Unidades diferentes en un apilamiento**

Si las unidades con diferentes factores de movimiento viajan juntas en una pila, la pila debe usar el factor de movimiento de la unidad con el factor de movimiento más bajo.

### **13.7 Movimiento de Evacuación**

Una vez por partida, hasta dos divisiones republicanas, o la combinación equivalente de divisiones y otras unidades (dos unidades que no son divisiones contando como una división) pueden moverse a través de Francia para regresar a la zona republicana.

### **13.8 Procedimiento**

Las unidades republicanas deben comenzar su fase de movimiento en un hexágono adyacente a la frontera francesa.

El jugador republicano declara la Evacuación. La unidad o unidades evacuadas se colocan directamente en el hexágono 3324. Esas unidades no pueden moverse más durante ese Turno de Juego. La evacuación no se puede realizar si hex 3324 está actualmente bajo control nacionalista.

Este tipo de movimiento solo se puede realizar a través de hexágonos en Francia, no a través de hexágonos en Andorra o Portugal.

### **13.9 Movimiento de Marcha**

Al inicio de cada fase de movimiento propia, las unidades no-motorizadas de un jugador podrán mover hasta el doble de sus factores de movimiento impresos, siempre y cuando comiencen ese segmento abastecidas y no adyacentes a unidades enemigas.

Mientras se lleva a cabo la marcha, solo podrá entrarse en hexágonos bajo control propio y sólo puede entrarse en hexes adyacentes a unidades enemigas si esos hexes están ocupados por unidades propias. También puede finalizarse el movimiento de marcha adyacente a unidades enemigas pero solo si es en un hex en el que ya había unidades propias.

La unidad que “habilita” a las que realizan marcha para que puedan situarse adyacentes a las unidades enemigas podrá a su vez abandonar ese hex durante ese mismo segmento de movimiento.

### **13.10 Ríos con Puentes**

Las unidades que usan el movimiento de marcha pagan +0 MFs para cruzar un hexágono de río puenteado por una línea ferroviaria si los hexágonos ferroviarios a ambos lados del río están controlados amistosamente y no en un EZOC; es decir, si los hexágonos ferroviarios a ambos lados del río están detrás de las líneas, una unidad que usa el movimiento de marcha y cruza en ese hexágono paga +0 MFs por atravesar el río no +1 o +2.

**Nota de diseño:** En cualquier lado hexagonal del río atravesado por una línea ferroviaria, también se supone que hay puentes viales importantes que atraviesan esa parte del río. Se supone que las unidades que utilizan el movimiento de marcha aprovechan al máximo cualquier red de carreteras disponible para llegar a su destino.

### **13.11 Límites al Movimiento de Marcha**

Las unidades que usan el movimiento de marcha no pueden usar el movimiento regular durante el mismo segmento en el que usan el movimiento de marcha. Las unidades republicanas que usan el movimiento de marcha durante la fase de explotación solo usan sus factores de movimiento impresos (los MF se reducen a la mitad, luego se duplican, igualando el valor original).

**Nota:** El movimiento de marcha no puede usarse durante el turno de juego de julio de 1936 (Turno de juego 1).

## **14.0 MOVIMIENTO DE EXPLOTACIÓN**

### **14.1 En general**

Durante el segmento de movimiento de explotación, las unidades motorizadas que no estén adyacentes a una unidad enemiga al comienzo de esta fase puede moverse nuevamente, obedeciendo todas las reglas asociadas con el movimiento Operacional. Además, cualquier unidad previamente colocada en reserva por el jugador en fase también puede moverse, incluso si comenzaron el segmento de movimiento de Explotación adyacente a una unidad enemiga, si son liberadas.

### **14.2 Límites Nacionalistas / Republicanos**

Todas las unidades nacionalistas elegibles para el movimiento de explotación pueden mover su capacidad total de movimiento.

Todas las unidades republicanas elegibles para el movimiento de explotación solo pueden mover hasta la mitad de sus factores de movimiento.

Las unidades republicanas que usen el movimiento de marcha solo pueden usar sus factores de movimiento impresos durante el segmento del movimiento de explotación, no factores dobles.

### **14.3 Combate de Explotación**

Solo las unidades que fueron elegibles para moverse por movimiento de explotación pueden participar en el segmento de combate de explotación. El combate de explotación usa las mismas reglas que se encuentran en 15.0 a continuación.

## **15.0 COMBATE**

### **15.1 En general**

Atacar siempre es voluntario. excepto cuando un marcador de evento obligue a ello (véase 6.0). Un hexágono ocupado enemigo puede ser atacado en un Segmento de Combate por tantas unidades como puedan soportar de uno, algunos o todos los hexágonos circundantes. Un ataque es contra todas las unidades en un solo hexágono; todas las unidades se defienden juntas. Un hexágono determinado solo puede ser atacado una vez por Segmento de combate.

Una unidad solo puede participar en un ataque en un Segmento de Combate. Las unidades apiladas juntas no necesitan participar en el mismo ataque. Algunos pueden atacar en un hexágono, mientras que otros pueden atacar otros hexágonos o no atacar en absoluto.

Si una unidad de Blindados (incluida la Brigada de Trenes Blindados) ataca un espacio completamente abierto y no lo hace a través de río, puede sumar un modificador de +1 columna y sufrirá la primera pérdida.

## **15.2 Secuenciación de Ataques**

No hay límite en el número de ataques que un jugador puede realizar durante sus Segmentos de Combate, siempre y cuando ninguna unidad ataque más de una vez, y ningún hexágono defensor sea atacado más de lo que necesita, no necesita declarar todos sus ataques de antemano y puede resolverlos en el orden que desee, siempre y cuando la resolución de uno se complete antes de que comience la del siguiente.

**Nota de juego:** Si ambos jugadores están de acuerdo, se pueden declarar todos los ataques, anunciar todas las unidades de apoyo y luego resolver los combates en el orden que decida el atacante. Esto acelerará el combate y se recomienda para partidas por correo electrónico.

## **15.3 Procedimiento de Combate**

Los jugadores deben seguir esta secuencia de pasos para cada ataque:

A) Primero, las probabilidades iniciales de combate se calculan de la siguiente manera:

- A-1) El jugador activo declara un hexágono objetivo y todas las unidades atacantes;
- A-2) El jugador activo declara cualquier apoyo ofensivo deseado del Cuartel General
- A-3) El jugador defensor declara cualquier apoyo defensivo deseado del Cuartel general;
- A-4) Ambos jugadores declaran simultáneamente cualquier apoyo aéreo deseado; y
- A-5) Calcula la proporción de combate inicial.

Calcule las probabilidades sumando separadamente todos los factores de las unidades de combate y de apoyo del atacante y del defensor involucradas como una suma única, incluido cualquier redondeo. El procedimiento consiste en dividir el factor de combate del atacante por el del defensor, para obtener la relación de fuerzas, redondeando siempre a favor del defensor. Ejemplos:

- Atacante 4 contra defensor 6 = 1 a 2.
- Atacante 7 contra defensor 4 = 1 a 1.
- Atacante 3 contra defensor 7 = 1 a 3.
- Atacante 5 contra defensor 11 = 1 a 3.

En el paso A-1, el atacante debe tener una probabilidad de al menos 1:4 antes de agregar soporte, o el ataque no puede declararse.

B) A continuación, aplique todos y cada uno de los cambios de columna debidos al terreno y/ o unidades de apoyo para obtener la columna de probabilidades finales para el ataque especificado.

C) Cuente todos los modificadores de tirada de dados (drm) que se apliquen al ataque, como se indica en las reglas y en la Tabla de Resultados de Combate (CRT) y la Tabla de Efectos del Terreno (TEC). Ambos jugadores (el atacante que se compromete primero) ahora también pueden jugar cualquier marcador de evento aplicable para modificar aún más la próxima tirada de dados.

Ahora tira un dado (o dos dados si es una batalla grande; para determinar los resultados del combate.

D) Ambas partes aplican las pérdidas de paso requeridas y es posible que deban eliminar unidades en la Casilla de Unidades Eliminadas en el mapa o del juego (si la unidad está sujeta a una orden de retirada previa).

E) Cualquier unidad atacante restante ahora puede Avanzar después de un Avance Frontal de Combate/conducta si el hexágono defensor quedó vacante como resultado de los resultados de combate anteriores. Después de avanzar / atravesar cualquier unidad deseada (tampoco se requiere que ninguna lo haga), el combate concluye para ese ataque en particular.

#### **15.4 Límites de Relaciones de Combate**

La columna de probabilidades base puede desplazarse debido al terreno y/ u otras condiciones que afecten al ataque. Consulte el TEC y el CRT para conocer los cambios de columna. Todos los cambios de columna son acumulativos. Sin embargo, las probabilidades están limitadas por las columnas impresas en el CRT.

Las probabilidades finales (después de aplicar todos los cambios) peores que 1: 4 se resuelven en la columna 1: 4. Las cuotas finales superiores a 8: 1 se resuelven en 8: 1.

**Nota de diseño:** Se pueden realizar ataques de absorción en hexágonos con cuarteles generales, siempre que pueda obtener al menos probabilidades de 1: 4 puramente en los factores de combate de las unidades involucradas, antes de cualquier ajuste por terreno, aire, etc.

### 15.5 Resultados de Combate

Solo hay un único factor de combate impreso en las unidades. La cifra a la izquierda de la barra indica el resultado del atacante, mientras que la de la derecha es la del defensor. Por ejemplo, con una probabilidad de 2:1, en una tirada neta de uno, el resultado de combate es 2/1. Eso es 2 para el atacante, 1 para el defensor. Los números significan el número de pérdidas de pasos que cada bando debe aplicar a sus fuerzas involucradas en esa batalla. Las pérdidas del atacante se aplican antes que las pérdidas del defensor.

Las pérdidas se pueden distribuir entre todos los tipos de unidades terrestres, incluidos los cuarteles generales, según lo considere conveniente el jugador propietario, pero no se puede eliminar ninguna unidad de un solo paso hasta que cada unidad de dos pasos involucrada en el combate (incluso si atacan desde diferentes hexágonos) se reduzca a un paso primero. El atacante si gana el combate puede avanzar y ocupar la posición del defensor.

Si el hexágono atacado es llano, escarpado, ríos o pueblos:

- Si la diferencia entre las pérdidas del atacante y el defensor es nula hay contacto.
- Si la diferencia es una, el defensor o atacante retrocede un hexágono.
- Si son dos o más, retroceden dos hexágonos.

Si el hexágono atacado es montaña, marisma, fortificación, capital o ciudad:

- Si la diferencia entre las pérdidas del atacante y el defensor es uno hay contacto.
- Si la diferencia es dos o tres entonces el perdedor si debe retroceder un hexágono.
- Si son 4 o más retrocede dos hexágonos.

Un resultado de "0/6" elimina a todas las unidades que participen en esa batalla. Si todos los defensores son eliminados por un resultado de "0/6", cada unidad atacante superviviente recibe 4 factores de movimiento para llevar a cabo movimiento de ruptura (15.20) de forma inmediata.

### 15.6 Columnas Republicanas

Hasta el turno de octubre del 36 (inclusive) cuando el jugador republicano lanza un ataque en el que participen únicamente columnas, o unidades del Ejército Popular y columnas, deberá lanzar un dado (sea cual sea el número de columnas y/o de hexágonos



atacantes o desde los que se ataque) después de asignar apoyo aéreo e inmediatamente antes de tirar el dado para resolver el combate:

- Resultado de 1 - 3: El ataque tiene lugar con un mod de -1
- Resultado de 4 - 6: Sin efecto

Durante los turnos 1 y 2 del juego, la tirada de dados de ataque de columna del jugador republicano se modifica con un mod de -2.

### **15.7 Grandes Batallas**

Si un hexágono defensor tiene más de 4 pasos 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 (se aplican los mismos mod a ambos dados).

Los resultados de las dos tiradas se suman para ambos lados para determinar la resolución final. El resultado del combate cuerpo a cuerpo será el más favorable para el defensor o el resultado intermedio, es decir, por ejemplo, un resultado 2-1 y un resultado 1-2 será un resultado de contacto, ninguna unidad retrocede o avanza.

### **15.8 ¡No Pasarán!**

Las unidades republicanas que defienden Madrid (hexágono 2712) obtienen un modificador favorable de 2 cambios de probabilidad a la izquierda.

### **15.9 Escasez de Munición Nacionalista**

Comenzando con el Turno de Juego 1 (julio de 1936) hasta el Turno de Juego 5 incluido, las tropas nacionalistas al norte de la fila de hexágonos 24xx sufren un mod de -1 en los ataques (defienden normalmente). Esta restricción se levanta durante el resto del juego la primera vez que una Fuente de Suministro Secundaria al norte del hexágono 24xx puede trazar una Línea de Suministro para el USO de la zona sur (Cádiz, hexágono 1305) durante la Fase de Final de Turno.

### **15.10 Líneas Fortificadas y Marcadores**

Al comienzo del juego, todas las líneas fortificadas están inactivas. Cada línea fortificada comprende una serie de hexágonos contiguos como se identifica en la Tabla de Líneas Fortificadas Republicanas. Activaciones de Líneas Fortificadas:

Turno 7 activar el Cinturón de hierro (3613)

Turno 14 activar X-Y-Z (2117-2418)

Turno 17 active la línea L1 (2920-3321) y la Línea L2 (2921-3322)

Turno 18 activar línea L3 (2023-3322)

#### **15.11 Neutralizar Fortificaciones Inactivas**

Durante el movimiento, el avance después del combate o el avance frontal toda una línea de fortificación inactiva queda neutralizada si alguna unidad terrestre nacionalista entra en uno o más hexágonos de ella antes de que comience el turno de juego de activación de esa línea.

#### **15.12 Destrucción de Fortificaciones Activas**

Las líneas fortificadas activas se destruyen un hexágono a la vez, pero las líneas fortificadas inactivas se destruyen en su totalidad si se ingresan antes de su turno de activación.

#### **15.13 Líneas Fortificadas en combate**

Las fortificaciones inactivas no tienen efectos de combate antes de la activación de su línea. Sin embargo, si alguna unidad nacionalista ataca a través de un hexágono de fortificación activo, ese ataque recibirá un drm -1 (además de cualquier otro DRM aplicable).

#### **15.14 Líneas Fortificadas y Suministro Nacionalista**

Las líneas de suministro nacionalistas nunca pueden rastrearse hacia o a través de Líneas Fortificadas activas en lados hexagonales, solo hacia o a través de líneas Fortificadas inactivas o destruidas.

#### **15.15 Columnas Coloniales en Combate**

Siempre que una o más columnas coloniales participen en un ataque contra columnas republicanas o contra apilamientos de columnas y unidades del Ejército Popular, el jugador nacional recibirá un mad a favor de +1.

Cuando una o más columnas republicanas o apilamientos conjuntos de columnas y unidades del EP ataquen a fuerzas nacionales que incluyan al menos a una un. colonial, el jugador republicano recibe un mad en contra de -1.

#### **15.16 Ataques Concéntricos**

El atacante recibe un mod de +1 cuando realiza un ataque concéntrico. Se define como tal un ataque realizado por unidades terrestres de combate lanzado desde dos hexes opuestos a la posición del defensor, (ejemplo 1) o desde tres hexes separados entre sí por un hex, o ataques lanzados desde más de tres hexes (véanse los ejemplos incluidos más abajo).

Las columnas republicanas o los apilamientos combinados de Columnas y unidades del Ejército Popular no reciben nunca el modificador por ataque concéntrico a favor.

### **15.17 Unidades de Factor de Ataque "1" (en blanco)**

Algunas unidades republicanas tienen factores impresos de "1" (en blanco), su factor de movimiento máximo es 3. Tales unidades pueden "acompañar" a otras unidades atacantes que tengan factores de ataque positivos para absorber pérdidas de pasos, pero nunca pueden atacar por sí mismas porque su factor de combate en ataque es 0.

### **15.18 Efectos del Terreno en el Combate**

Siempre es el terreno en el hexágono del defensor y a lo largo de sus hexágonos lo que determina esos efectos; el terreno en el hexágono o hexágonos del atacante no tiene relación. En cada ataque, solo se aplica el terreno basado en hexágono más favorable en el hexágono del defensor (elección del defensor), junto con cualquier efecto de terreno basado en hexágono aplicable (acumulativo).

Si alguna unidad atacante (incluidas 0 unidades de fuerza) está atacando a través de un hexágono de río menor, aplique el drm -1 (excepción: esto no es acumulativo con el drm -2 para el río mayor, arriba); es decir, si las unidades están atacando un hexágono desde varios hexes, uno a través de un río mayor y otro a través de un río menor, solo aplique el peor de los dos modificadores a través de lado del río, el drm -2 del río mayor.

### **15.19 Efectos Acumulativos del Terreno**

El costo total de movimiento para ingresar cualquier hexágono es la suma de todos los tipos de terreno aplicables involucrados. Por ejemplo, una unidad de infantería que cruce un río menor hacia un hexágono de montaña pagaría un total de 3 MF para hacerlo (es decir, +1 MF para que una unidad no motorizada cruce un río menor y 2 MF para ingresar a un hexágono de montaña). El límite máximo para los efectos del terreno es +3.

### **15.20 Avance después del Combate y Avance Frontal**

Si el hexágono que está siendo atacado se vacía de unidades enemigas, entonces algunas o todas las unidades atacantes (Excepción: no unidades del cuartel general) pueden ocupar ese hexágono. Existe "Avance frontal" si se cumplen las dos siguientes condiciones:

- La diferencia entre las pérdidas del atacante y el defensor son dos o mas
- El resultado del combate requiere más pérdidas de pasos que el número disponible de pasos de defensa (en el hexágono)

Las pérdidas de pasos adicionales se convierten en "factores de movimiento" para un movimiento adicional, aunque limitado, después del combate.

Cualquier unidad que participe en el ataque (Excepción: no unidades de Cuartel General) puede gastar tantos factores de movimiento como pérdidas de pasos adicionales sufridas por las unidades defensoras, siempre que el movimiento no exceda la mitad de los MF impresos de la unidad; es decir, una unidad con un margen de movimiento de 3 no puede gastar más de 2 MF al realizar Avance Frontal o Persecución, incluso si se obtienen más del resultado de combate.

El primer hexágono ingresado debe ser el hexágono recién atacado/ desocupado, al que se ingresa de forma gratuita como Avance después del Combate (es decir, no consume ninguno de los MF de Avance Frontal ganados).

Avanzar después del Combate y/o Avance Frontal nunca es obligatorio, ni gastar todas las MF permitidas por el resultado del avance.

**Excepción:** Si el resultado del combate es un 0/6, las unidades que realicen ruptura de frente podrán usar su pleno factor de movimiento (esto es, todos sus factores de movimiento) hasta un máximo de 4 FM (Véase 15.5).

### **15.21 Persecución**

La caballería y las unidades motorizadas que no hayan atacado ese turno y que no estén adyacentes a ninguna unidad enemiga pueden participar en el movimiento de Avance Frontal si se logra un avance, pero solo si están dentro de un hexágono de una o más unidades que se incluyeron en el ataque que generó un avance.

Las unidades que realicen una persecución deben ingresar durante su movimiento al hexágono " vaciado "de unidades enemigas por el ataque que logró el avance, o finalizar su persecución en un hexágono desde el que se atacó al hexágono" vaciado". Estas unidades pueden usar hasta su MFS completo, hasta un máximo de los MFs logrados por el resultado de combate.

**Nota de diseño:** Esto le da a las unidades de caballería un poco de habilidad de movimiento de explotación, sin necesidad de ponerlas en modo de reserva. También le da a las unidades blindadas una opción: usar Avance frontal donde pueden ignorar los EZOC (pero probablemente tengan menos MF para usar), o esperar hasta la fase de explotación y usar su MF completo (la mitad, para los republicanos), pero tienen que detenerse al ingresar a un EZOC.

## **16.0 REGLAS ESPECIALES**

### **16.1 El Alcázar**

El contador "Alcázar" en hex 2510 (Toledo) no es una unidad de combate. Es solo un contador de información; por lo tanto, no tiene un efecto ZOC ni afecta el Movimiento de marcha de ninguna manera. Su control aumenta o disminuye el RML en 1.

Mientras el Alcázar resista, durante la Fase de Final de Turno de cada Turno de Juego, el jugador Republicano siempre tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

Turno	El Alcázar cae
1 – 3	1
4	1 – 3
5 +	1 – 5

**Nota:** si actualmente no hay ninguna unidad republicana en Toledo, suma 2 a la tirada de dados.

### **16.2 Llegan los Italianos**

La primera vez que unidades italianas ataquen a unidades republicanas o al revés los republicanos recibirán un modificador de columna a favor (a la izquierda si atacan los italianos, y a la derecha si atacan los republicanos). Este modificador de columna solo puede ocurrir una vez por partida.

### **16.3 Los Rusos Están Llegando**

La primera vez en el juego que una brigada de tanques republicana o una unidad de combate aéreo +2 apoya cualquier combate, defensivo u ofensivo, ese combate recibe un modificador a favor del republicano de +1 columna.

### **16.4 Movimiento de Infiltración**

Las unidades podrán mover directamente de EZOC a EZOC si el Terreno lo permite, si hay una unidad del bando propio ocupando el Hex del que la unidad sale y si la zona de control en la que entra no está controlada por la misma unidad enemiga. Deberá detenerse de inmediato en el primer hexágono en el que entra.

### **16.5 Regreso de los internacionales**

En el Turno 18 del Juego, el jugador republicano recibe 1 RP extra si el Evento 19 (Retirada de voluntarios extranjeros) se ha retirado antes en el juego.

### **16.6 Abastecimiento Pirenaico Republicano**

Hasta una división republicana o una pila de 2 o menos unidades subdivisionales que no puedan rastrear LOC hasta un hexágono Fuente de Suministro Final Republicano, se considera que están en suministro si se encuentran en un hexágono adyacente a la frontera francesa. La unidad o pila puede permanecer en esa situación indefinidamente.

### **16.7 La frontera francesa en 3615**

Comenzando con el turno 2 de juego (agosto de 1936), por cada turno que las unidades republicanas del Norte controlen el hexágono fronterizo con Francia (San Sebastián, hexágono 3615) tira 1D6 al comienzo del Segmento III de la Fase Administrativa Mutua (MAP). En una tirada de 1 a 2, el jugador republicano recibe un RP Norte adicional.

### **16.8 Invierno**

En todos los turnos de Ene-Feb de cada año, turnos 6, 12 y 18 los hexágonos de montaña tienen un bonus a la defensa de -2 en vez de -1.

## **17.0 LISTADO DE CAPITALS DE PROVINCIA**

### **17.1 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.

### **17.2 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.

## 18.0 LISTA DE EVENTOS

**1. Desembarco de baleares** El jugador republicano debe eliminar del mapa hasta 3 columnas desplegadas en Aragón y Cataluña, y 1 columna desplegada en Valencia. Se pueden utilizar los refuerzos que llegan este turno. Si no existen suficientes columnas para satisfacer estos requisitos, sustituir las columnas que falten por otras de cualquier punto del mapa. Las unidades retiradas vuelven en forma de refuerzos a Barcelona o Valencia 2 turnos más tarde.

**2. La muerte de Durruti** El famoso líder anarquista Buenaventura Durruti, comandante de la columna del mismo nombre, muere en combate. Se resta 1 punto en la moral RML.

**3. Deserción en masa** Este evento simula lo que ocurrió en muchas columnas republicanas al principio de la guerra. El jugador nacional debe jugar este evento en cualquier punto durante la fase de movimiento operacional republicana de los turnos 1 al 5, contra cualquier columna republicana con factores de ataque y defensa no superiores a 1 que comience o termine su movimiento adyacente a una unidad nacionalista. La columna republicana va al montón de unidades eliminadas.

**4. RP's Nacionales** El bando nacional se suma un RP que puede emplearse en el mismo turno.

**5. Ofensiva sobre Oviedo** Al final del segmento de movimiento operacional Republicano, debe haber al menos 3 columnas o divisiones adyacentes a Oviedo o bien a unidades nacionales adyacentes a Oviedo. Estas unidades deben realizar el movimiento de marcha si es necesario y atacar contra Oviedo o alguno de los hexágonos adyacentes. También podrán moverse a un hex aunque queden fuera de suministros. Si el republicano no puede cumplir estos requisitos, u Oviedo no está en manos Nacionales, trata el evento como "sin efecto". El jugador republicano puede también cancelar este acontecimiento perdiendo 2 de moral.

**6. ¡Al Alcázar!** Si Toledo es republicano y el Alcázar todavía resiste, el bando nacionalista debe mover hacia Toledo mínimo 6 pasos de unidades, que se encuentren a más de 2 hex de Toledo durante su movimiento operacional. Se debe utilizar el movimiento marcha si es posible y atacar a unidades republicanas alrededor de Toledo. De estos pasos empleados, 3 deben ser de unidades coloniales si es posible. El jugador Nacional debe repetir este evento cada turno hasta que se tome Toledo o caiga el Alcázar. No tiene efecto si se roba en los turnos 1 o 2. El bando nacional puede ignorar este evento subiendo 3 puntos la moral republicana.

**7. Barricadas (Town Defense)** Este evento puede ser utilizado por cualquier columna republicana que esté defendiendo un pueblo (No una ciudad). A elección del jugador nacional una columna nacional sufre una pérdida de un paso. Si existen unidades coloniales, son las unidades coloniales las que deben sufrir la pérdida adicional. No surtirá efecto si se roba en el turno 6 o posterior. Si ya ha sido robado, sí se puede utilizar.

**8. Convoy de la victoria** El jugador nacional puede elegir una columna Colonial que entraría en el juego en un turno posterior y colocarla inmediatamente sobre el mapa como refuerzo. No surtirá efecto si se roba en el turno 4 o posterior.

**9. Rendición vasca** Si Bilbao está bajo control Republicano, se trata como un “No Event”. Si está bajo control nacional: Se remueven todas las unidades vascas del juego. Añade una unidad vasca A o B por cada 4 retiradas, en el mismo lugar que las retiradas. No hay más reemplazos vascos ni refuerzos. Las unidades vascas de refuerzo no tienen limitado el movimiento. Se pierde 1 de moral.

**10. Caída de Sta. María de La Cabeza** Cae por fin el enclave nacional de Sta. María de la cabeza (marcada en el mapa) bajo manos republicanas. El bando republicano se suma 1 moral. Tratarlo sin efecto si el hex 1911 (Sta. María de la Cabeza) está bajo manos nacionales.

**11. Guernica** La legión cóndor bombardea Guernica. Lanza 1 dado y si el resultado es de 4 a 6, el bando republicano se sube 1 de moral. Sin efecto si el hex 3614 está bajo control nacional.

**12. Goicoechea** Cancela los efectos del “Cinturón de Hierro de Bilbao” en los combates (hex 3613).

**13. Campaña de los submarinos italianos** El jugador republicano pierde un RP. Si tiene 0, coloca la ficha en el marcador de RPs. El primer RP ganado por los republicanos se pierde.

**14. Revuelta en Barcelona** Retira del juego la unidad con asterisco negro. Una división o 3 brigadas deben dirigirse a Barcelona, además de una unidad aérea que no combate. Las unidades republicanas a 6 hex de Barcelona no pueden atacar. Se pierden 2 puntos de moral. Si robas la ficha en el turno 12 o posterior, trátala sin efecto.

**15. Ataques republicanos a barcos alemanes** Lanza 1 dado, 1-2: +1 de moral / 3-4: sin efecto / 5-6: -1 de moral. Trata como sin efecto si no se ha jugado el evento 11 (Guernica).



**16. RP's Republicanos** El bando republicano se suma un RP que puede utilizarse en el mismo turno.

**17. Envío de aviones hacia el norte** Los republicanos obtienen +1/-1 en el dado en una batalla que intervengan las unidades republicanas del Norte. Si Gijón, Santander y Bilbao son nacionales, el evento cuenta sin efecto.

**18. Anschluss** Retira del juego una unidad aérea de la Legión Condor. La unidad regresa al juego como refuerzo en el turno siguiente.

**19. Se retiran los voluntarios extranjeros** Retira todas las brigadas internacionales y una División italiana, históricamente la del turno 17. No se reciben más RPs italianos.

**20. Franco declara la neutralidad** El jugador nacional pierde un RP. Si tiene 0, coloca este evento en el marcador de RPs, el primer RP ganado por los nacionales se pierde. No valen los RP italianos.

**21. Nuevos aviones alemanes** Los nacionales obtienen +1/-1 en el dado en batallas donde intervenga la legión Cóndor.

**22. Nuevos aviones soviéticos** Los republicanos obtienen +1/-1 en el dado en batallas donde intervenga la aviación republicana.

**23. Presidente Negrín** El Dr. Juan Negrín se convierte en presidente de la república. +1 de moral.

**24. Sorpresa táctica republicana** Los republicanos obtienen +2 en el dado en una batalla como atacantes.

**25. Golpe de Casado** Retira las unidades navales republicanas. Si Madrid está bajo control republicano y hay al menos 3 unidades republicanas en un área a 2 hex de distancia o en Madrid, el bando nacional puede mover hasta 2 unidades republicanas (serán sublevadas) para atacar a Madrid o los alrededores (2 hex). Los combates se resuelven al momento (no se espera al segmento de combate operativo) y no se puede añadir apoyos. Este turno los republicanos no pueden atacar a las nacionales.

**26. Crisis de los Sudetes** Retira una unidad de la Legión Cóndor en ese turno, y otra al siguiente. Retira 6 pasos de unidades nacionales del mapa, todas regresaran 2 turnos después. Todas las unidades terrestres italianas o alemanas deben colocarse en ciudades o pueblos nacionales a no más de 6 hex de la frontera francesa.

**27. Compra masiva de armas soviéticas** El jugador republicano obtiene 3 RPs para el próximo turno (no el presente). Sólo se pueden utilizar en hexágonos que puedan trazar suministros al hexágono 3324 (La Jonquera). Si La Jonquera se encuentra en manos nacionales, cuenta como “No Event”.

**28. Actividad Guerrillera** El jugador Nacional retira 2 pasos de infantería del mapa. Regresan al siguiente turno.

**29. Se reconoce el régimen de Franco** Si Barcelona, Valencia o Madrid están controladas por el bando Nacional, los republicanos anotan -2 de moral.

**GMT GAMES, LLC**

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

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

© 2010 GMT Games, LLC