

**Arriba España:
La guerra civil, 1936-39 española**

Contenido

- 1.0 Introducción
- 2.0 Componentes, Definiciones y Abreviaturas
- 3.0 Secuencia de Juego
- 4.0 Eventos Aleatorios
- 5.0 Reglas Políticas
- 6.0 Fase Estratégica
- 7.0 Fase de organización
- 8.0 Movimiento
- 9.0 Combate
- 10.0 Recuperación
- 11.0 Suministro
- 12,0 Interfase del turno
- 13,0 Cómo Ganar
- 14,0 Configuración
- 15,0 Reglas Opcionales
- 16 *Arriba España*: Notas del diseñador

Créditos

Diseño: Tren Brian

Desarrollo: John Kula

Reglas de la edición final: Ty Bomba

Playtesting: Terence CO, Earl Dixon, John Kula & Dan Schmit.

Mapa & contadores: Joe Youst

Producción: Callie Cummins

Agradecimientos especiales: Raspler Dan

Traducción: Damián Giménez

© Decisión 2009 Juegos, Bakersfield, CA.
Hecho & impreso en los Estados Unidos.

1.0 Introducción

1.1 *Arriba España* (AE) es una simulación de complejidad baja-a-intermedia de la Guerra civil española de 1936-39. El juego es para dos jugadores, uno que representa al Gobierno de coalición de izquierdas de la República española (el jugador de Gobierno), y el otro, la Alianza de fuerzas de derecha que se alzó contra él (el jugador rebelde).

2.0 Componentes, definiciones y abreviaturas

2.1 Mapa

El mapa está dividido en regiones, cada una con su propio nombre. Una región puede estar en uno de los tres siguientes estados: control gubernamental, control de los rebeldes o impugnada (es decir, que ningún jugador la controla). Obtener y mantener el control de las regiones (véase 12,0) es importante para mantener el suministro de las unidades (11.0) y para obtener un alto nivel de apoyo político.

Cada región se subdivide en una o más áreas, por lo general correspondientes a las provincias que componen la región. Todas las áreas dentro de una región son el mismo color. En cada una de las áreas hay una ciudad (generalmente la capital provincial), marcada por un cuadro y un nombre. Las fichas que representan las fuerzas militares del jugador se mueven de área en área sobre el mapa (véase 8.0). La posición de unidades de un jugador dentro de un área en este sentido es importante: si están colocados en la parte superior de la marca de símbolo de ciudad, se considera que ocupan de esa ciudad. Eso es importante para determinar el control de una región (véase 12,0) y para el combate (9.0).

2.1.1 Características del terreno. Algunas ciudades son también puertos, indicados por un icono de anclaje junto al símbolo de la ciudad. Los puertos son importantes para el transporte aéreo y naval (véase 6,7). Algunas áreas contienen montañas y se indican mediante un icono de pequeña montaña dentro de las fronteras del área. Esto modifica la defensa en el combate (9.0).

2.1.2 Áreas geográficas del juego. El Marruecos español es una colonia representada por un cuadro externo dibujado en el mapa. Las unidades del gobierno no pueden entrar en ella. Las unidades de rebeldes (sólo) pueden ser creadas o reconstruidas allí, pero, a continuación, deberán ser transportadas a la zona jugable del mapa por transporte aire/naval (6,7). Las unidades de ambos lados no pueden mover hacia o a través de Portugal o Francia.

2.2 Fichas

Hay 264 fichas en el juego. La mayoría de ellas son fichas que representan unidades militares; sin embargo, su escala es abstracta (cada una, por lo general, representa agrupaciones de dos o más regimientos históricos, brigadas o divisiones). Los marcadores genéricos utilizados para las funciones del juego son de color blanco. Las unidades militares están marcadas con un solo número, su factor de combate (FC) y su color por la facción o nacionalidad a la que pertenecen.

2.2.1 Unidades del jugador del Gobierno

Anarquista: blanco en azul-gris

POUM: rojo

Gobiernitos: naranja (marcados con la abreviatura y color: Ast = Asturias (rojo), BAS = Vasco (amarillo), Cat = Cataluña (verde), San = Santander (azul)

Brigada internacional (BI): rosa

Ejército popular (EP): amarillo

2.2.2 Unidades del jugador Rebelde

Carlista: luz azul

Colonial: luz azul

Italiano: gris-verde claro

Portugués: gris-verde claro

Nacionalista: luz azul

Alemán: caqui oscuro

2.2.3 Las definiciones de *Gobiernitos* es un término colectivo que se utiliza para los diversos gobiernos separatista/regiones autónomas en España. Hay cuatro en el juego: Asturias, Vascongadas, Cataluña y Santander.

Gobierno: se refiere colectivamente a todas las unidades bajo el control del jugador del Gobierno, incluyendo al ejército popular, anarquistas, POUM, Brigadas Internacionales y unidades de los Gobiernitos.

Rebeldes: se refiere colectivamente a todas las unidades del jugador rebelde, incluyendo a nacionalistas, carlistas, coloniales, portugueses e italianas.

Unidad: se refiere a las fichas que representan a fuerzas militares en el juego. Las unidades son de Brigada (X), División (XX) o tamaño remanentes (REM). Una "división de un solo paso" es una unidad con una FC de cuatro (4). Una "División de dos pasos" es una unidad con una FC de cinco (5).

2.2.4 Abreviaturas

?d6 significa la suma del lanzamiento de uno o más dados de seis caras, donde "?" es el número de dados a lanzar.

+ **marcador 1** Cuando uno de estos marcadores se coloca debajo de una brigada o División, significa esa unidad tiene un nivel mejorado (consúltese 6.41 y 9.12). Cuando uno está sometido a un marcador de PA, significa que ese marcador representa dos PA, no uno.

Marcadores de Punto Activo (PA) son de tres tipos: aire, acorazados y artillería. Éstos están representados por siluetas de aviones, carros de combate y obuses. Los AP representan envíos de equipos militares extranjeros que no podía producir la industria española. Los AP de Aire se usan fuera del mapa en el cuadro de combate aéreo en el que se comprometen a combatir, mientras que los AP acorazados y de artillería se mueven en el mapa como otras unidades (véase 6.5).

Grupos de Batalla (GB) son las pilas de unidades en el mapa.

Factor de Combate (FC) es una cuantificación del poder de lucha de una unidad.

Modificador al Resultado del Dado (MRD)

es un número que hay que agregar o restar al resultado obtenido en el lanzamiento del dado.

Puntos de equipamiento (PE) es una cuantificación de los extras de armas, municiones u otros suministros de unas unidades, así como el tiempo de formación, o los suministros para una gran ofensiva, según las circunstancias. Consulte 5.4, 6.0 y 9.11.

Partido Obrero de Unificación Marxista (POUM) fue un pequeño Partido Revolucionario anti-Soviético. George Orwell luchó en sus milicias en 1937.

Punto de soporte político (PSP) es una cuantificación de la credibilidad de un bando: lo que significa aceptabilidad política, el compromiso de sus miembros en la causa común y sus posibilidades de ganar la guerra -a los ojos del pueblo de España y el mundo en general-. Véase 5.0, 12.2 & 13.

3.0 Secuencia de juego

La escala de tiempo es de dos o tres meses por turno completo, con turnos más largos en el invierno, de forma que se generan 5 turnos por año. En cada turno, los dos jugadores realizan la siguiente secuencia de pasos (también llamado "fases"), siempre en el orden que se presentan a continuación. Cada fase se describe en detalle en las siguientes reglas.

a) fase de eventos aleatorios. Un jugador (el mayor o mejor visto) determina qué evento aleatorio, si los hubiere, se produce en este turno (consulte 4.0).

b) fase políticas. Ambos jugadores determinan si ha habido cambios en el apoyo de potencias extranjeras por su causa; pueden intentar influir en las potencias extranjeras y, a continuación, realizan las adiciones o sustracciones a los niveles de soporte político (SP) debidas a los cambios o a otros acontecimientos políticos (véase 5.0). Determinar qué jugador va primero lanzando el dado al comienzo de esta fase a lo largo del juego.

c) fase estratégica. Ambos jugadores colocan las unidades que han creado, reconstruido o unidades de refuerzo en el mapa dentro de las restricciones de las reglas (véase 6.0), así como cualquier PA blindado o artillería recién adquirido. A continuación, se realizan el transporte aéreo y naval (véase 6,7). Determinar qué jugador va primero lanzando el dado al comienzo de esta fase a lo largo del juego.

d) fase de organización. Ambos jugadores organizan sus unidades militares en las pilas

("Grupos de batalla" o GB) de una o más unidades. Las pilas se mueven y luchan como una unidad durante las siguientes fases de movimiento y combate (véase 7.0). Determinar qué jugador va primero lanzando el dado al comienzo de esta fase a lo largo del juego.

Turno del primer jugador

El jugador con el nivel más alto de PS al final de la fase estratégica realiza su turno en primer lugar. Se resuelven los empates por medio de un lanzamiento de dado.

e) fase de movimiento. El jugador puede pasar de un área a otra a lo largo del mapa sus GB siguiendo las reglas del movimiento (véase 8.0).

f) fase de Combate. Los GB del jugador en la misma área que el enemigo se engarzan en el combate según las normas que lo regulan (consulte 9.0 & 11.0).

g) fase de contraataque. Dentro de determinados límites, los GB del segundo jugador que no fueron atacados en la anterior fase de combate pueden ahora atacar a los GB del primer jugador dentro de sus áreas (véase 9.4)

h) fase de recuperación. Las unidades pertenecientes al primer jugador que se han trastocado durante el combate ahora pueden intentar recuperarse (véase 10.0).

Turno del segundo jugador

Los jugadores cambian sus papeles y se repiten las fases de la **a)** a la **h)**.

l) Turno Inter-fase. Ambos jugadores determinar el control de todas las áreas en el mapa y, a continuación, realizan cualquier ajuste necesario a sus niveles de SP (véase 12,0).

Así se llega a la conclusión de un "turno de juego". El ciclo se repite hasta que un jugador abandona, o su nivel de SP corresponde a cero, o se alcanza el final del juego (Abril / mayo de 1939) (consulte 13,0).

4.0 Eventos Aleatorio

4.1 Procedimiento

Un jugador (no importa quién) lanza dos veces un dado de seis caras. Utilice el primer número para representar "las decenas" y el segundo para representar "las unidades". Por lo tanto, un lanzamiento de un "4" seguido de un "6" podría poner en efecto el evento aleatorio 46. Compruebe el número alcanzado con la Tabla de eventos aleatorios impresa en el mapa y siga las instrucciones.

5.0 Reglas políticas

5.1 Niveles de soporte político (SP)

Cada jugador tiene un nivel de SP, independientemente del nivel de SP del otro jugador, en todo momento durante el juego. Se mide en PSP y es abierto y se mantiene un seguimiento de él, en la tabla de nivel de SP impreso en el mapa y siempre entre los números 0 y 99.

5.11 niveles altos y bajos de SP

Si el nivel de SP de un jugador llega a 0, el juego se detiene de inmediato; se entregan sus fuerzas y ha perdido el juego. Si un nivel de PS del jugador es de 20 o menos, todos sus resultados en la tabla de resultados de combate (TRC) como atacante sufren un cambio de una columna hacia la izquierda. También es menos probable que sus unidades se recuperen del trastocamiento, y él recuperará menos PE de las unidades eliminadas. Si su nivel de SP es de 80 o más, todos sus ataques se beneficiarán de una columna hacia la derecha en la TRC y sus unidades tendrán mayores oportunidades de recuperarse del trastocamiento. El nivel de SP de un jugador no puede pasar por encima del 99; los PSP de exceso simplemente se pierden.

5.2 El Gobierno republicano

Hay seis facciones menores en las fuerzas del Gobierno que también tienen representación en el Gobierno civil de España: anarquistas, POUM y los cuatro Gobiernitos separatistas. Cada facción tiene una ciudad capital, marcada por una estrella como símbolo en el mapa, tal como sigue:

Anarquistas, POUM & Cataluña: Barcelona

Asturias: Oviedo

Vascos: Bilbao

Santanderino: Santander

5.2.1 Soporte requerido de facción.

El Jugador del Gobierno, en la fase estratégica, debe dedicar al menos un PE a cada facción, para crear nuevas unidades o reconstruir las eliminadas, si hay alguna disponible para ser construida o reconstruida. Si decide no realizarlo, o simplemente no puede por cualquier motivo, pierde un PSP por cada facción a la que no ha servido (y que realmente tenía una unidad o unidades, disponibles). Esta regla se suspende para cualquier facción cuya capital esté ocupada por el jugador rebelde o que ha sido depurada (ver 5.2.2).

5.2.2 Purga.

A partir de 1937, el jugador del Gobierno puede elegir "Purga" en su régimen a cualquier facción menor. Él declara una depuración en la fase política, y todas las unidades de la facción purgada no puede, a continuación, mover o

ataque durante ese turno del jugador. Con esto se lleva a cabo la purga (para la facción o facciones denominadas en esa purga). Hay una sola penalización de -3d6 PSP por cada facción purgada. Después de la purga, las unidades de esa facción purgada ya pueden no ser creadas, reconstruidas o mejoradas, pero igualmente tampoco pueden generar la penalización de -1 PSP por no recibir PE.

5.3 Ayuda del exterior

Obtener y mantener el apoyo material de las potencias extranjeras es crucial para sobrevivir en la guerra. Hay seis países representados en el juego: Gran **BR**etaña, **FR**ancia, **GE**rmania, **IT**alia, **PO**rtugal y la **URSS**. La posición del marcador de cada país en la Tabla de Ayuda Externa define su actitud hacia los dos lados de la guerra y el nivel de apoyo que cada uno está dispuesto a dar un bando en particular. Un país determinado dará apoyo a un jugador cuando su marcador esté sobre un cuadro de la Tabla de Ayuda Externa marcado con una "S" en los extremos del marcador que es "pro" ese jugador (a la izquierda para el Gobierno, el derecho para los Rebeldes), intervendrá a favor de un jugador cuando el marcador esté en un cuadro marcado con una "I", será neutral cuando el marcador se encuentra en una casilla marcada con una "N."

5.3.1 Modificadores de actitudes exteriores.

En sus actividades de la fase política, un jugador puede elegir tratar de modificar la actitud de uno o más países extranjeros, a fin de obtener su apoyo para su lado o negárselo al enemigo. Puede intentar hacerlo sólo una vez por país y por turno de juego y debe completar todos los intentos de modificar influencia antes de recibir cualquier PSP o PE como se detalla en 5.4 más abajo.

Procedimiento: el jugador selecciona un país de destino, paga dos PSP Además de cualquier PSP extra para modificar el lanzamiento del dado si lo desea, lanza 1D 6 y ajusta para aplicar cualquier MRD:

+? Si paga ?d6 PSP más para modificar el resultado del dado (no puede obtener + más de 3, por lo tanto, no puede gastar más de 3d6 PSP).

+ 1 si el jugador contrario logró el apoyo o intervención de un país opuesto al país objetivo. Alemania e Italia se oponen a la URSS, que a su vez se opone a ellos.

-1 si el país objetivo apoyó o intervino a favor del otro jugador al comienzo de la fase.

Mover un cuadro de marcador del país afectado lejos de su final de la pista (a la

izquierda para el Gobierno, a la derecha para el rebelde) en una puntuación final de uno o menos. Moverlo un cuadro hacia o fuera de su extremo, según elija el jugador, con una puntuación de seis o más y dos con una puntuación de nueve o más.

5.4 Efectos de Ayuda exterior

Hay dos niveles de ayuda exterior, apoyo y la intervención. Los efectos de la ayuda exterior dependen del país involucrado y se determinarán después de que el jugador complete todos sus intentos de influencia (5.31).

5.4.1 Apoyo.

a) Puede crear divisiones de un solo paso o convertirlas en brigadas, puede comprar vía aérea, PA blindados o artillería a un precio variable en el extranjero y agrega 1d6 PSP a su nivel si cualquier país es apoyarlo (no hay efecto adicional si más de un país lo hace), cada turno.

b) si GE, IT o la Unión Soviética lo apoyan, recibe 1d6 PE de cada país proporcionados como refuerzos desde el extranjero, por turno.

c) si BR, FR o PO lo apoyan, recibe un PE de cada una, por turno. Además, PO o FR puede actuar como fuentes de suministro (véase 11.0) para sus unidades.

5.4.2 Intervención. Tiene los mismos efectos que apoyar además de los siguientes:

a) el jugador receptor puede convertir en las divisiones de solo paso en dos pasos y agrega 2d6 PSP si cualquier país interviene por él (en lugar del 1d6 por apoyo, no además de él).

b) si intervienen GE, IT o la Unión Soviética, recibe 2d6 EP (en lugar del 1d6) de cada país que intervenga por él. En el primer turno en el que Italia intervenga, enviará su *Corpo di Truppi Volontari* (Cuerpo de voluntarios, unidades italianas marcadas con CTV) como un refuerzo, el cuerpo entero de tres divisiones y una brigada llegará a cualquier puerto ocupado favorable en la costa mediterránea (si no hay puerto, no hay tropas). Si la actitud de Italia cambia a la neutralidad, todas las unidades italianas se sacan del juego y no puede volver. A su vez si Alemania interviene, un PA aéreo y uno blindado en colores alemanes (que representan a la Legión Cóndor) llegarán como refuerzos (véase 6.7.3). Si Alemania se convierte en neutral más adelante durante el juego esos PA se eliminan. Si el punto de apoyo alemán es eliminado en combate, el jugador rebelde puede comprarlos con PE (véase 6.5).

c) si BR o FR intervienen, recibe 1d6 PE de cada uno, por Turno. Si interviene PO, se

obtiene un PE por turno. Además, en el turno en el que PO interviene, enviará una división, que llegará como un refuerzo a cualquier área junto a Portugal. La División tiene un nivel de cuadro de 0 y puede reconstruirse pero no genera reemplazo Pe Puede formar GB con otras unidades rebeldes. Si la actitud de Portugal cambia a la neutralidad, la unidad se elimina de la juego y no vuelve.

d) Si se convierte el apoyo alemán o italiano a neutral y posteriormente se vuelve a la intervención, el italiano y legión Cóndor no vuelven a jugar.

5.1.5 Sin apoyo. Si un jugador actualmente no recibe ninguna ayuda exterior, resta 1D6 PSP por activar.

Ejemplo de ayuda exterior. *Es pronto en el juego y el jugador del Gobierno desea obtener la intervención de la URSS, que actualmente está apoyándolo, tan pronto como sea posible para él. Él descuenta dos PSP de su nivel de SP para hacer un intento de influir en la URSS, logra un total de 13 de 3d6 (para obtener una MRD + 3 en su tiro de influencia más adelante) y se descuenta PSP más de 13. Él lanza 1d6 y agrega 4 (+ 3 debido al PSP que añadió y otro + 1 porque Italia está apoyando al jugador rebelde en este momento). Él logra un 5 con el dado, que sumado al 4 = 9; por lo que él puede mover los cuadros de marcador de la URSS dos casillas en dirección "progubernamental" (izquierda). Esto es suficiente para hacer a la URSS intervenir; en las siguientes fases el jugador del Gobierno obtiene todos los beneficios de 5.4.2 a) y b).*

6.0 Fase estratégica

6.1 Puntos de Equipamiento (PE)

En la fase estratégica de un jugador en primer lugar se determina cuantos PE tiene de fuentes extranjeras y nacionales. A continuación usa los PE para crear, reconstruir o mejorar sus unidades militares o para adquirir PA. Por último, pone sus nuevas unidades y PA en el mapa. Cada jugador abiertamente realiza un seguimiento de su total de PE en un trozo de papel. Hay tres fuentes de PE: ayuda exterior, la economía nacional y sustitución del PE recuperados de las unidades que se eliminaron. Los PE de la ayuda extranjera y nacional pueden guardarse de turno a turno, pero los PE de reemplazos (consulte 6.1.1.) no pueden guardarse. La cantidad de PE de la ayuda exterior está sujeta a cambios cada turno según las circunstancias políticas y el lanzamiento de los dados. La cantidad de PE doméstica

recibida depende de la fecha y el control de ciertas ciudades (consulte la tabla de registro de turno impreso en el mapa). Los PE extranjeros llegan como refuerzos por mar (véase 17,1).

6.1.1 PE de reemplazo.

Cada jugador es capaz de recuperar algunos de los PE de sus unidades que se eliminaron. En la fase estratégica, cada jugador suma el total de la FC de las unidades de sus fuerzas eliminadas en el turno anterior. Tenga en cuenta que ninguna unidad de PA, anarquista, POUM, Gobierno, italiana y portuguesa genera PE de reemplazo, y por lo tanto, las unidades perdidas no se cuentan en la total. A continuación, se recupera en un 20 por ciento, multiplicando por 0,2 y redondeando cualquiera resto. El número resultante de PE debe gastarse en esa fase estratégica o se perderá. Ambas partes tienen una tasa de sustitución de PE de 20 por ciento en el marco normal las circunstancias, pero si un lado tiene un nivel de PS de 80 o más añade un cinco por ciento a esa cifra; si tiene un nivel de PS de 20 o menos resta un cinco por ciento.

6.2 Crear nuevas unidades

Se puede colocar sus unidades recién creadas en cualquier ciudad ocupada por unidades amistosas (consulte 6.6 para adicionales restricciones que podrían aplicarse). Se pueden pasar por alto las restricciones de apilamiento de GB normales durante esas colocaciones (véase 7.0), pero se debe rectificar la situación al final de la fase de organización. Las divisiones no pueden ser creadas o convertirse a menos que una potencia externa le apoye (para divisiones de un solo paso) o intervenga de su lado (para divisiones de dos pasos o de un país extranjero) (véase 5.4).

6.3 Reconstrucción y reposición de unidades

Las unidades militares previamente eliminadas en combate pueden ser reconstruidas y colocadas en el mapa como nuevas unidades. Una ficha con "2" FC REM (resto) puede ser repuesta en el mapa con una división de dos pasos de "5" FC si está suministrada de ese momento. Simplemente pague el PE y gire sobre la ficha de REM por lo que muestra su lado de resistencia completa. Una ficha de REM que esté trastocada cuando se mejora se sustituirá por una división completa – pero con fuerza interrumpida.

6.4 Mejorar y convertir unidades militares

6.4.1 El nivel de cuadro de cualquier Brigada o División que está actualmente en el suministro puede mejorarse (máximo) por un nivel pagar el costo de PE indicado. Coloque un marcador de

"+1" debajo de la unidad. Si se elimina la unidad, o si una brigada mejorada se convierte en una división, la mejoría se pierde.

6.4.2 Las brigadas podrán convertirse en divisiones de un solo paso y las divisiones de un solo paso podrán convertirse en divisiones de dos pasos, invirtiendo la cantidad de PE indicada por unidad. Basta con sustituir una ficha por la otra en el mapa. Esto se puede hacer sólo si las fichas de un mismo tipo están disponibles, si la unidad está suministrada (véase 11.0), y si un jugador puede crear divisiones (es decir, si hay un país extranjero apoyándolo, o interviniendo en el caso de divisiones de dos pasos).

6.5 Puntos Activos (PA)

Se pueden comprar AP aéreas, blindadas y artilleras compradas en el extranjero con un número variable de PE. Las PA aéreas simplemente se colocan en la caja de combate aéreo del jugador. Los AP blindados y artilleros llegan como refuerzos por mar (véase 17,1) y se colocan en cualquier puerto ocupado por unidades amistosas. Cuando un jugador declara su intención de comprar un PA, lanza 1D 6. El número logrado es el precio de ese PA particular. Se lanza un dado para determinar el precio cada vez que se compra un PA. Se puede seguir comprando ese tipo de PA hasta la primera vez que no pueda o se niegue a pagar el precio del lanzamiento (incluido el primer lanzamiento). A continuación, ya no puede comprar más PA de ese tipo hasta la próxima vez.

6.6 Restricciones

Se pueden crear unidades coloniales rebeldes o reconstruir sólo en el Marruecos español. Deberán ser transportados a España por vía aérea o marítima para unirse activamente a la partida. Las unidades italianas pueden sólo reconstruirse, no crearse. No se pueden crear unidades de las Brigadas Internacionales en la primera ronda del juego. No más de dos PE puede emplearse en crear o reconstruir unidades coloniales, italianas, portuguesas o Brigadas Internacionales (es decir, dos PE por fuerza). Las unidades de las facciones menores del Gobierno aparecen "en general" en las áreas que contengan sus respectivas ciudades capitales (véase 5.2), y las unidades carlistas aparecen en Navarra.

6.7 Transporte aéreo/naval

Se pueden transportar un número limitado de unidades por aire y mar en la fase estratégica, en una especie de fase de pre-

movimiento. Las ciudades marcadas con anclajes son puertos. La costa mediterránea se define como cualquier costa al este de Málaga, inclusive.

6.7.1 Transporte aéreo.

El jugador del Gobierno no puede transportar unidades por vía aérea. El jugador rebelde puede transportar una Brigada por turno entre dos ciudades ocupadas por unidades rebeldes. Marruecos Español siempre se considera una ciudad.

6.7.2 Transporte naval.

El jugador del Gobierno puede transportar una brigada y cualquier número de PA blindados y artilleros entre los dos puertos ocupados por unidades amistosas en la costa mediterránea. El jugador rebelde puede transportar una unidad (brigada o división) del Marruecos español a cualquier puerto ocupado por unidades amistosas en la costa mediterránea. También pueden transportar una unidad (brigada o división) y cualquier número de PA blindados y artilleros entre dos puertos, independientemente de la costa, que estén ocupados por unidades amistosas.

6.7.3 PE Extranjeros, PA y unidades del CTV italiano

Todos llegan por mar. Para entrar en el juego pueden llegar sólo a un puerto ocupado por unidades amistosas. La llegada es segura para todos, excepto la ayuda IT y el CTV que pueden ser afectados por el bloqueo naval, si se está usando esa regla opcional (15,5). Las unidades italianas del CTV pueden llegar sólo a un puerto en la costa mediterránea y no son afectados por el bloqueo.

Ejemplo de fase estratégica. *Para seguir el ejemplo de arriba, el Gobierno jugador recibe 3 PE de fuentes domésticas (debido a que ocupa Barcelona, Bilbao y Madrid) y lanza 2d6 para determinar cuántos PE obtiene de la Unión SOVIÉTICA. El logra 7. Un total de 12 FC del Ejército popular y las Brigadas Internacionales se perdieron en la última ronda. El 20% es 2.4, de las que se descarta el resto; así que tienen un total de 12 PE para utilizar. Declara su intención de comprar un PA aéreo y lanza 1D 6 para conocer el precio. Logra un 3; así que paga 3 PE y coloca el marcador de PA en la sección "Preparada" de su cuadro de Combate aéreo (6.5). A continuación, convierte una División de un solo paso en una división de dos pasos por el precio de dos PE (6.42). A continuación, también vuelve a generar a una brigada catalana previamente eliminada con un PE*

(coloca la unidad reconstruida en Barcelona: vea 6.3 y 6,6) y guarda las 6 PE quedan para utilizar más tarde. La facción del POUM ha sido purgada; la facción anarquista está en plena fuerza y han sido capturadas tanto Oviedo como Santander por los Rebeldes; las facciones no exigen gastar en ellas PE. El Jugador del Gobierno debe, sin embargo, perder un PSP al no pasar al menos un PE en los vascos (5.21).

7.0 Fase de la organización

7.1 Grupos de Batalla

En esta fase, todas las unidades situadas en un área puede apilarse en una o más unidades llamadas "Grupos de Batalla" (GB). Cada GB se mueve y lucha como una entidad única en ese turno movimiento siguiente y en las fases de combate.

7.1.1 Restricciones a la formación de GB.

El Jugador de Gobierno puede formar GB de hasta tres unidades cada; el jugador rebelde puede formarlos de hasta cuatro unidades. Las unidades anarquistas o del POUM no pueden formar GB con unidades del ejército popular o Brigadas internacionales. Los italianos no pueden formar GB con ninguna otra unidad. Cualquier número de PA blindados o artilleros pueden agregarse a cualquier GB, pero sólo un número limitado de ellos es utilizable (véase 9.17). Un GB compuesto totalmente por PA no puede atacar y se elimina automáticamente si es atacado.

7.2 Ciudades y grandes Agrupamientos

Tenga en cuenta que nunca puede haber más de un grupo de batalla amistoso en una ciudad en cualquier momento. Esta restricción no se aplica, sin embargo, a la número de Grupos de Batalla que puede haber estacionados "en general" en el campo de una área.

8.0 Movimiento

8.1 Procedimiento de movimiento por el terreno

En esta fase se puede mover cada GB desde el área a área adyacente. El GB mueve uno por uno, en la medida (o menos) es permitida por regla 8.2. Los GB en movimiento pueden "entregar" unidades para hacer de nuevo, más pequeños GB, pero no pueden "recoger" unidades adicionales mientras se mueven. Un GB en un área ocupa ya sea de una ciudad, en cuyo caso se coloca en la parte superior del símbolo de ciudad en el mapa, o "en general" en el área, en cuyo caso se coloca en cualquier lugar en el área distinta al símbolo de la ciudad.

8.2 Restricciones al Movimiento

Un GB debe dejar de moverse cuando entra en un área que contiene unidades enemigas. Puede moverse un espacio si comenzó allí la fase de movimiento, pero no puede entrar en otra área hasta que haya pasado a través de al menos una zona libre de unidades enemigas. Un GB no puede moverse directamente desde un área ocupada por el enemigo a otra.

8.2.1 Marruecos español

Las unidades del Gobierno no pueden entrar a este cuadro de explotación; sólo las fuerzas rebeldes pueden dejarla.

8.2.2 Gobiernitos

Las unidades de los Gobiernitos no pueden moverse más que a una región adyacente a la región que contiene sus respectivas ciudades-capitales.

9.0 Combate

9.1 En fase de combate propia, un GB puede atacar a un GB enemigo situado en la misma zona. Un determinado GB puede atacar sólo a un GB opuesto. Un determinado GB puede atacar sólo una vez por fase de combate propia, pero un GB puede ser atacado varias veces durante la fase de combate enemiga. El combate es voluntario, pero todas las unidades de un GB deben atacar y defenderse como una fuerza conjunta. Para lanzar un ataque, el jugador en cuyo turno se está declara esa intención, gasta un PE si quiere realizar una gran ofensiva con plena FC (se 9.11), compara la FC total de su GB con el total del Defensor y se deriva una proporción de probabilidades de la tabla de resultados de combate impresa en el mapa. A continuación se ajusta la ratio para uno, algunos o todos los siguientes: niveles (véase 9.12), un alto o bajo nivel de PS (consulte 5.11 & 9.13), el terreno del defensor (véase 9.14) y las circunstancias meteorológicas (véase 9.15). A continuación se lanza 1d6, se ajusta el resultado con cualquier PA implicado (véase 9.16 & 9.17), y se aplica el resultado.

9.1.1 Principales ofensivas.

Un jugador debe dedicar un PE para realizar un ataque con un GB que contiene dos o más divisiones si él quiere atacar con su plena fuerza. Si no lo hace el GB ataca con su FC dividida a la mitad (redondeando hacia arriba). Un jugador no puede atacar con sólo una parte de un GB para evitar este requisito.

9.1.2 Cuadros.

Esta es una comparación de la profesionalidad y la cohesión de las fuerzas militares involucradas en una batalla. Se busca

el nivel más alto de cada bando, se restar al atacante el nivel del Defensor de nivel y se desplaza ese número de columnas a la izquierda para un número negativo, o a la derecha con un número positivo. Los Cuadros son como sigue.

Unidades de Gobierno

Anarquistas, POUM & Gobierno: -1 en 1936, a partir de entonces 0

Brigada Internacional: 1

Ejército Popular: 0

Unidades de rebeldes

Nacionalista, carlista, portugués e italiano: 0

Colonial: 1

9.1.3 niveles de PS Altos o bajos.

El jugador atacante desplaza la proporción una columna a la derecha si su nivel de PS es actualmente 80 o más y una columna a la izquierda si es 20 o menos.

9.1.4 Terreno del Defensor.

Si el GB del jugador defensor está ocupando una ciudad o en un área con montañas, se desplaza la proporción una columna a la izquierda para cada una de esas circunstancias y una columna adicional si el GB está apilado con un marcador de fortificación (véase 16.2).

9.1.5 Invierno.

Si se trata de el mes enero y marzo (Ene-mar), cambiar la columna de la proporción de probabilidades una a la izquierda.

9.1.6 PA Aéreos.

Estas PA se mantienen en la caja de combate aéreo hasta que se utilizan. Cada uno puede ser utilizado para apoyar cualquier ataque o defensa en el mapa, pero cada uno sólo se puede utilizar una vez por turno de juego. No pueden utilizarse más PA aéreos apoyo en una batalla determinada que el número de unidades presentes en el GB amistoso. Cada PA aéreo genera una MRD de +1 en el ataque y un -1 en la defensa. Si un el resultado es un "seis natural" se ambos jugadores eliminan un PA aéreo si tenían alguno involucrado en esa batalla y mueren sus fichas antes de aplicar cualquier DRM, El jugador atacante siempre debe declarar su uso de PA aéreos antes que el jugador Defensor.

9.1.7 PA Blindado & artilleros.

Estos PA forman parte del GB al que están asignados (apilada). Un GB compuesto por sólo PA no puede atacar y se elimina automáticamente si es atacado. Cada PA puede apoyar a una unidad de su GB en ataque o defensa. Por lo tanto, la cantidad máxima utilizable sería tres en un GB del Gobierno y de

cuatro en un GB rebelde. Cada PA utilizable proporciona un +1 como MRD sobre el ataque y también puede utilizarse en ataques de avance (véase 9.22). Cada PA artillero utilizable proporciona un MRD de +1 en el ataque y -1 en defensa. Los PA Blindados deben de ser abandonados como parte de las "pérdidas requeridas" si se utilizan para generar MRD (véase 9.21).

9.2 Resultados del Combate

Cada resultado de la TRC consiste en dos letras o números, separados por una barra diagonal. Los resultados a la izquierda de la barra diagonal se aplican al atacante, los resultados a la derecha se aplican al defensor. Utilice la clave a continuación para interpretar los resultados y aplicarlos a las unidades del GB afectado. Colocar todas las unidades eliminadas a un lado para determinar cuántos PSP cada fuerza ganará o perderá en esa fase de combate y, por lo tanto, cuántos PE de reemplazo obtendrá cada lado en la próxima fase estratégica (o usted puede mantener que se ejecutan los totales en papel).

(#)= número de FC en el GB que debe eliminar el jugador indicado. Eliminar una brigada, un PA blindado o artillero o un marcador de fortificación satisface una pérdida de FC. Una unidad de 2 FC REM se sustituye por una brigada para satisfacer una pérdida de un paso. Una división de un paso se sustituye por una Brigada de 1 FC, mientras que una división de dos pasos será volteada a por su lado de 2 FC REM, por una pérdida de 3 si no está disponible un marcador de la Brigada del tipo correcto, o en el caso de un resultado E (eliminación), toda la unidad se elimina sin hacer ninguna sustitución. Por último, uno o ambos GB implicados puede interrumpirse (véase 9.22).

X = Cambio. El atacante elimina de entre sus unidades de GB un FC (eliminación de un PA blindado o artillero cuenta como una pérdida de FC). El Defensor, a continuación, debe quitar tantas unidades con como FC como el atacante ha eliminado. El atacante, a continuación, puede repetir el proceso, el Defensor debe al menos coincidir le cada vez, hasta que el atacante se detiene o hasta que un lado se queda completamente sin unidades. Se interrumpe por el bando que pierde más FC reales (9.22).

Eliminación de (E) = Se sacan todas las unidades implicadas de ese lado.

9.2.1 Pérdidas Requeridas

Si el atacante se benefició de un cambio de MRD o probabilidades por el nivel de cuadro o PA blindado, al menos un FC de las pérdidas en las que se incurre en él deberán proceder de la unidad o PA blindado utilizado para generar esa ventaja. Además, en cualquier momento un "seis natural" se revierte en la muerte en combate, se pierde un PA aéreo por cada jugador que haya utilizado uno o varios de ellos en esa batalla (si cualquiera se utiliza en todos).

9.2.2 Ajustar las pérdidas de FC

El resultado del Defensor se reduce en uno para cada columna teórica a la izquierda de la columna de probabilidades de 1:3; por lo que un ataque con las probabilidades de 1:4, por lo general, no daría lugar a pérdidas para el defensor. El resultado del Defensor se incrementa en uno, o el resultado del atacante se reduce en uno (atacante, y puede ser una combinación) por cada teórica columna a la derecha de la columna de probabilidades de 5:1; por lo que un ataque en las probabilidades de 9:1 vería aumentado el resultado del Defensor en tres, o del atacante reducido en tres o dos por un lado y uno por el otro. El resultado del atacante se reduce en uno si es atacado por un GB formado totalmente por unidades trastornadas.

9.2.3 Interrupción.

Después de tomar todos los FC se interrumpe el GB que perdió más FC reales. Se giran las unidades interrumpidas para mostrar que la situación. Se deben interrumpir ambos GB si perdieron un número igual de FC. En el caso contrario, los PA dentro de un GB trastornado no se considerarán nunca como trastornados. Las unidades interrumpidas pueden moverse, pero no pueden atacar hasta que se recuperen (véase 10.0). Las unidades interrumpidas no se verán más afectadas por un resultado posterior de interrupción, pero un GB que ataca a un GB formado totalmente por unidades interrumpidas será reducido a pérdidas totales.

9.2.4 Avanzar tras el combate.

Si un GB es atacado por un GB en una ciudad y todas las unidades del GB defensor son eliminadas, el atacante puede mover su GB a la ciudad vacante tras tomar sus pérdidas.

9.3 Ataques de avance

Si todas las unidades del GB defensor han sido eliminadas y el GB atacante incluye PA blindados, el atacante debe decidir inmediatamente si quiere explotar su éxito con un avance "ataque". Si es así, todos los PA

blindados en el GB atacante, además de una brigada o división por cada PA, pueden formar inmediatamente un nuevo GB y, a continuación, realizar un segundo ataque a otro GB enemigo esa misma zona. Se puede admitir un máximo de un PA aéreo agregado para atacar si está disponible. (Para una variación, consulte la doctrina variable opcional regla, 15,5.) Los Avances-ataque no requieren un gasto de PE en ellos.

9.4 Fase de contraataque

En la fase de contraataque, cualquier GB enemigo en una zona que actualmente no está ocupando una ciudad y no fue atacado en la fase de combate anterior, puede atacar a un GB enemigo en su área; sin embargo, sólo puede atacar a GB del jugador enemigo que llevaron a cabo ataques en la fase de combate. Los contraataques no requieren gastar un PE en ellos.

Ejemplo de contraataque. *Un GB rebelde compuesto por dos divisiones nacionalista de un solo paso, una brigada colonial y un PA artillero ataca a un GB del gobierno formado por un ejército popular de un solo paso una División y dos brigadas de PA en una ciudad. Todas las unidades están suministradas (11.0). El jugador rebelde debe dedicar un PE para suministrar el ataque (9.11). Nueve (4 + 4 + 1) atacan a 6 (4 + 1 + 1) FC defensa lo que se convierte en una proporción de 3: 2. La proporción se incrementa en uno por el nivel de cuadros de la unidad colonial (9.12) y a continuación, se reduce en uno porque el Defensor está en una ciudad (9.14). El jugador del Gobierno agrega dos PA aéreos para ayudar a su defensa (9.16). El jugador rebelde lanza 1d6 y resta 1 al lanzamiento (+1 MRD por el PA artillero, pero MRD 2 por los dos PA aéreos del Gobierno). El resultado es un seis; menos uno es de cinco años, que en la columna 3:2 de la TRC da un resultado de 2/3. El jugador rebelde debe perder la Brigada colonial debido a requerir pérdidas (9.21), y él también debe perder una División (lo sustituye por una brigada) o el PA artillero. Opta por perder el PA. El jugador del Gobierno debe quitar la División, y él también debe perder un PA aéreo porque se sacó un "seis natural" en el dado (9.21). Sustituye la división por una brigada, para una pérdida de tres FC. Las unidades restantes en el GB del Gobierno se interrumpen porque ha perdido tres FC y la pérdida del rebelde es de dos. (Si el jugador rebelde hubiese eliminado la Brigada Colonial y la División, su GB se habría visto trastornada*

porque él hubiese perdido cuatro FC frente a tres del jugador del Gobierno jugador.)

10.0 Recuperación

En la fase de recuperación, se lanza 1d6 por cada una de las actualmente unidades trastornadas (no un lanzamiento por GB, uno por unidad). Una unidad se recupera con un lanzamiento de cinco o más. Consulta la tabla de recuperación impresa en el mapa para aplicar los modificadores (todos se aplican simultáneamente en cada situación).

11.0 Suministro

11.1 Las fuentes de suministro

Las unidades necesitan una fuente de suministro para poder funcionar a plena capacidad. Por lo general, para estar "suministrado", deberá estar situado un determinado GB:

- a) en una región controlada amistosa o;
- b) en una región impugnada, pero con la ciudad perteneciente al área ocupada por unidades amistosas o;
- c) En una región impugnada o enemiga controlada de la región, pero adyacente a un área que se adapte a las posibilidades a) o (b) anteriores. Si está lindando con Portugal o Francia y estas naciones intervienen del lado al que pertenece el GB, este país puede servir como región adyacente controlada amistosa.

11.1.2 Cuando determinar una fuente.

El estado de suministro es considerado cuando sea oportuno (por ejemplo, para un ataque GB en el momento de combate, o en la fase de recuperación). Un GB sin suministro tiene la mitad su FC total (redondear cualquier resto) y es menos probable que se recupere de un trastorno. Nunca se eliminan las unidades debido a estar sin suministro, pero no se pueden convertir, mejorar o reponer cuando carezcan de suministro.

11.1.3 Fuente Gobiernito.

Si hay unidades rebeldes ocupando la ciudad capital de una facción Gobiernito, las unidades de esta facción están sin suministro. De lo contrario, sin importar las circunstancias, están siempre suministradas.

12,0 Fase Inter- turnos

12.1 Durante la fase de Inter-turno, se producen los siguientes eventos en la secuencia que se indican a continuación.

12.2 Determinación del control

Ambos jugadores examinan cada región del mapa y determinan cuales están controladas por un jugador u otro, y cuales se disputan. El control de una región es juzgado nuevamente

cada turno, como sigue: Si sólo un jugador tiene unidades en una región, tiene control allí y un marcador de su bando se coloca en esa región. Si las unidades de ambas partes están en una región, se impugna la región, pero un lado puede tener "control efectivo". Cada jugador cuenta cuantas ciudades ocupa en esa región y ese número duplica. A continuación ambos jugadores lanzan 1d6, tratando de obtener un resultado igual o menor que su número. Si un jugador lo logra, él obtiene el control. Si ambos o ninguno lo logra se pone en litigio esa región y no se coloca marcador.

12.3 Ajuste de apoyo político

Ambas partes ahora ajustan sus niveles de PS como se indica en la tabla de resumen de ajustes políticos de nivel de soporte impreso en el mapa. Se considera una región que ha "dejado" de estar bajo control amigo si su estado cambia de control amistoso a control impugnado o enemigo en el proceso de determinación de control descrito anteriormente. El Marruecos español está siempre bajo control rebelde, pero nunca se tiene en cuenta para recuentos de fines de ajuste de PS.

Ejemplo de la fase Inter-turno.

Observando el mapa, los jugadores se dan cuenta de que en una región que estaba bajo el control del Gobierno (Aragón) al principio del turno, hay unidades rebeldes ocupando Huesca, mientras que tropas gubernamentales ocupan tanto Zaragoza como Teruel. Los números a lograr lanzado el 1d6 son, por lo tanto, dos para el jugador rebelde y cuatro para el jugador de Gobierno (12.2). El jugador rebelde logra un dos, y el jugador del Gobierno un tres. Ambos jugadores han logrado sus objetivos; así que la región pasa del control del Gobierno a impugnado, y el jugador de Gobierno pierde 1d6 PSP (véase 12.3).

13,0 Cómo Ganar

Si el nivel de PS de cualquier jugador desciende a 0 durante el juego, colapsa ese bando y el juego se termina inmediatamente con la victoria del otro bando. Si el bando del Gobierno no se ha colapsado al final del juego (final del turno 14, abril/mayo de 1939), la victoria es del jugador del Gobierno.

14,0 Colocación inicial

14.1 Para preparar el juego, ambos jugadores colocan el número de brigadas indicado en las áreas que contienen las ciudades enumerados en el índice impreso en el mapa. Ambos jugadores, a continuación, pueden formar GB antes de que se inicie el

juego. Se colocan los marcadores de los seis países extranjeros en las casillas de potencia extranjera correspondiente en los cuadros "Al inicio" indicado para cada uno de ellos. Ambas partes iniciar con un nivel de PS de 50. Se determina al azar el primer jugador para el primer turno de juego.

14.2 Turno de Juego 1

Durante el turno 1, se aplican las siguientes condiciones especiales.

- a) se omite la fase de eventos de azar.
- b) los jugadores no pueden intentar cambiar las actitudes de los países extranjeros en la fase de políticos, aunque consiguen cualquier PE de ayuda extranjeros y/o PSP a los que puedan tener derecho.
- c) el jugador del Gobierno no puede crear unidades de las Brigadas internacionales.
- d) los límites de transporte naval y aéreo del rebelde se duplican.
- e) todas las unidades de ambas partes están suministradas totalmente durante el primer turno de juego.
- f) todas las regiones se consideran impugnadas hasta la fase inter-turnos.

15 Reglas opcionales

Los jugadores podrán acordar utilizar muchas de estas reglas opcionales como deseen para variar el juego.

15.1 Guerrilla Republicana

A partir del turno Oct. /diciembre de 1937 y en cada turno a partir de entonces, el jugador del Gobierno pueden optar por pagar un PE para realizar un ataque guerrillero (en la fase de combate) en cualquiera región impugnada o bajo control rebelde en España. Colocar el marcador en cualquier lugar en el área donde se produce el ataque y eliminarlo en la Inter-fase activar. Se lanza un 1d6 y el ataque se realiza correctamente logrando un 4, 5 o 6. Si tiene éxito, él puede: 1) "congelar" todas GB rebeldes en su área, lo que significa que no podrán llevar a cabo contraataques ese turno; o 2) puede trastornar a un GB rebelde en el área.

15.2 Versión multi-jugador

Tres o cuatro jugadores pueden jugar este juego. En un juego de tres un jugador es el rebelde (que controla todas las fuerzas del rebelde), un jugador republicano (que controla todas las fuerzas ejército popular y las Brigadas internacionales) y un jugador radical (que controla todas las fuerzas anarquistas, POUM y Gobiernito). En un juego de cuatro, un jugador tendrá a los anarquistas, el POUM y las fuerzas catalanas, mientras que otro llevará a los otros

tres Gobiernitos. El jugador Gobierno y los jugadores de las fracciones se encuentran en una Alianza competitiva. Sus unidades no pueden luchar entre sí, y el jugador de Gobierno no puede purgar facciones. Si el Nivel de Gobierno PS cae a cero durante el juego, todos los jugadores en el Alianza pierden. Si el Gobierno fuerza el PS rebelde a cero, o logra llegar hasta el final del turno 14, todos los jugadores en la Alianza ganan. En ese caso, el jugador con el mayor número de ciudades ocupadas por una o más de sus unidades al final del juego es el ganador más importante dentro de la Alianza.

15.3 Fortificaciones son un tipo adicional de PA estático. Su efecto es transferir las probabilidades a una columna adicional a la izquierda en la defensa. Están exentos de la regla de pérdidas necesarias, pero pueden ser eliminadas para satisfacer un resultado de pérdida de FC y se eliminan automáticamente si son atacadas sin ninguna unidad apilada con ellas. En la fase estratégica un jugador puede pagar dos PE y colocar un contador de fortificación en cualquier ciudad que ocupe. Sólo puede haber una fortificación en una ciudad en todo momento.

15.4 Bloqueo Naval

La Sociedad de las Naciones declaró un bloqueo de armamentos a España y las marinas de Gran Bretaña, Francia e Italia lo aplicaron con diversos grados de diligencia. Si un poder naval se encuentra actualmente neutral, impone el bloqueo "débilmente" contra ambos jugadores. Si un poder naval actualmente está apoyando a un jugador, "débilmente" impone el bloqueo contra envíos de PE extranjero y PA al otro bando. Si un poder naval interviene a favor de un jugador, impone "firmemente" el bloqueo contra los envíos del otro lado. Procedimiento: en la fase estratégica, después de que un jugador determine cuántos PE y PA comprado tiene procedentes del extranjero, lanza 1d6 por cada país (BR, FR o IT) que hace cumplir el bloqueo contra él: una vez por cada PE o PA. Si el país está aplicando "débilmente", con un seis elimina un PE o AP. Si el país está aplicando "firmemente", un cinco elimina un PE o AP y un seis elimina dos PE o AP.

15.5 Doctrina variable

La guerra civil era un teatro para que las principales potencias europeas probaran no sólo nuevas armas, sino también nuevas doctrinas tácticas. Por lo tanto, al comienzo del juego, cada jugador lanza (independientemente del

otro) 1d6 en la tabla de doctrina variable (TDV: impresa en el mapa), dos veces para cada uno de los tres tipos de PA (un total de seis lanzamientos) para determinar el MLD por ese tipo de PA en el ataque y defensa.

Entonces "avanza" una columna para ver qué tipos de PA podrán participar en los lanzamientos de los ataques de avance. Un resultado de "no" significa que no podrá hacer ningún ataque de avance. Anotar todos los resultados en un trozo de papel para tenerlos como referencia durante el juego. Por último, usar la columna "Longitudinal" para ver cuántos turnos tendrán que pasar antes de pueda cambiarse la doctrina. Tras el plazo establecido, en el Fase estratégica, se lanza nuevamente el dado en la TDV. No se puede, sin embargo, mantener los resultados de la doctrina anterior y también se debe hacer lanzamientos para todos los ataques, incluidos los de avance y durante cuánto tiempo la nueva doctrina estará implantada. Un jugador no tiene que cambiar su doctrina si no lo desea.

15.6 Colocación Variable

Al principio de la guerra civil, las líneas políticas bastante claramente trazadas en el ejército español; sin embargo, podría haber variaciones locales en el patrón de rebelión. Como una regla opcional, mientras que el juego se está creando, examinar la tabla Definir para cada Área del ejército popular y de Brigada nacionalista un número de asociado de la revuelta. Lanzar 1d6 para cada brigada. Si el número está dentro del rango indicado, coloque la Brigada como una unidad nacionalista; de lo contrario se coloca como una unidad del ejército popular. Las unidades en Marruecos español automáticamente se rebelan. En los casos donde las unidades de ambas partes están presentes en la misma área, determinar al azar de qué lado se decanta la ciudad en la zona de ocupación. (Esta regla es un poco sesgada contra el rebelde, que tiende a reducir sus fuerzas de partida.)

15.7 Control de mando

Las primeras semanas y meses de la guerra fueron confusos para ambas partes, que buscaban establecer control sobre áreas y coordinar los ataques. Se perdieron muchas oportunidades en el caos. Como una regla opcional, en efecto sólo para el primer turno del juego, el jugador activo lanza 2d6 durante la fase de su movimiento y divide a la mitad el resultado (redondeando). Es el número de GB que puede mover durante ese turno.

16 Notas del Diseñador

Siempre me he interesado por áreas donde la política y los militares se han cruzado y la ideología ha desempeñado un papel en iniciar y mantener los conflictos violentos. La guerra civil es un excelente ejemplo de ese tipo de cosas: desde el punto de vista militar no fue muy diferente de la primera guerra mundial (a excepción de algunos aspectos relacionados con innovaciones tácticas con nuevas armas, el tanque y avión), pero comenzó como una captura de poder militar y se convirtió en el primer conflicto entre las nuevas ideologías que habían salido de la gran guerra: comunismo revolucionario, el anarquismo y el fascismo. También era la primera "guerra del mundo radiada" en la que se utilizaron sistemáticamente métodos modernos de información y de radiodifusión para llevar a cabo propaganda y desmoralizar al enemigo.

Las simulaciones de la guerra civil a las que había jugado antes del diseño de este juego eran de escala muy táctica para mí, o eran un resumen de ejercicios de batallas de fichas sin contenido político o contexto que pedían demasiado tiempo para jugar. Por lo tanto, decidí crear un juego de la guerra que diese la debida atención a los aspectos políticos del conflicto mientras sigue siendo un conflicto militar (después de todo, fueron las armas las que decidieron la cuestión) que pudiese jugarse en una noche.

Esto me dio las instrucciones para diseñar la escala de tiempo, el mapa y tropas. Cada turno de juego representa dos (en el invierno, tres) meses: durante ese tiempo una unidad podría marchar desde un extremo de España al otro, para no tener que preocuparse acerca de factores de movimiento. El mapa utiliza zonas en lugar de hexágonos por el mismo motivo: lo más importante en el juego es el que ejerce un control general de una región, no que tiene al final qué puente (que pueden ser importantes en un juego táctico, pero no aquí). Por último, los contadores de unidad no tienen ninguna identificación histórica; en su lugar, representan a grupos históricos. Las brigadas, regimientos y divisiones variaban en fuerza y eficacia violentamente a lo largo de tres años de guerra. Las reglas y fichas muestran algunas de las diferencias entre los dos ejércitos: las fuerzas rebeldes tienen más divisiones de 5 FC y un agrupamiento límite de grupo de batalla de cuatro para representar el hecho de que tienen la mayoría de los militares de talento (cuadros

de oficiales de complemento y oficiales) de la pre-guerra del ejército español, mientras que el jugador de Gobierno tiene una fuerza un poco más grande pero grupos más variados.

Entonces, ¿qué es importante en el juego? La única manera de ganar el juego es reducir a cero los PS de tu oponente cero al tiempo que le impides hacer lo mismo contigo. Mira la tabla resumen de ajustes de nivel de SP. Los mayores PSP ganados son por la ayuda exterior. Igual de importantes son las divisiones de enemigos eliminadas y los PA, manteniendo el terreno y teniendo terrestres. Mientras tanto, las mayores pérdidas de PSP son producidas por no tener ayuda exterior, las purgas y perder el control de las regiones. Ahora hay que tomar algunas decisiones difíciles acerca de cómo pueden hacerse bien las cosas para mejorar su SP mientras le suceden cosas malas al enemigo. Utilizar PSP para influir a países en exterior es una pérdida, pero se trata de algo que uno puede controlar y representa el hecho de todo está conectado entre sí. Militarmente, ¿vas a fomentar un ejército masivo de baja tecnología o una fuerza más pequeña y más profesional? Dónde y cómo hacer ¿tratar de capturar el terreno con muchos ataques pequeños o con uno o dos mazazos? Decidir sobre las ventajas y desventajas es la mitad de la diversión del juego. Disfruta de ella!

Erratas en Gráficos & Tablas

En la columna de 3: 2 de la CRT, el resultado de un lanzamiento de dado de "7" debería ser "1/3" no "10/3."

En la colocación inicial, "1" significa "una brigada anarquista".

Agregar a la tabla resumen de PSP: "-1 PSP para no gastar PE en una facción menor durante la fase estratégica".