

The Spanish Civil War



REGLAMENTO

LISTA DE CONTENIDOS

1.0	Introducción	2	10.0	Zonas de Control.....	12
2.0	Componentes del juego	2	11.0	Movimiento estratégico	12
3.0	Despliegue inicial.....	6	12.0	Unidades de Apoyo.....	13
4.0	Condiciones de Victoria.....	6	13.0	Movimiento Operacional	15
5.0	Secuencia de Juego.....	6	14.0	Movimiento de Explotación	17
6.0	Eventos	7	15.0	Combate	18
7.0	Fase Administrativa Mutua	7	16.0 – 24.0.....	véase libro escenarios TSCW	
8.0	Apilamiento.....	10	1936	Diagrama de Despliegue y control de hexes.....	24
9.0	Abastecimiento.....	10			



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



1.0 INTRODUCCIÓN

1.1 En General

La guerra civil española (The Spanish Civil War, TSCW) es un juego de guerra para dos jugadores que simula el conflicto fratricida que tuvo lugar en España entre 1936 y 1939.

En este juego, los jugadores asumen el papel de los comandantes militares de cada bando. El "jugador nacional" controla todas las fuerzas nacionales y sus aliados italianos y alemanes, mientras que el "jugador republicano" controla todas las unidades del Ejército republicano.

Nota: Cuando una regla hace referencia a "unidades nacionales" el término incluye las unidades alemanas y las italianas del CTV, salvo que se indique lo contrario. Las reglas están estructuradas en general siguiendo la secuencia de juego del escenario de campaña (véase libro de juego, 17.4). Cuando se juega uno de los escenarios, debe consultarse el libro de juego por si hay alguna regla específica de escenario.

Nota: hay referencias a las reglas tanto en el libro de reglas como en el libro de juego. Las reglas que hacen referencia a una regla del libro de juego están precedidas de "PB" seguidas de un número de regla: p. ej., "PB 17.4". Las referencias a reglas del libro de reglas no vienen precedidas de "PB". Se incluye también un listado de reglas (PB 24.0) para encontrar con rapidez reglas y conceptos de juego.

Nota: Cuando se divide por la mitad un número, siempre debe redondearse 0.5 o más hacia arriba. Ningún factor puede ser dividido por la mitad más de una vez.

1.2 Objetivo

El juego simula la campaña de los nacionales y sus aliados que acabó otorgando al general Francisco Franco el control de España en abril de 1939.

La victoria se juzga en función del nivel de Moral Republicano, o de su "voluntad de resistir". Ambos jugadores deberían luchar por alcanzar objetivos que aumenten o disminuyan el nivel de moral republicano.

1.3 Duración de los Turnos

Los turnos de juego representan un mes (los turnos 1 al 4) o dos meses (los turnos 5 al 19), tal y como puede verse en el Marcador de Turnos que hay impreso en el mapa.

2.0 COMPONENTES DE JUEGO

2.1 En General

Un juego completo de TSCW incluye el presente libro de reglas, un libro de escenarios, un mapa de 34" x 22", tres hojas de ayuda, 528 fichas troqueladas de 5/8", y dos dados de seis caras. Estos últimos se emplean para resolver combates así como otros lances del juego. Deben usarse dos contenedores opacos (no incluidos) donde poner los marcadores de eventos de ambos bandos.

Los topónimos, lugares y regiones son designados por sus nombres en español en el mapa, y por sus nombres en inglés en los libros de reglas y de escenarios.

2.2 El Mapa de Juego.

El mapa representa la península ibérica (incluyendo España, Portugal, la colonia británica de Gibraltar, y el principado de Andorra), el sur de Francia, y el extremo norte del protectorado español del norte de Marruecos, incluyendo la ciudad internacional de Tánger.

Una trama de hexágonos (hexes) ha sido superpuesta sobre el mapa con el fin de regular la colocación y movimiento de las unidades. Cada hexágono mide aproximadamente 45 km (28 millas) de lado a lado. Una unidad sólo puede estar en un solo hex. Cada hex contiene elementos geográficos, naturales o de factura humana, que pueden afectar el movimiento de unidades, el combate entre unidades, y el trazado de líneas de abastecimiento.

Cada hex tiene un número de identificación de cuatro dígitos que sirve para el despliegue inicial (3.0) así como para referenciar la posición de las unidades.

Los límites regionales entre las diversas regiones españolas también aparecen en el mapa (véase la clave del terreno). Son relevantes para ciertos marcadores de eventos (Véase 6.0 y PB 18.0).

Nota de Diseño: Hay una excepción: Santander, en el norte, era parte de Castilla la Vieja en 1936. No obstante, debido a ciertas reglas de juego, Santander aparece como si fuera una región diferente.

En algunos hexes del mapa pueden verse símbolos de Fuente de Suministros Última (USS, *Ultimate Supply Source*). Los hay republicanos (círculo verde y blanco) y nacionales (círculo negro y blanco).



El hex de Fuente de Suministro Republicano de Valencia (2318).

Las tablas y marcadores impresos en el mapa sirven para resolver diversas funciones del juego. Su uso se explica en las correspondientes secciones de las reglas.

2.2.1 Escenario de campaña y escenarios cortos.

Las áreas controladas por uno u otro bando al comienzo del escenario de campaña así como al inicio de cada uno de los escenarios cortos (1936, 1937, o 1938) son descritas en el Libro de Escenarios y en los mapas de referencia. Todos los hexes en los lados nacional o republicano del mapa se considera que están bajo el control del jugador que los posee al comienzo del escenario (3.3). Esto es importante con respecto a trazar líneas de suministros y a otras funciones del juego.

2.3 Las Fichas

Hay un total de 528 fichas en TSCW, la mayor parte de las cuales representan formaciones de combate. Otras sirven como marcadores de información o como recordatorios.

Las fichas se clasifican en cinco categorías generales:

- Unidades de combate terrestre, las cuales tienen uno o dos "pasos" y al menos un valor de ataque y de movimiento. A partir de ahora las llamaremos simplemente "unidades de combate";
- Unidades de apoyo aéreo (las cuales tienen un signo "+" seguido de un solo número);
- Unidades de apoyo naval (con modificador al dado de +/- 1);
- Marcadores de eventos; o
- marcadores informativos (control, desabastecido, RPs disponibles, nivel de moral, etc.)

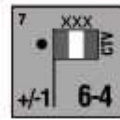
Cada unidad de combate muestra ciertos datos: bando (republicano o nacional, 2.6) y/o nacionalidad (P.ej., italiano, alemán), denominación histórica, tamaño de la unidad, potencial de ataque, potencial defensivo, capacidad de movimiento, turno de entrada y/o hex de entrada, número de pasos (indicados por el número de puntos), y turno de conversión/retirada (si lo hubiera). Las fichas de Cuartel General (CG, 12.1) muestran el factor de artillería (si lo tiene), el factor de apoyo terrestre, y su capacidad de movimiento.

Nota histórica/de diseño: hay dos divisiones 29ª en la plancha de fichas republicanas. Esto es correcto, pues la primera 29ª fue suprimida tras los hechos de Barcelona de mayo de 1937. Algo más tarde, ese mismo año, una segunda 29ª división fue activada en Extremadura.

2.4 Unidad de Combate de muestra



Esta unidad es la 11ª división republicana. Es una unidad de infantería con un potencial (o factor) de ataque de "7" un potencial de defensa (o factor) de "11", una capacidad de movimiento de "5", y dos pasos. Entra en juego durante el turno 7 como unidad de despliegue libre (7.8).



Éste es el CG Italiano "CTV". Tiene un factor de apoyo de artillería de +/-1 columnas, un factor de combate/apoyo terrestre de "6", y una capacidad de movimiento de "4". El factor de combate se emplea tanto en ataque como en defensa (12.1.3).

2.5 Clave de las Unidades

Véase la hoja de ayuda que incluye la clave de las unidades. .

2.6 Colores de bandos y de unidades.

El bando al que pertenece una unidad es indicado por el color de la ficha. Entre los republicanos, un símbolo de tipo de unidad de diferente color diferencia a las unidades asturianas, vascas o cántabras del resto de fuerzas republicanas.

Bando republicano:

- Unidades republicanas... Verde
- Unidades vascas..... Verde con símbolo de tipo de unidad amarillo.
- Unidades asturianas..... Verde con símbolo de tipo de unidad rojo.
- Unidades cántabras..... Verde con símbolo de tipo de unidad blanco.

Bando nacional:

- Unidades nacionales..... Azul claro
- Unidades italianas CTVAzul verdoso
- Unidades de FlechasAzul verdoso/Azul claro
- Unidades de la Legión Condor Azul medio
- Unidades coloniales..... Marrón

2.7 Identificación Histórica

Cada unidad es identificada por un número y/o por una abreviatura de su nombre. Las columnas recibían por lo general el nombre de su comandante, pero a veces recibían el nombre de la ciudad o de la región en la que había sido creada, líderes políticos locales o extranjeros, etc. Las abreviaturas de los nombres históricos vienen enumeradas en 2.17.

Nota Histórica/de diseño: La guarnición de Oviedo (*Oviedo Garrison*, OG), es la única unidad nacional no-colonial con dos pasos, pues incluía varios miles de civiles armados apoyando a los regulares del ejército nacional (como también ocurrió en Teruel a comienzos de 1938, cuando la ciudad fue defendida por 4.000 voluntarios locales además de por tropas regulares). Oviedo era la capital regional y concentraba a un buen número de partidarios de la causa rebelde.

2.8 Tipos de Unidades

Los CG son representados por sus respectivas banderas. Para el resto de unidades, los símbolos situados en el centro de la ficha representan el tipo de unidad. Los tipos de unidad son los siguientes:


	Infantería		Asalto Aéreo
	Caballería		Inf. paracaidista
	Infantería de montaña		Artillería D.C.A.
	Inf. motorizada		Blindados
			Trenes blindados

Unidades motorizadas: todas las unidades de blindados, CG, D.C.A., trenes blindados e infantería motorizada se consideran unidades "motorizadas" en lo que respecta al movimiento. Todas las otras unidades (esto es, infantería, infantería de montaña, columnas, y caballería se consideran como "no-motorizadas" en lo que respecta al movimiento (13.0).

2.9 Tamaño de las Unidades

Las unidades de combate en TSCW son en su mayoría divisiones y brigadas. No obstante, durante los primeros turnos, la principal unidad de combate es la "columna", unidades *ad hoc* formadas por lo general por una mezcla de tropas, milicias de partidos políticos, policía, y voluntarios. También hay unidades de CG de cuerpo y de ejército que representan tanto unidades de artillería, ingenieros, y de apoyo agregadas a dichas organizaciones, así como sus centros administrativos y de mando.

El símbolo que se ve sobre el cajetín de tipo de unidad indica el tamaño de la unidad. Los tamaños de unidad existentes son:

[ninguno]	Columna
II	Batallón (Bttn)
III	Regimiento (Reg)
X	Brigada (Bda)
XX	División (Div)
XXX	Cuerpo (solo los CG)
XXXX	Ejército (solo los CG)
	Unidad <i>ad hoc</i>

2.10 Factores de Ataque y de Defensa

Esos dos "factores de combate" miden por separado la capacidad de una unidad de atacar y de defender. Las unidades de CG usan un solo factor tanto para ataque como para defensa: su factor de apoyo (12.1.3).

Algunas unidades (en su mayoría columnas) tienen un factor de ataque de "0", por lo que no pueden atacar solas (véase 15.20).

2.11 Capacidad y Factores de Movimiento

Este factor cuantifica la capacidad de mover de una unidad de un hex a otro a través del mapa. Las unidades "pagan" diferentes costes por entrar diferentes tipos de terreno.

2.12 Pasos y Pasos de Pérdidas

Todas las unidades de TSCW tienen uno o dos pasos. El paso indica la capacidad de una unidad de encajar pérdidas antes de ser eliminada. Aquellas unidades con factores de combate impresos sólo en un lado de la ficha son unidades "de un solo paso"; aquellas que tengan factores de combate impresos a ambos lados son unidades "de dos pasos". Asimismo, las unidades de un solo paso tienen un círculo negro en su anverso, mientras que las unidades de dos pasos tienen dos círculos negros en el anverso y un solo círculo negro en el reverso.

Nota: No debe confundirse unidades de dos pasos con ciertas columnas que tienen dos lados y tras ser "convertidas" son giradas a su lado de unidad regular.

Si una unidad de dos pasos sufre un "paso de pérdidas", debe ser girada a su lado reducido (el lado con una franja de "lado reducido". Si una unidad de un paso (o una unidad de dos pasos que ya había sido "reducida" anteriormente) sufre un paso de pérdidas, debe ser retirada del mapa (eliminada) y colocada en el Cajetín de "unidades eliminadas" de su bando ("Eliminated Units box", 15.0).

2.13 Turno de Retirada/Conversión

El número (caso de haberlo) que se ve en el lado superior derecho de muchas unidades es el turno en que dicha unidad debe ser retirada o militarizada/convertida (Véase 7.4 y 7.5).

2.14 Factores de Apoyo de Artillería

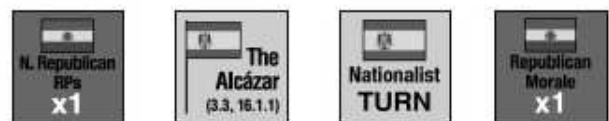
Algunas unidades de CG tienen un factor de apoyo de artillería de "+/-1" o "+/-2" impreso en el lado inferior izquierda de la ficha. Este número puede ser empleado en un combate, ya sea ataque o defensa, por cada turno de juego. Después de ser usada, la ficha debe ser girada a su lado "used" (usado) para indicar que no puede emplear su factor de apoyo de artillería hasta el siguiente turno (Véase 12.1.3).

2.15 Columnas

Las "Columnas" son aquellas unidades que carecen de un símbolo de tamaño sobre el cajetín de tipo de unidad. Hay columnas republicanas y columnas nacionales. Estas últimas son regulares o coloniales.

2.16 Otras Fichas

El uso de las siguientes fichas se explica por sí mismo y/o es explicado en la correspondiente sección de las reglas. Algunos ejemplos:



Apoyo
Fuego naval
nacional

Puntos de
Recursos
nacionales

Puntos de
Recursos
italianos

Apoyo
Fuego naval
republicano

2.17 Abreviaturas históricas

Republicanos:

ASC	Columna Ascaso
ALM	Milicias Almería
AC	Agrupación Cuenca
AND	Ejército de Andalucía
ALP	Alpino
A	Asturianos
AM	Milicias asturianas
BDJ	Milicias de Badajoz
BRC	Columna Barceló
BUE	Columna Bueno
BAY	Columna Bayo
B	Basque (Vasca)
BM	Milicias vascas
BTB	Brigada trenes blindados
CH	Choque
CR	Milicias Ciudad Real
RCP	Regimiento Carros Pesados
CAR	Carrasco
CAV	Cavada
CEN	Ejército del Centro
CR	Milicias Ciudad Real
CRT	Carot
CM	Milicias de Córdoba
D	"Dabrowski" 13ª Brigada Internacional (Polaco-húngaro-eslava)
DC	Defensa Costas
DLR	Del Rosal
DRT	Columna Durruti (Anarquista)
EXE	Exea
ENC	Enciso
ESC	Escobar
EXT	Ejército de Extremadura
EBR	Ejército del Ebro
EM	Milicias extremeñas
EST	Ejército del Este
FB	Fernández Bujanda
GDJ	Guadalajara
GRM	Guadarrama
GI	"Garibaldi" 12ª Brigada Internacional Brigade (hispano-italiana)
GRE	Gredos
GRA	Milicias de Granada
HZ	Hilario-Zamora (Anarquista)
HAR	Columna Haro
HIE	Columna de Hierro (Anarquista)
JUB	Columna Jubert (Comunista)
IBR	"Iberia" (Anarquista)
JM	Milicias jienenses
JUR	Columna Jurado
LEV	Ejército de Levanta
LEN	Columna Lenin (POUM)
LT	López Tienda
LW	15 International Brigade Lincoln-Washington (estadounidense-Británica-canadiense)
MEN	Mena
M	14ª Brigada Internacional "Marsellaise" (Franco-belga)
MOD	Modesto
MNV	Ejército de Maniobra
MLG	Milicias de Málaga (Anarquista)

MC	Macià-Companys (nacionalistas catalanes)
MNG	Mangada
MRX	Columna "Carlos Marx" (comunista)
MJ	Columna Miaja
MCB	Martínez Cabrera
NVZ	Navazuela
ORT	Columna Ortiz
PLV	Peñalver
PER	Perea
P	Brigada de Potes
RYN	Columna Roja y Negra (Anarquista)
SMR	Somosierra
PRA	Prada
SM	Milicias de Santander
SAB	Sabio
SE	Expedicionaria santanderina
S	Santander
CH	Choque
TB	Torres-Benedito
TYR	Temple y Rebeldía (Anarquista)
TYL	Tierra y Libertad (Anarquista)
T	11ª Brigada Internacional "Thaelmann" (Germano-austriaca)
URI	Columna Uribarri (también llamada "columna fantasma")
VLB	Columna Villalba

Nacionales:

AV	Alonso Vega
ART	Arteaga
ASN	Asensio
ARZ	Arizón
AVL	Ávila
ANG	Angulo
ALN	Alonso
AGC	Agrupación Carros
ARG	Aragón
AGCS	Agrupación Carros del sur
BAR	Barrón
BLG	Beorlegui (Carlistas)
BRT	Bertomeu
BAH	Brigada Aérea Hispana
BRB	Borbón
BZ	Buiza
BTN	Baturone
BPE	Brigada de Posición y Etapas
C	Castilla
CCR	Cáceres
CN	Ceano
CAY	Cayuela (carlistas)
CAS	Caso
CRZ	Carranza
CST	Castejón
CEB	Cebollino
CRB	Guarnición de Córdoba
CR	Regulares de Ceuta
DSR	Delgado Serrano
ERC	Erquicia
FG	Figueroa

FA	Faorie
GLC	Cuerpo de Galicia
GEC	García Escámez
GIS	Gistau
GI	García Iglesias
GCB	García Cobián
GAL	Galera
HSC	Brigada alpina Huesca
IRU	Iruretagoyena
LTR	Latorre (carlistas)
LPT	López Pita
LFT	Lafuente
L	Legión
LA	Los Arcos
MOL	Moliner
MNT	Columna Monasterio
MAR	Mariñas
MC	Muñoz Castellanos
MNZ	Muñoz
MG	Mehala
MRL	Merlo
MRC	Cuerpo de Marruecos
N	Navarra
NVD	Nevado
NVC	Navacerrada
OI	Olo
PLS	Plasencia
PJT	Pujalte
RAD	Rada
RDN	Redondo
RMT	Rementería
SER	Serrador
SG	Sagardía
SLN	Solans
SP	Santa Pau
SDB	Sáenz de Buruaga
SUR	Sueiro
TEL	Tella
URT	Urrutia
VRN	Vierna
VNG	Brigada de Vanguardia

CTV (Italianos):

AL	Aviazione Legionaria
CTV	Corpo di Truppe Volontarie "Cuerpo de Tropas Voluntarias"
DLV	Dio Lo Vuole milicias fascistas (camisas negras)
PN	Penne Nere "Plumas Negras" Camisas negras
FIN	Fiamme Nere "Llamas Negras" Camisas negras
LT	Littorio
RC	Raggruppamento Celere ("Agrupación Rápida")
FN	Flechas Negras Brigada mixta italoespañola
FA	Flechas Azules
FV	Flechas Verdes
XXIIII	XXIII Marzo

Legion Condor (alemanes):

LC	Legion Condor (alemanes)
----	--------------------------

3.0 DESPLIEGUE INICIAL

3.1 Elección de Bandos

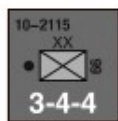
Elijase qué bando comandará cada jugador. El jugador nacional comandará todas las unidades coloniales, nacionales, de la Legión Cóndor y del CTV. El jugador republicano controla todas las columnas republicanas y unidades regulares del Ejército Popular de la República (EPR).

3.2 Elección de Escenario

Ambos jugadores deciden a continuación si jugarán un escenario o el escenario de campaña (PB 17.0). A continuación, los jugadores deberían tomar todas las unidades de su bando y separarlas en dos pilas: las unidades que inician el juego y las que entran más tarde como refuerzos.

3.3 Conceptos Generales de Despliegue

Véase el Libro de Escenarios (PB 17.0) para las instrucciones específicas de despliegue de cada escenario.



En todos los escenarios, incluyendo el de campaña, La mayoría de unidades de refuerzo tienen un número de turno de entrada seguido de un número de hex de cuatro dígitos. Entre las unidades republicanas, hay varias unidades con una "M" en lugar de un número de turno de entrada.

Esas unidades son refuerzos, pero sólo pueden entrar en juego cuando el jugador republicano decida llevar a cabo una "movilización general" (Véase 7.10).

Colóquense las unidades de refuerzo en el marcador de turnos en la casilla correspondiente al turno de entrada de cada unidad. Colóquense los marcadores de RPs republicanos, republicanos del norte, nacionales e italianos en la casilla "0" del marcador General de datos salvo que se indique lo contrario en las reglas de escenario.

Al comienzo de cada escenario, la línea de Frente de Escenario (véase el mapa correspondiente) define qué hexes son controlados por cada bando al comienzo del escenario. Portugal, Francia, Andorra y Gibraltar no son controlados por ningún bando, y nunca se puede entrar en su territorio.

Excepción: los hexes de esos países pueden ser controlados y se puede entrar en ellos en el escenario hipotético de la 2ª Guerra mundial (Véase PB 17.5).

Todas las unidades comienzan el juego con sus factores completos salvo que se indique lo contrario en las reglas de escenario.

4.0 CONDICIONES DE VICTORIA

4.1 En General

Los nacionales ganan la partida quebrando la voluntad de lucha de los republicanos, o alcanzando otros objetivos (tales como controlar regiones o ciudades). Los republicanos ganan la partida si mantienen su voluntad de combatir hasta el final de la guerra o denegando a los nacionales los objetivos clave mencionados.

Véase PB 17.0 para las condiciones de Victoria específicas de cada escenario.

Véase la lista de capitales de provincia en PB 19.0.

No es posible que se dé un empate en ninguno de los escenarios o en el escenario de campaña.

4.2 Nivel de Moral Republicana (NMR)



En algunos de los escenarios, el Nivel de Moral Republicana (NMR; véase el marcador) determina quién gana. El NMR representa la voluntad de seguir resistiendo de las fuerzas y de la población republicanas, cuantificada en forma de Puntos de Moral (PMs) que aumenta o disminuye en función de la conquista o la pérdida de ciertos hexes clave, por la aparición de ciertos marcadores de eventos (6.0), o por reglas especiales de los escenarios. El jugador republicano deberá llevar la cuenta del NMR moviendo los dos marcadores de NMR por el marcador general de datos.

4.2.1 NMR, Ciudades, y Pueblos

Muchas de las ciudades y pueblos del mapa tienen un número positivo (en verde) o negativo (en rojo). Dichos números indican la importancia de esa localidad en relación a la moral republicana. Cuando los republicanos capturan un hex con un número positivo (verde), suman ese número de PMs, que deben ser contabilizados en el marcador general de datos mediante las fichas de NMR. Si pierden el control de dicho hex, vuelven a perder ese número de PMs. Cuando el bando nacional captura un hex con un número rojo, se resta ese Número de PMs al NMR. Si los republicanos recuperan ese hex, Vuelven a sumar ese número de PMs.

Ejemplo: Barcelona era uno de los centros clave de la causa republicana. Tiene un número rojo negativo (-5) impreso. Si los nacionales toman dicha ciudad, el NMR se verá reducido en 5 puntos: de 58 a 53, por ejemplo. Si los republicanos consiguen recuperarlo, vuelven a recuperar esos 5 PMs. Granada era una ciudad nacional al comienzo de la guerra y por tanto tiene un número positivo (+2) impreso en el mapa. Si los republicanos toman Granada, su moral se incrementa en +2. Si vuelven a perder la ciudad, vuelven a perder 2 puntos de moral.

4.2.2 NMR y Marcadores de Eventos

La aparición de ciertas fichas de eventos (véase PB 18.0) puede sumar o restar PMs al nivel de moral republicano.

5.0 SECUENCIA DE JUEGO

5.1 En General

Una partida de TSCW se divide en un número determinado de turnos, en función del escenario jugado. Cada turno de juego se compone de una Fase Administrativa Mutua (FAM), una fase nacional, una fase republicana, y una fase de fin de turno. Todas las fases se dividen a su vez en una serie de "segmentos" o pasos. Cada acción ejecutada por los jugadores deberá ser hecha durante la fase o segmento apropiada para ello.

5.2 Secuencia de Juego

La secuencia de juego queda detallada a continuación. El resto de las reglas están estructuradas de forma que sigan, siempre que sea posible, la secuencia de juego. Nótese que por lo general el jugador nacional siempre ejecuta sus acciones antes que el republicano durante la secuencia de juego.

A) FASE MUTUA ADMINISTRATIVA (FAM)

(En todos los segmentos primero el nacional, después el republicano)

- I. Segmento de fichas de Eventos (6.0)
 - a) Extraer marcador evento
 - b) Añádanse nuevos marcadores (si corresponde)
- II. Segmento de Movilización General (sólo el republicano, véase 7.10)
- III. Segmento de Puntos de Recursos y Refuerzos
 - a) Retiradas y Conversiones
 - b) Recepción de PRs y reconstrucción de unidades
 - c) Entrada de Refuerzos
- IV. Segmento de Movimiento estratégico (11.0)
 - a) Movimiento Naval (11.5) & asaltos aerotransportados (véase PB 17.5.5.12)
 - b) Movimiento ferroviario
- V. Segmento de CGs y de formación de Reservas (12.1)
 - a) Gírense todos los CG que estén abastecidos a su lado "disponible" (Véase 12.1.1)
 - b) Colóquense unidades en modo reserva (12.1.4)

B) FASE NACIONAL

- 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 comprobación de victoria (4.0)
- II. Segmento de suministros
 - a) Compruébese el suministro de todas las unidades (9.0)
 - b) Tirada de dado por la caída del Alcázar (PB 16.1.1)
 - c) Compruébese si puede dejar de aplicarse la regla de escasez de municiones (15.16)
- III. Gírense todas las unidades aéreas y navales a su lado de "disponible" y colóquense en sus cajetines respectivos.
- IV. Avanzar el marcador de turnos una casilla en el marcador General de turnos.

Recordatorio: Las acciones requeridas por cada segmento de la FAM siempre son ejecutadas de forma secuencial: primero el jugador nacional, seguido después del republicano.

6.0 MARCADORES DE EVENTOS

6.1 En General



Los marcadores de eventos disponibles Inicialmente vienen listados en las instrucciones de despliegue de cada Escenario (PB 17.0). Cada bando tiene su propio juego de marcadores de eventos, y cada marcador tiene un núm. de turno de juego que indica el turno en que dicho marcador debe ser añadido al "depósito de marcadores". Añádanse nuevos marcadores de eventos durante la FAM del turno de juego impreso en el mismo marcador. (Nota: los nuevos marcadores deben ser añadidos después de extraer marcadores para ese turno, véase 5.0). Cuando entra en juego un marcador, debe ser colocado en el depósito de marcadores de eventos (un recipiente opaco como p. ej. una taza de café). Todos los marcadores de eventos permanecen en el depósito de su bando hasta ser extraídos.

6.2 Procedimiento Extracción Marcadores Eventos

Durante cada segmento de marc. de eventos (5.2), cada jugador deberá extraer un marcador de eventos de su depósito. Cuando un jugador extrae un marcador de "No Event", no debe volver a sacar otro. Asimismo, tampoco debe sacar otro aún cuando las circunstancias del juego hagan que dicho marcador deba ser tratado como "No Event". Pero en este caso el marcador debe ser retirado del juego, no retornado al depósito.

Algunos marcadores deben ser jugados de inmediato (6.4), mientras que otros pueden ser retenidos para ser jugados más tarde, a discreción del jugador que lo controle.

6.3 Límite de Extracción de Marcadores.

Sólo un marcador puede ser extraído de cada depósito de jugador por segmento de extracción de marcadores. No obstante, un jugador podrá jugar todos los marcadores de evento que desee un mismo turno.

6.4 Uso Inmediato/Retrasado de Marcadores

Los marcadores con un punto amarillo en el centro deben ser jugados de inmediato en cuanto son extraídos. Los marcadores con un círculo azul pueden ser jugados al comienzo de la fase de movimiento operacional de ese jugador. Los marcadores sin un círculo pueden ser retenidos por el jugador que los controla y empleados cuando éste lo desee. Los jugadores podrán acordar antes de iniciar la partida que todos los eventos retenidos pueden ser mantenidos ocultos a la vista del adversario hasta el momento de usarlos.

Las explicaciones de los efectos de cada evento vienen detalladas en la sección de sumario de eventos del Libro de escenarios (PB 18.0). Un breve resumen de los eventos también viene incluido detrás de la contraportada del Libro de Escenarios.

7.0 FASE ADMINISTRATIVA MUTUA (FAM)

7.1 En General

Durante 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 (7.4 y 7.5).
2. Recibir nuevos RPs, Reconstruir/reparar unidades (7.2 y 7.6).
3. Colocar refuerzos con un hex de entrada designado (7.8).
4. Colocar refuerzos de libre despliegue y unidades reconstruidas en el mapa (7.8).

7.2 Puntos de Recursos



Los Puntos de Recursos (RPs) son nuevas tropas y equipo (no representados por fichas) que son empleadas para reconstruir unidades debilitadas en combate (esto es, que hayan perdido un paso) o para reconstruir unidades eliminadas que se encuentren en el cajetín de "Unidades Eliminadas". Los RPs se reciben y se emplean en forma de "pasos": cada Punto de Recursos reconstruye o repara un paso de una unidad.

Los PRs son recibidos cada turno para cada nacionalidad o bando específica: republicanos, republicanos del norte, nacionales, italianos. Las

unidades de “Flechas” del CTV (Las brigadas FV, FA, FN) pueden ser reconstruidas con RPs tanto italianos como nacionales (dichas unidades se distinguen por tener un fondo de color medio italiano medio nacional).

El número de PRs recibidos por turno viene impreso en la Tabla de Puntos de Recurso de la hoja de ayuda. Durante la FAM, ambos jugadores deben consultar la Tabla de PRs y añadir el número correspondiente a su total de PRs; empléense los marcadores de Recursos correspondientes para llevar la cuenta. Al final de la FAM, los PRs no usados por encima de 10 por cada nacionalidad/bando son eliminados.

7.3 Restricciones de los Puntos de Recursos.

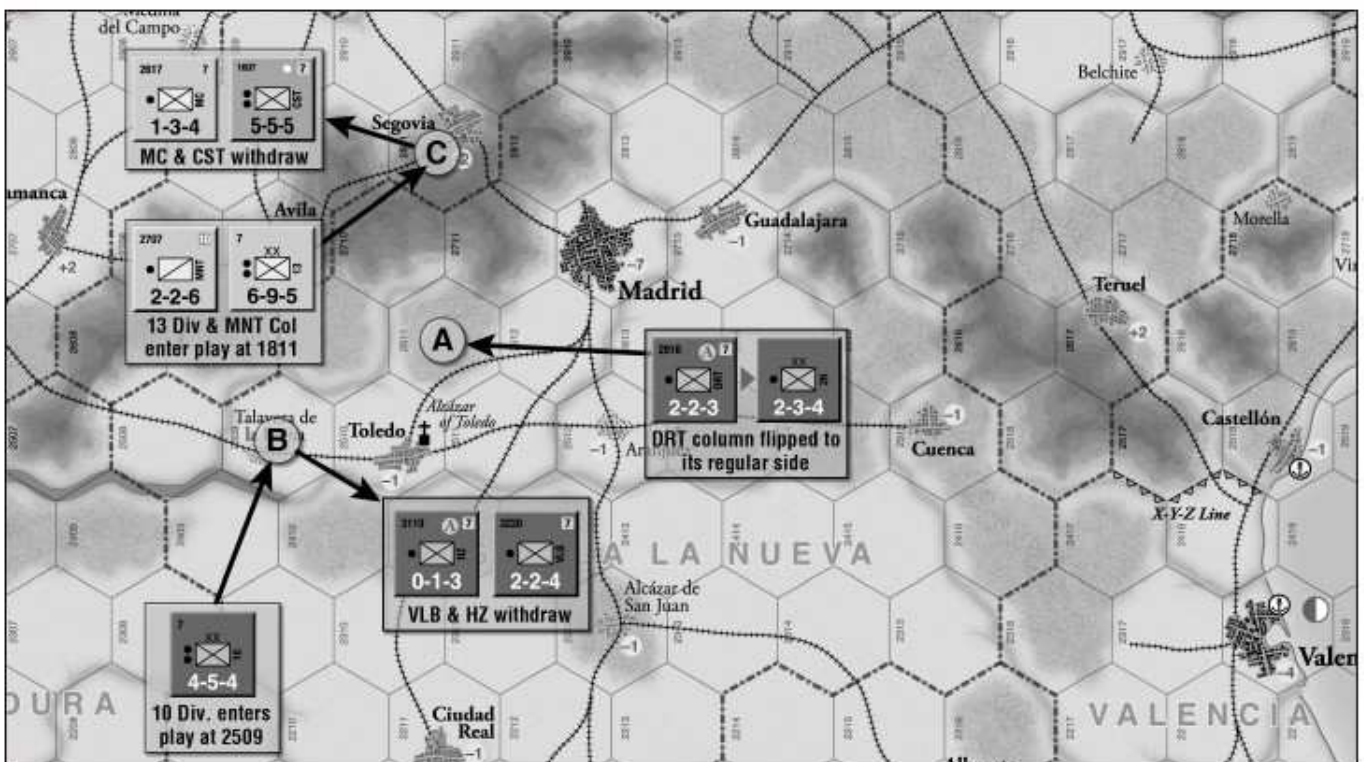
Las unidades nacionales con un punto blanco no pueden ser reparadas ni reconstruidas. Serían las divisiones del CTV DLV y FIN, y de todas las columnas coloniales (unidades de color tierra).

Los PR republicanos y los RP republicanos del norte son empleados, y contabilizados, por separado (7.12).

7.4 Retiradas

Durante la FAM, tanto el jugador nacional como el republicano consultarán sus ayudas de juego respectivas para ver si alguna unidad es retirada del mapa. Las retiradas son especificadas en las Tablas de Militarización, o por la extracción de ciertos marcadores de eventos (PB 18.0). Para poder ser retirada, una unidad deberá estar abastecida a un hex de suministros o *Ultimate Supply Source* (USS, 9.4). No es necesario ejecutar movimiento alguno; basta con retirar la unidad del mapa. Las retiradas no emplean la capacidad de movimiento estratégico de ese bando. Las unidades retiradas del juego no pueden ser reconstruidas, y quedan fuera de la partida de forma definitiva. Si una unidad debe ser retirada pero no puede hacerlo por estar desabastecida, deberá ser retirada durante la primera FAM siguiente en la que pueda trazar línea de suministros a un hex de suministros USS.

Por cada unidad que se retire de un hex, una brigada o división que entren en juego ese turno como unidades de libre despliegue (7.8) podrán ser colocadas (desplegadas) en ese hex.



Ejemplo de retiradas y conversiones: Estamos en el paso III.a de la Fase Administrativa Mutua del turno 7 (marzo-abril 1937)

A. La columna DRT (Durruti), en 2611, debe ser “convertida” este turno, como indica el “7” de la esquina superior derecha de la ficha. El jugador republicano no tiene más que girar esa unidad, que ahora mostrará su lado de la “26ª división” del Ejército Popular.

B. En el hex 2509 tenemos las columnas HZ (Hilario-Zamora) y VLB (Villalba). Ambas está previsto que sean “retiradas” también el turno 7. No obstante, esas unidades no tienen una cara o lado “regular” o de “Ejército Popular”. Por lo que en lugar de ser giradas deberán ser retiradas del mapa. Tal y como se especifica en 7.8, un máximo de una brigada o división “de despliegue libre” podrá entrar en el mapa por el hex que acaba de ser dejado por las

columnas recién retiradas. En este ejemplo, el jugador republicano escoge la 10ª división entre las unidades regulares que deben entrar el turno 7 y la coloca en el hex 2509, aunque el jugador podría haber añadido una brigada o división de despliegue libre más.

C. En 2811, la columna colonial CST (Castejón) y la columna MC (Muñoz Castellanos) también deben ser retiradas el turno 7. Deben ser simplemente retiradas del mapa. El jugador nacional puede escoger entrar en juego un máximo de dos de las unidades previstas para entrar en juego como refuerzo ese turno en el hex que acaba de quedar vacío de unidades, o un nuevo refuerzo y una unidad reconstruida (dado que las unidades reconstruidas también son unidades “de despliegue libre”). El jugador nacional escoge la 13ª División y la reconstruida columna Monasterio (MNT).

7.5 Militarización Republicana

Durante la FAM, el jugador republicano consultará la tabla de Militarización para ver qué columnas deberán ser militarizadas.

Las columnas republicanas con un "lado del EPR" son militarizadas según dicte la tabla de conversiones y retiradas. Las unidades con un lado del EPR simplemente son giradas a su reverso durante la FAM. Las militarizaciones son obligatorias. No importa si la columna republicana a militarizar está en el mapa o en el cajetín de unidades eliminadas, o si está abastecida o desabastecida. Las columnas que no tengan un lado EPR son simplemente retiradas del mapa. No obstante, una brigada o una división que entren en juego ese turno como unidad de libre despliegue podrán ser colocadas en ese hex (7.8) por cada unidad retirada de ese hex.

Las columnas que deban ser retiradas cuando están en el cajetín de unidades eliminadas son retiradas del juego de forma permanente. Una columna que haya sido convertida a su lado del EPR y que esté en el cajetín de unidades eliminadas, sólo podrá ser reconstruida y volver al juego en tanto que unidad del EPR.

Nota Histórica: La militarización representa la conversión de las columnas del comienzo de la guerra (formadas por batallones Individuales y/o milicias políticas, con escaso o ningún apoyo logístico o de otro tipo) en brigadas y divisiones regulares. Las conversiones también representan la reforma y ampliación de ciertas unidades, tales como las brigadas de Navarra, unidades de élite que tras la campaña del norte fueron agrandadas para formar divisiones, o la retirada de unidades extranjeras requerida por ciertos eventos aleatorios (como p. ej. las Brigadas Internacionales, o algunas de las divisiones italianas). La "conversión" o "militarización" no era otra cosa que el proceso de convertir las políticamente entusiastas pero poco preparadas milicias republicanas en algo parecido a un ejército regular. Ese proceso se prolongaría desde el otoño de 1936 hasta la primavera y comienzos del verano de 1937.

7.6 Reconstruir/Reparar Unidades

Una unidad de dos pasos que haya sido reducida a un paso podrá ser reparada a su lado "completo" (esto es, girada a su lado de factores más altos) si se gasta un Punto de Recursos de la nacionalidad correspondiente, y si la unidad puede trazar una línea de suministros a un hex USS. Las unidades también pueden ser recuperadas del cajetín de unidades eliminadas a un coste de 1 PR por unidad reconstruida. Una unidad de dos pasos retorna al juego con su lado reducido. Para que vuelva a plena potencia será necesario gastar un segundo RP, lo cual puede hacerse de inmediato, si así se desea. Las unidades que puedan ser reconstruidas podrán serlo cualquier número de veces durante una partida, sin importar el número de veces que fueron destruidas. Las unidades reconstruidas entrarán en juego como si fueran refuerzos de despliegue libre, ignorando cualquier número de hex de despliegue especificado en la ficha. (7.8).

Los CGs pueden ser reconstruidos igual que el resto de unidades.

7.7 Reemplazos

Una vez usado, un Punto de Recursos queda "adscrito" a la unidad que lo recibe, y no puede ser retirado ni transferido a otra unidad. Excepto en lo que respecta a esa restricción, no hay límite al número de PRs disponibles que pueden emplearse durante cada FAM. No es obligatorio reparar o reconstruir una unidad sólo porque pueda recibir PR, y éstos estén disponibles.

7.8 Entrada de Refuerzos

Los refuerzos entran el turno de juego indicado en la esquina superior izquierda de la ficha. Las unidades de refuerzo que tengan un número de hex a continuación del núm. de turno de entrada deberán entrar en dicho hex la primera vez que entren en juego (es decir, no si la unidad ha sido reconstruida del cajetín de unidades eliminadas, vd. 7.6). Si el hex de entrada está bajo control del enemigo, al límite de apilamiento, o no está abastecida por completo (9.0), la unidad deberá en lugar de eso desplegar en cualquier hex bajo control de su bando y plenamente abastecido que se halle dentro de un radio de 2 hexes de su hex de entrada previsto. Si todos los hexes dentro de un radio de 2 hexes están bajo control del enemigo o no están abastecidos plenamente, la entrada de esa unidad será retrasada hasta el primer turno en que haya un hex disponible que cumpla esas condiciones.

Unidades de despliegue libre: las unidades reconstruidas (7.6) y las unidades de refuerzo con tan sólo un turno de entrada (es decir, refuerzos de libre despliegue) pueden ser colocadas en cualquier ciudad o pueblo bajo control propio y que esté plenamente abastecida. Adicionalmente, también pueden ser colocadas en hexes plenamente abastecidos de los cuales se haya retirado unidades propias durante el paso de conversiones y retiradas de ese mismo turno, a razón de una división o brigada de refuerzo por cada unidad retirada de ese hex. Una unidad sólo puede ser colocada en un hex si el límite de apilamiento no será rebasado después de haber sido colocada (8.2).

Las unidades de refuerzo republicanas "M" sólo pueden entrar en juego cuando el jugador republicano ejecute una "movilización general" (7.10).

Los refuerzos republicanos del norte tienen ciertas restricciones a la hora de entrar en juego (véase 7.12.1).

7.9 Refuerzos

Todos los refuerzos entran en juego abastecidos, y tienen todos sus factores de movimiento estratégico, regular y de combate disponibles para ser usados el mismo turno de entrada.

7.10 Movilización General republicana

Una vez por partida, el jugador republicano puede declarar una movilización general durante el segmento II de la FAM, pero sólo si La moral republicana es de 50 o menos PM.

La movilización general tiene los siguientes efectos:

- El jugador republicano recibe las divisiones de refuerzo con una "M" impresa en la esquina superior izquierda, y las coloca en o dentro de un radio de 2 hexes de los hexes de despliegue designados.
- El jugador republicano recibe inmediatamente 3 PR adicionales.
- La moral republicana es reducida en -6 PM.

7.11 La Quinta del Biberón

Durante el segmento II de la FAM de cualquier turno de los años 1938 o 1939 (turnos 12 al 19) el jugador republicano podrá declarar La "quinta del biberón". Cuando así lo decida, el jugador republicano recibirá 2 PR adicionales, aunque la moral republicana perderá 2 puntos. Esto sólo puede ocurrir una vez por partida.

Nota Histórica: Tras las sangrientas pérdidas sufridas durante La campaña de 1938 en Aragón y Cataluña, el gobierno de la República movilizó el reemplazo de 1941, formada por muchos de 16 años. Las tropas de la republicana denominaron sarcásticamente a esta quinta como "la del biberón".

7.12 Refuerzos y Reemplazos de los republicanos del norte (Vascos, Cántabros, Asturianos).

La tabla de PR diferencia entre los PR recibidos por las unidades republicanas del norte (asturianos, cántabros o vascos) y los recibidos por otras unidades republicanas. Los PR republicanos del norte no pueden intercambiarse con los "PR republicanos" y sólo pueden ser empleados por las unidades republicanas del norte. Igualmente, los PR republicanos no del norte sólo pueden ser usados en unidades republicanas no del norte, es decir, que las fuerzas republicanas y las fuerzas republicanas del norte deben ser vistas como entidades completamente separadas. Si las tres capitales del norte (Santander, hex 3710; Bilbao, hex 3613; y Gijón, hex 3707) están bajo control nacional, y todas las unidades republicanas del norte han sido eliminadas, entonces los PR republicanos del norte restantes se pierden (esto es, su nivel es reducido a "cero". Los RP republicanos del norte previstos para futuros turnos serán añadidos al total y empleados por el jugador nacional.

7.12.1 Límites

Las siguientes limitaciones se aplican a refuerzos y unidades reconstruidas que sean colocadas en la zona republicana del norte:

- Los refuerzos y unidades reconstruidas que no sean del norte no pueden nunca ser colocadas en la zona norte republicana.
- Los refuerzos y unidades reconstruidas republicanas del norte deben ser colocadas en la zona norte republicana tal y como se especifica a continuación:
 - * Los refuerzos vascos deberán ser colocados en Bilbao (hex 3613) o en cualquier hex bajo control republicano adyacente a Bilbao.
 - * Los refuerzos cántabros deberán ser colocados en Santander (hex 3710) o en cualquier hex bajo control republicano adyacente a Santander
 - * Los refuerzos asturianos deberán ser colocados en Gijón (hex 3707) o en cualquier hex bajo control republicano adyacente a Gijón.
- Los refuerzos republicanos del norte deberán cumplir con la regla 13.10 para poder ser colocados fuera de su región de origen.

8.0 APILAMIENTO

8.1 En General

Se denomina apilamiento a la colocación de más de una unidad en un mismo hex al mismo tiempo. Los límites de apilamiento especificados más abajo deben cumplirse durante el segmento de Puntos de Recursos y Refuerzos, durante el segmento de movimiento estratégico, y al final de todos los segmentos de movimiento y de combate. En tanto que los límites de apilamiento se cumplan durante todos los segmentos citados, no hay límite al número de unidades que pueden entrar o atravesar un hex determinado durante una fase y turno de juego. Las unidades que estén sobreapiladas (esto es, que haya más fichas en un hex de las permitidas) deberían ser eliminadas por el jugador que las controle. Las unidades no pueden ser nunca sobreapiladas de forma premeditada.

8.2 Límites de Apilamiento

Ambos jugadores podrán apilar un máximo de seis unidades terrestres de combate por hex, de cualquier tamaño y tipo. No obstante, No más de cuatro de dichas unidades podrán ser divisiones.

Excepción: las unidades de CG nunca cuentan a efectos de apilamiento, aunque no puede haber más de un solo CG en un mismo Hex.

8.3 Apilamiento Republicano

Las columnas republicanas tienen diferentes filiaciones políticas, las cuales afectan con quién pueden apilar así como atacar. Véase la Regla de Filiación política (15.25.2) para más detalles.

9.0 ABASTECIMIENTO

9.1 En General

Las unidades requieren de abastecimiento para atacar y defender a plena capacidad y para usar movimiento estratégico. Las unidades pueden estar en tres situaciones con respecto a su abastecimiento: abastecimiento completo, desabastecido (*out of supply*, OOS), o en abastecimiento de ciudad/pueblo (Vd. 9.6).

9.2. Cuándo Comprobar Suministros

Ninguna unidad puede finalizar ningún tipo de movimiento (tanto si es regular, como de ferrocarril, como avance tras combate/ruptura de Frente) en un hex en el que se consideraría en ese momento que está desabastecido (Excepción: Vd. abastecimiento de ciudad/pueblo, 9.6).

Por otra parte, debe comprobarse la situación de abastecimiento de todas las unidades de ambos bandos al inicio de la fase de movimiento estratégico de cada turno de juego, en el momento de la resolución de combates, y durante la fase de fin de turno.

9.3 Efectos de la situación de Desabastecimiento



Las unidades que estén OOS no podrán realizar ni movimiento estratégico ni marcha (13.11) y tan sólo pueden emplear la mitad de sus factores de movimiento en movimiento regular.

Las unidades atacantes que estén OOS al comienzo de una fase de combate tendrán sus factores de ataque reducidos a la mitad y sólo podrán usar la mitad de su factor de movimiento en caso de que se consiga una ruptura de frente máxima (15.23). Cuando halla más de una unidad OOS en un mismo hex, deberá sumarse el total de factores de combate de las unidades que deben ser reducidas, y a continuación deberá hacerse una sola división de la suma de factores de combate.

Las unidades que se hallen OOS en el momento de resolver un combate tendrán su factor de defensa reducido a la mitad (Excepción: abastecimiento de ciudad/pueblo, Vd. 9.6). El atacante además tiene un modificador del dado a su favor de +1. Cuando halla más de una unidad OOS en un hex, deberán sumarse los factores defensivos de todas las unidades y a continuación deberá hacerse una sola división del total.

9.4 Trazado de Líneas de Suministro (LdS)

Hay dos tipos de Fuentes de suministro en TSCW: hexes de abastecimiento (*Ultimate Supply Sources* o USS) (vd. 9.7 y 9.8) y Fuentes secundarias de Abastecimiento (pueblos, ciudades y CG).

Las unidades pueden trazar LdS directamente a un hex USS de su bando o a una fuente secundario de abastecimiento (pueblos, ciudades y CG) que a su vez pueda trazar LdS a un hex USS. El control de fuentes de suministro secundarias tales como ciudades o pueblos pueden cambiar de manos cualquier número de veces durante una partida. Los hexes de USS, aún cuando pueden ser capturados y empleados por el bando que los capture como fuente secundaria (si es eso posible) nunca podrán funcionar como USS para el bando que lo haya capturado.

Una un. se consideran abastecida cuando pueden trazar una LdS ya sea directamente a un hex USS, o a una fuente secundaria que a su vez pueda trazar LdS a un hex USS (9.5). La LdS no podrá ser de más de 3 hexes. Una LdS no puede entrar un hex que contenga unidades enemigas, o un hex en ZdC enemiga salvo que dicho hex no esté ocupado por unidades del bando propio. No obstante, la LdS podrá atravesar hexes bajo control enemigo que estén vacíos. Una LoS no puede entrar un hex que sea únicamente de mar, y no puede atravesar lados de hex impasables o que sean sólo de mar. Si se usa una fuente secundaria, dicha fuente deberá a su vez trazar LdS a un hex USS. El trazado de esa LdS se hace del mismo modo, excepto en que no hay restricción a la longitud de dicha LdS, y además tampoco podrá atravesar hexes bajo control enemigo.

El tramo de tres hexes de una cadena de suministros puede atravesar un hex (o hexes) bajo control enemigo, pero sólo si cumple con los requisitos especificados anteriormente. Por otra parte, la LdS entre una fuente secundaria y una USS no sólo debe cumplir con esos requisitos, sino que tampoco puede pasar por hexes controlados por el enemigo (estén vacíos o no).

Cuando se contabiliza la longitud de la línea de suministros, debe contarse desde la unidad al hex. No debe contarse el hex desde el que la unidad está trazando LdS. Si se traza LdS a una fuente secundaria, para que esa LdS funcione deberá poder a su vez trazar una LdS de cualquier número de hexes a un USS propio y que esté bajo control de su propio bando.

9.5 Límites

Aparte de las restricciones especificadas anteriormente, no ha límite alguno al número de unidades y de fuentes secundarias que pueden trazar LdS a un USS propio y bajo control propio. Las fuentes secundarias de abastecimiento tienen la única limitación que sólo pueden abastecer a aquellas unidades que se hallen dentro de un radio de 3 hexes, y no pueden trazar a su vez a otra fuente secundaria que a su vez trace LdS a un hex USS. Sólo pueden trazar LdS directamente a un hex de USS.

9.6 Abastecimiento de Pueblo/Ciudad

Una unidad que se halle en un pueblo o ciudad y que no pueda trazar LdS normal a un hex USS (9.4) se considera que está en "abastecimiento de pueblo/ciudad". Se considera que está desabastecida a todos los efectos salvo para defensa: defiende con sus factores completos pero sus factores de ataque y de movimiento todavía están sujetos a los efectos especificados en la regla 9.3. Además el atacante sigue recibiendo el bono adicional de +1 a la tirada de dado en ataque.

9.7 Hexes Fuentes de Suministro Nacionales

Los hexes Fuentes de suministro nacionales son aquellas ciudades con un círculo blanco y negro: Cádiz y La Coruña).



Ejemplos de trazado de Línea de Suministros:

La unidad republicana "C" traza una LdS a Madrid, la cual a su vez traza LdS al hex USS de Valencia.

La unidad republicana "A" se halla rodeada en Talavera (hex 2509) y por tanto se halla en "abastecimiento de pueblo/ciudad" (Tiene sus factores defensivos completos, factores de ataque y Movimiento reducidos).


Las unidades republicanas "B" y "D" pueden trazar a Ciudad Real

(2211) o a Alcázar de San Juan (2312). La Un. "D" también puede trazar LdS al CG republicano situado en 2413, el cual a su vez traza LdS al hex de USS de Valencia.

Las unidades nacionales "1" y "4" trazan LdS a Ávila (2709) y desde allí al USS nacional de La Coruña (3701, no se ve en éste mapa).

Las uns. nacionales "2" y "3" trazan LdS al CG nacional situado en 2308, el cual a su vez traza LdS al hex USS nacional de Cádiz (1305; no se ve en éste mapa).

9.8 Hexes Fuentes de Suministro Republicanos

 Los hexes fuentes de suministro (USS) de la República son aquellas ciudades con un círculo verde y blanco.

Las unidades republicanas del norte (cántabros, vascos y asturianos) solo pueden trazar abastecimiento a hexes de USS que a su vez tracen LdS a un hex USS situado en la zona norte: Gijón, Bilbao, o Santander.

Todas las otras unidades republicanas deberán trazar LdS a hexes USS situados en la zona central republicana: Barcelona, Valencia, Cartagena, o el hex 3324 (el paso fronterizo de La Jonquera).

10.0 ZONAS DE CONTROL

10.1 En General

Los seis hexes que rodean una unidad constituyen su "Zona de Control" o ZdC. Las ZdC se ejercen sobre hexes de todo tipo de terrenos (Sobre control de hexes, véase 10.7).

Excepción: no puede ejercerse ZdC sobre hexes de mar o sobre lados de hex de mar o que sean imposibles de atravesar.

Brigadas y divisiones siempre ejercen ZdC (excepción: desembarcos, vd. 11.8, y lanzamientos de paracaídas, vd. PB 17.5.5.12), mientras que las columnas no ejercen ZdC excepto cuando se hallan situadas en una ciudad o pueblo plenamente abastecidas. Las columnas situadas en un hex que no sea una ciudad o pueblo plenamente abastecida ejercen una ZdC limitada (Vd. 10.6). Las unidades de otros tipos (batallones, regimientos, CG, unidades aéreas, y marcadores de todo tipo) nunca ejercen ZdC.

10.2 ZdC y Movimiento

Todas las unidades deben detener su movimiento en el primer hex de ZdC enemiga en el que entren. No podrán mover directamente de una ZdC enemiga a otra de forma directa.

Excepción: Avance tras Combate/Ruptura de Frente (Vd. 10.4 y 15.23).

10.3 ZdC enemiga y Abastecimiento

Las ZdC enemigas bloquean el trazado de líneas de suministro salvo si hay una unidad del bando propio en ese hex que anule la ZdC enemiga.

10.4 ZdC y Avance tras Combate

Las ZdC enemigas se ignoradan durante avance tras combate y ruptura de frente.

10.5 Salir de ZdC Enemiga

Una unidad que esté al comienzo de una fase en ZdC enemiga, podrá salir de tres formas:

- por Avance tras combate, o
- mediante la eliminación de la unidad o apilamiento enemigo que ejerce ZdC, o
- moviendo de forma que el primer hex en el que se entre no esté Bajo ZdC enemiga. Dichas unidades deberán detener su movimiento si vuelve a entrar en un hex de ZdC enemiga.

10.6 ZdC limitada y ZdC de Columna

Una columna situada en un pueblo o ciudad que esté plenamente abastecida ejerce ZdC completa. En cualquier otro caso, una columna ejerce una ZdC limitada. Una línea de suministros no puede atravesar un hex de ZdC enemiga limitada (salvo que el hex esté ocupado por unidades propias). Una ZdC limitada sólo afecta el trazado de línea de suministro.

10.7 Control de Hexes

Delimitar quién controla cada hex en cada momento es importante a la hora de determinar quién es el vencedor y también para trazar líneas de suministro, entre otras funciones del juego. Un hex determinado puede ser no controlado o controlado por un bando o por otro, pero nunca por ambos bandos simultáneamente.

El status de control de un hex cambia automáticamente cuando una unidad terrestre del otro bando entra en él. El status de control de cada hex puede cambiar cualquier número de veces durante una partida. Proyectar ZdC sobre un hex no establece o cambia el control de un hex. Pueden emplearse los marcadores de control correspondientes (republicano o nacional) para controlar qué hexes son controlados por cada quien en todo momento.

11.0 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

11.1 En General

El movimiento estratégico representa el empleo de trenes y de buques de cabotaje para mover unidades a través de largas distancias. Hay dos tipos de movimiento estratégico: ferroviario (11.4) y marítimo (11.5).

11.2 Límites al Movimiento Estratégico

Véase la tabla de límites de movimiento estratégico para averiguar el número máximo de unidades que puede moverse por turno mediante movimiento estratégico. Por lo general, el límite va aumentando a medida que va pasando el tiempo. Cada división cuenta como 1 unidad de cara al límite de movimiento estratégico. Cada regimiento, batallón, brigada o columna cuenta como ½ unidad para movimiento estratégico. Los CGs cuentan como dos unidades para movimiento ferroviario (11.3). Ninguna unidad puede usar simultáneamente movimiento ferroviario y marítimo un mismo turno.

11.3 Unidades de CG y Movimiento Estratégico

Un CG vale por dos unidades para movimiento ferroviario. Los CG no pueden emplear movimiento naval.

11.4 Movimiento Ferroviario


Para poder usar movimiento ferroviario, una unidad deberá comenzar la fase estando en un hex de ferrocarril (F.C.) que pueda considerarse plenamente abastecido. La unidad podrá entonces mover a cualquier otro hex de F.C. bajo control de su bando siguiendo una línea de hexes de cualquier longitud que estén a su vez conectados entre sí por F.C.. La unidad podrá finalizar su movimiento ferroviario adyacente a una unidad enemiga pero no podrá pasar a través o entrar un hex de F.C. que esté adyacente a una o más unidades enemigas excepto si dicho hex está ocupado por una unidad propia. El movimiento ferroviario puede comenzar en un hex adyacente unidades enemigas. Es indiferente si hay otras unidades en ese hex, o no. Las unidades pueden ejecutar combate o usar movimiento regular o de marcha el mismo turno en que emplean movimiento ferroviario.

Nota para jugadores: en TSCW, el movimiento ferroviario puede ser muy poderoso pues permite a una unidad cambiar de frente con rapidez y atacar de inmediato. Las unidades pueden salir de una ZdC enemiga incluso aunque sean la única unidad en ese hex, y también podrán mover

por ferrocarril a través de ZdC enemiga si hay otras unidades propias en los hexes de F.C. que atraviesa. Igualmente, una unidad puede llegar en tren directamente a un hex adyacente al enemigo, siempre y cuando haya una unidad propia en el hex de destino.

11.5 Movimiento Marítimo

Las unidades de ambos bandos (y sus aliados) pueden ser transportadas por mar. Hay tres zonas marítimas separadas en el mapa: el Cantábrico (todos los hexes de costa española desde la frontera francesa hasta la frontera norte de Portugal, en el hex 3201), el océano Atlántico (desde la frontera sur portuguesa en 1604 hasta el hex 1207, inclusive) y el mar Mediterráneo (todos los hexes al Este de 1208, inclusive).

 Una unidad que realice movimiento marítimo (no un desembarco, vd. *infra*, 11.8) deberá comenzar la fase de movimiento estratégico en un hex costero de ciudad o pueblo que esté plenamente abastecido. Podrá entonces ser desplazada a otro hex de ciudad o pueblo controlada por su bando. Las ciudades o pueblos costeros desde los que se puede o a la que se pueda mover por mar tienen un símbolo de ancla. El movimiento naval de o a una ciudad o pueblo costera que no tenga ese símbolo no está permitido. La unidad o unidades que hayan empleado movimiento por mar pueden usar movimiento de marcha o regular ese mismo turno. No obstante, esas unidades no podrán usar movimiento por mar hasta un turno posterior.

11.6 Movimiento Marítimo republicano

Las unidades republicanas pueden trasladarse por mar de una ciudad o pueblo costera del Mediterráneo a otra. Esto es, las unidades republicanas no pueden emplear el mar Cantábrico o el océano Atlántico para movimiento por mar. El número de unidades republicanas que pueden mover por mar por turno se especifica en la Tabla de límite de movimiento estratégico.

11.7 Movimiento por Mar nacional

Las unidades nacionales pueden mover por mar por las zonas marítimas del mar cantábrico, océano Atlántico o del Mediterráneo. El número de unidades nacionales que pueden mover por mar por turno se especifica en la tabla de límite de movimiento estratégico.

11.8 Desembarcos

Landing
(11.8)

Ambos bandos pueden realizar desembarcos. Realizar un sólo desembarco agota la capacidad de movimiento naval de ese turno (no puede realizar se ningún otro movimiento naval ese turno)

Un jugador puede desembarcar una división o dos unidades menores (regimientos, batallones, brigadas o columnas). Para ejecutar un desembarco, todas las unidades deben comenzar esa fase en un hex de ciudad/pueblo costero plenamente abastecido (si se desembarca con dos unidades, éstas pueden venir de hexes separados). Colóquese la unidad o unidades a desembarcar en un hex bajo control del enemigo, y que no sea ni pueblo ni ciudad. El nacional podrá desembarcar en un hex costero del Cantábrico o del Mediterráneo; el republicano sólo podrá desembarcar en un hex costero del Mediterráneo. Se entiendo por hex costero cualquier hex que contenga al menos una parte de lado de hex de mar: por ejemplo, el hex 1615 (13.12.6).

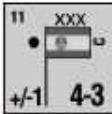

Una vez desembarcada, la unidad se considera que está plenamente abastecida hasta el inicio de la siguiente fase de movimiento, pero no podrá mover ni atacar durante el resto del turno actual. Adicionalmente, no ejerce ZdC y defiende con factores defensivos reducidos a la mitad si es atacado antes de su próxima fase de movimiento.



12.0 UNIDADES DE APOYO

En TSCW hay varios tipos de unidades de apoyo que son empleadas para modificar tiradas de dados o desplazamientos de columna de la Tabla de combate.

12.1 Cuarteles Generales

  Los Cuarteles Generales (CG) tienen todos un solo paso, con un anverso "disponible" y un reverso "usado". Al comienzo del segmento de CGs y de Formación de Reservas, todos los CG que estén abastecidos y que estén en su lado "usado" son girados a su lado "disponible".

12.1.1 Usos de los CG

Los CG pueden:

- Funcionar como Fuentes secundaria de suministros para abastecimiento y para asignación de unidades aéreas (12.2.2);
- Colocar unidades en modo "reserve" para explotar oportunidades de ataque, y
- Proveer de apoyo de CG y/o de apoyo artillero si se hallan adyacentes o apilados con una unidad que participe en combate (ya sea ofensivo o defensivo).

Durante el segmento V de la FAM, todos los CG que estén abastecidos son girados a su anverso (lado "disponible").

Los CG son girados a su reverso (lado usado) cuando

- Colocan unidades en modo reserva, o
- General apoyo y/o apoyo artillero a un combate.

12.1.2 Apoyo artillero de CG/activación de Reservas

Para emplear el factor de apoyo artillero de un CG (12.1.5) o para "activar" reservas (12.1.4), deberá gastarse un Punto de Recurso por cada CG que sea empleado (como se especifica más abajo).

Nota de Diseño: Esto representa el material y recursos adicionales requeridos para que el CG realice las funciones especiales que realizan.

12.1.3 Efectos Generales en Combate de los CG

Los CG no pueden atacar un hex por sí solos. (Excepción: véase apoyo, más abajo) y son eliminados en el mismo momento en que una unidad enemiga entra en su hex, ya sea por medio de movimiento regular, de marcha o avance tras combate (15.23). Un ataque declarado contra un hex que sólo contenga un CG genera un resultado

automático de 0/1 (esto es, el CG resulta eliminado y la unidad o apilamiento atacante podrá entrar en el hex del CG).

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 CG por bando podrá dar apoyo a una batalla, aunque hallan más situadas en hexes desde los que podrían dar apoyo. Una vez que el CG ha sido asignado a dar apoyo, el CG será girado a su lado “usado”. Un hex apilado en el hex bajo ataque debe ser asignado obligatoriamente por lo menos a dar apoyo (no es obligatorio que de apoyo artillero, si tiene esa capacidad). Un CG que esté en un hex bajo ataque y que ya haya sido empleado suma 0 factores defensivos al total.

Nota de juego: pueden ejecutarse ataques de hostigamiento contra hexes que contengan CGs para evitar así que den su apoyo a otras batallas, así que debe ponerse especial cuidado en dónde se colocan los CGs en las líneas de frente

Un jugador deberá asignar sus CGs antes de asignar cualquier marcador de evento o cualquier otra unidad de apoyo. El atacante deberá anunciar primero si va a emplear el apoyo de algún CG. La suma del total de factores de apoyo de los CG y los factores de apoyo sumados por unidades aéreas (12.2) nunca podrán exceder el total de factores de combate terrestres que ese bando asigne al combate. Un CG que haya sido atacado en un combate anterior durante ese mismo segmento de combate no podrá generar apoyo a ningún otro combate adyacente.

Ejemplo: El CG del Ejército de (EXT) apila adyacente a un apilamiento de tres divisiones que suman un total de 6 factores de ataque y 12 factores defensivos. El CG EXT añade su factor de combate de 4 a los factores de ataque de las tres divisiones atacantes, con lo que el ataque cuenta con 10 factores en total. Si esas divisiones fueran atacadas, defenderían con un factor total de 12 (de las divisiones) más los 4 del CG =16 (dando por hecho que el CG EXT HQ esté disponible y que no haya sido empleado previamente para apoyar un combate esa misma fase, o no haya sido empleado para formar reservas, etc.). Si el jugador republicano añadiese una unidad aérea de factor +4 a un ataque de las unidades mencionadas, sólo podrá sumar dos unidades de apoyo adicionales (pues la suma de los factores de apoyo del CG y de la unidad de apoyo aéreo no puede exceder los 6 factores de ataque que suman las tres divisiones atacantes). El CG EXT es girado boca abajo en todas las situaciones detalladas en el presente párrafo.

12.1.4 Reservas

Durante la FAM, segmento V, cualquier CG podrá colocar alguna o todas las unidades que apilen con ese CG en modo “reserva”, siempre y cuando cumpla con las siguientes condiciones:

- El CG deberá estar apilado sobre una línea de F.C. que a su vez trace una LdS de vías ferreas a un hex USS. Esa línea podrá atravesar por hexes de ZdC enemiga, y
- El CG no puede estar en ZdC enemiga.



Las reservas son colocadas bajo la ficha de CG (o bajo un marcador de “Reserva”, y el CG es girado de inmediato a su lado de “usado”. Ni el CG ni las reservas podrán mover o atacar en ninguno de los segmentos operaciones de de movimiento o combate hasta que no sean empleados en la fase de explotación (véase más abajo)

Las reservas solo pueden ser “activadas” al comienzo del segmento de movimiento de explotación del propio bando. Para activar unidades en reserva, debe gastarse un PR por cada CG que active reservas, Independientemente de que se activen todas, algunas o una de las unidades colocadas “en reserva” por ese CG. Las unidades nacionales de reserva que son 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.

Las unidades de reserva que sean sujetas a ataque dejan de estar automáticamente en reserva (no es necesario gastar ningún PR) y defienden con sus factores reducidos a la mitad. Para el caso de apilamientos, deberá sumarse su total de factores y dividir por dos. Las unidades pueden permanecer en modo reserva de forma indefinida hasta que no sean atacadas or el jugador que las controla opte por activarlas (mediante el pago de 1 PR).

12.1.5 Apoyo artillero de CG

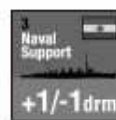
Los CG con un factor de apoyo artillero de +/-1 (+/-2 para los CG alemanes o británicos) pueden sumar o restar columnas en ataque. El jugador que así desee hacerlo deberá gastar 1 PR. La decisión de Usar o no el apoyo de artillería debe ser hecha antes de anunciar que el CG va a ser usado para dar apoyo a un combate (recuérdese que sólo podrá ser un CG por bando por apoyo cada combate).

Los CG con un factor de apoyo de artillería podrán sumar una columna (o dos, para el caso de alemanes o británicos) a la derecha en ataque, o una (o dos) a la izquierda en caso de apoyo defensivo. Este apoyo artillero se suma a los factores de apoyo que suma el CG por apoyo terrestre.

Después de que el CG haya sido usado para dar apoyo a un combate, ya sea empleando apoyo terrestre y/o apoyo artillero, gírese el CG a su lado “usado”. Esa unidad no podrá proveer de apoyo hasta que vuelva a ser girado a su lado “disponible” durante el segmento de CG y de formación de reservas de la siguiente fase administrativa (pero sólo si está plenamente abastecido). Los CG nunca pueden atacar solos. Los CG apilados con unidades que participen en un combate, o que generen apoyo de algún tipo (artillero o terrestre) pueden ser usados para absorber pasos de pérdidas. Los CG son reconstruidos como cualquier otro tipo de unidad terrestre.

12.2 Unidades de Apoyo Aéreas y Navales

12.2.1 En General



La Legión Cóndor alemana, la *Aviazione Legionaria* italiana, y las unidades aéreas nacionales y republicanas proporcionan apoyo aéreo a las unidades terrestres. Las unidades navales también da apoyo a las

unidades terrestres.

Las unidades aéreas y navales no tienen valores de apilamiento, ni de combate ni pasos por sí solos. No pueden ser empleadas para Satisfacer requerimientos de pasos de pérdidas en combate terrestre, y tampoco pueden ser usadas para ganar o reestablecer el control de cualquier hex del mapa. Las unidades aéreas no ejercen ZdC. Cada unidad aérea o naval puede dar apoyo a una batalla terrestre por

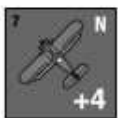
turno de juego. Todas las unidades de apoyo que estén en juego vuelven a estar disponibles durante la fase de fin de turno.

12.2.2 Radio de acción de las Unidades Aéreas

Las unidades aéreas de ambos bandos pueden ser empleadas para dar apoyo a cualquier batalla, ya sea ofensiva o defensiva, dentro de un radio de tres hexes de cualquier fuente de suministros secundaria que esté plenamente abastecida (es decir, pueblo, ciudad o CG, vd. 9.4) o hex de USS.

12.2.3 La Aviación Republicana del Norte

La unidad aérea republicana con una "N" en su esquina superior derecha solo puede ser usada para dar apoyo a una batalla en la que participen unidades republicanas del norte. Si las tres capitales del norte (Bilbao, Santander, y Gijón) están bajo control nacional, deberá retirarse del juego esta unidad de forma definitiva. Las unidades republicanas del norte nunca pueden recibir apoyo aéreo de unidades aéreas que no sean del norte.



12.2.4 Apoyo Aéreo

Ambos jugadores pueden asignar ninguna, alguna o todas sus unidades aéreas a una batalla concreta. Una unidad aérea suma los factores de combate impresos a la batalla. La suma de factores añadidos y de factores de apoyo terrestre de CG no podrá nunca ser superior al total de factores de combate terrestres de las unidades propias que participen en el combate. Los factores sobrantes no suman. Ambos bandos deben asignar sus unidades aéreas de forma simultánea, sin que el otro jugador sepa si su adversario va, o no, a asignar unidades aéreas (basta con ocultar las fichas que se van a usar con la mano bajo la mesa, para a continuación revelarlas simultáneamente).

Ejemplo: un ataque nacional de 14 factores de combate ataca a unidades republicanas que suman 3 factores de combate. El jugador nacional asigna una unidad aérea +5 y otra +1, mientras que los republicanos asignan una unidad +4. La relación de combate final será la siguiente: $14 + 5 + 1 = 20$ contra $3 + 3 = 6$, o 3:1 (no 20 contra $3 + 4 = 7$, o 2:1). El jugador republicano sólo puede añadir un máximo de 3 puntos de apoyo aéreo dado que tan solo dispone de 3 factores de combate terrestres.

Nota para jugadores: si así se desea, puede suprimirse la asignación simultánea de unidades aéreas: en ese caso, el jugador atacante debe asignar primero sus unidades. Se recomienda ésta regla para partidas por e-mail.

12.2.5 Unidades Aéreas de la Legión Cóndor

Si una o más unidades aéreas de la Legión Cóndor participa o participan en una batalla (tanto en ataque como en defensa) el jugador nacional recibirá a su favor un modificador de columna a la derecha o a la izquierda (es decir, deberá usarse la siguiente columna o relación de la Tabla de Resultados de Combate).

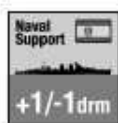


12.2.6 Apoyo de Artillería Naval

Cada unidad naval puede dar apoyo de fuego a cualquier ataque lanzado contra un hex costero. Cada unidad genera un modificador de +1 al dado cuando es usado por un jugador que ataque un hex costero. (es decir, que añade 1 a su tirada de dado). Cuando se usa en defensa genera un modificador de -1 a la tirada de dado del jugador adversario (es decir, resta 1 a la tirada de dado del enemigo).



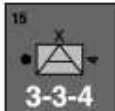
El jugador republicano sólo puede usar su ficha de apoyo naval en hexes costeros del Mediterráneo (todos los hexes de costa del Mediterráneo al este del hex 1208, Gibraltar). Gibraltar se considera un hex de mar Mediterráneo. La ficha de apoyo naval republicano no está disponible hasta el turno 3.



El jugador nacional puede usar su unidad de apoyo naval en hexes de costa del Cantábrico y del Mediterráneo.

12.2.7 Unidades de Artillería Antiaérea (AA)

Ambos bandos disponen de varias unidades de artillería antiaérea. Tienen la siguiente capacidad:



- Una unidad aérea enemiga verá sus factores de apoyo reducidos a la mitad cuando apoyen (en ataque o en defensa) una batalla en la que participe una unidad AA (es decir, la unidad AA deberá sumar sus factores de combate al combate en el que participe la unidad aérea enemiga).

El jugador que usa la unidad AA escogerá qué unidad aérea enemiga pierde la mitad de sus factores de apoyo. Esta regla no afecta al modificador de columna generado por las unidades aéreas de la Legión Cóndor (pero seguiría dividiendo por dos sus factores de apoyo, redondeados hacia arriba).

13.0 MOVIMIENTO OPERACIONAL

13.1 En General

Durante la fase propia de movimiento, un jugador podrá mover todas, algunas, o ninguna de sus unidades, según prefiera.

Cada unidad tiene una capacidad de movimiento especificada en la esquina inferior derecha de la ficha. Esta cifra representa el número máximo de factores de movimiento (FM) que puede gastar para mover. Las unidades pueden mover de un hex adyacente a otro atravesando lados de hex, pagando los correspondientes FM en función del tipo de terreno del hex en que entran y/o del terreno en los lados de hex que atraviesen (véanse el coste de cada tipo de terreno en la Tabla de Efectos del Terreno).

En general, hay dos tipos de movimiento permitidos durante el segmento de movimiento operacional: "movimiento regular" y "movimiento de marcha" (13.11). Hay también algunas reglas adicionales en relación al movimiento (vd. *infra*).

13.2. Limitaciones y Principios Generales

- Los FM no pueden acumularse de turno a turno, ni pueden ser transferidos de una unidad a otra. Un jugador podrá mover todas, algunas o ninguna de sus unidades durante su segmento de movimiento, pero un jugador no tiene porqué mover ninguna de sus unidades si no lo desea (excepción: algunos marcadores de evento, véase 6.0);
- Una unidad no puede entrar un hex si no le quedan suficientes FM como para "pagar" el coste requerido (Excepción: movimiento mínimo, 13.3);
- Mover una unidad no obliga a gastar el total de FMs disponibles antes de detenerse;
- Cada unidad o apilamiento individuales deberá completar su movimiento antes de que otra unidad o apilamiento inicie el suyo;
- Todas las unidades deberán detener su movimiento esa fase en el

- primer hex en que entren que esté en ZdC enemiga;
- Una unidad no pueden combinar movimiento regular y marcha en un mismo segmento;
- Una unidad no puede nunca entrar en un hex que contenga una unidad enemiga (excepción: CG solos, 12.1.3);
- Una unidad no puede nunca entrar hexes de territorio neutral;
- y
- una unidad nunca puede entrar en un hex que sea completamente de mar o atravesar lados de hex que sean completamente de mar.

13.3 Movimiento Regular

Una unidad con un factor de movimiento puede por lo general gastar todos sus factores de movimiento, pagando el coste en FM requerido por cada hex y/o lado de hex que entre/atraviese (Vd. 13.12 a 13.14 y la Tabla de Efectos del Terreno).

Movimiento Mínimo: Una unidad podrá, durante la fase de movimiento, mover un máximo de un hex (únicamente) incluso si el coste en FM de entrar en ese hex excede el total de FM de la unidad. Para ello, deberá gastar todos sus FM al comienzo de su movimiento. Esto no permite a una unidad o unidades cruzar lados de hex o entrar hexes en los que tendría prohibido entrar, o mover de una ZdC enemiga directamente a otra (10.5). A esto se le conoce como "movimiento mínimo."

13.4 Movimiento por Apilamientos

Para mover por apilamientos, las unidades deberán comenzar la fase de movimiento apiladas. Las unidades no tienen porqué mover juntas solo porque estaban apiladas en un mismo hex al inicio de la fase de movimiento. En tales situaciones, las unidades podrán mover juntas, individualmente, o en sub-apilamientos de menor tamaño.

13.5 Dividiendo Apilamientos

Un apilamiento en movimiento puede detenerse temporalmente para permitir que una de sus unidades o subapilamientos se separe y mueva siguiendo una ruta diferente. Las unidades dejadas atrás podrán entonces reasumir su propio movimiento, incluso subdividiéndose a su vez en otras unidades o subapilamientos. Una vez que una unidad o apilamiento comienza a moverse, deberá completar todo su movimiento antes de que comience el de otra unidad o apilamiento.

13.6 Uns. de distinto FM en un mismo apilamiento

Si unidades de diferentes FM mueven juntas como un solo apilamiento, el apilamiento deberá emplear el factor de movimiento de la unidad con el factor de movimiento más bajo.

13.7 Efectos del Terreno sobre el Movimiento

Todos los elementos del terreno pueden clasificarse en dos categorías generales: naturales o de factura humana. A su vez, esas dos categorías se dividen en varios tipos de terreno (13.12–13, *infra*).

13.8 Movimiento de Evacuación

Una vez por partida, un máximo de dos divisiones republicanas, o su equivalente en otras unidades (dos unidades no divisionarias cuentan como una división) pueden mover a través de hexes de Francia pero sólo para retornar a la zona republicana.

13.8.1 Procedimiento

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

El jugador republicano anuncia entonces la evacuación. La unidad o unidades evacuadas son colocadas directamente en el hex 3324. Esas unidades no podrán mover más el resto del turno.

No puede ejecutarse un movimiento de evacuación si el hex 3324 está bajo control nacional.

Este tipo de movimiento solo puede ser hecho a través de hexes de Francia, no de Andorra ni de Portugal.

13.9 Desembarcos y lanzamientos de paracaidistas

Las unidades que han desembarcado (11.8) o han sido lanzadas en paracaídas (PB 17.5.5.12) durante la FAM del turno de juego, no podrán mover durante las fases de movimiento operacional o de explotación de ese turno.

13.10 Límites de movimiento de las uns. del norte

No más de cuatro pasos de unidades asturianas pueden estar simultáneamente en hexes de Euskadi o de Santander.

No más de dos pasos de unidades cántabras podrán estar simultáneamente en hexes de Euskadi o de Asturias.

No más de dos pasos de unidades vascas podrán estar simultáneamente en hexes de Asturias o de Santander.

Las unidades asturianas, vascas o cántabras se ven liberadas de esa restricción tan pronto como todos los hexes de sus respectivas regiones estén bajo control del bando nacional.

Ejemplo: cuando todos los hexes de Euskadi han sido tomados por el jugador nacional, no hay ya límite al número de unidades vascas que pueden permanecer en hexes de Santander o de Asturias. Esta limitación, no obstante, sigue estando en vigor para las uns. asturianas y santanderinas.

Nota Histórica: esta regla simula la falta de coordinación que afectó la zona norte republicana desde el estallido de la guerra. Cada una de las tres regiones estaba bajo control de fuerzas políticas muy diferentes (el gobierno autónomo vasco, anarquistas, socialistas, comunistas, entre otros). No había un mando unificado, pese a los esfuerzos denodados del Estado Mayor central republicano.

13.11 Marcha

13.11.1 En General

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 hexes 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.

13.11.2 Puentes

Las unidades que realicen movimiento de marcha pagan un coste de +0 FM para cruzar un lado de hex de río que esté conectado por una línea férrea, y si ambos lados del río están bajo control del propio bando y no estén en ZdC enemiga, es decir, si los hexes de ferrocarril a uno y otro lado del río están detrás de las líneas propias, la unidad que emplee marcha y cruce ese lado de hex no pagará coste alguno por atravesar el lado de hex de río, en lugar de +1 o +2 FM.

Nota de Diseño: En los lados de hex de río por los que pase una línea de ferrocarril se da por supuesto que habrán también puentes de carretera. Se supone que Las unidades que emplean marcha optimizan al máximo la red carretera disponible para llegar a su destino.

13.11.3 Límites de Marchas

Las unidades que realicen marcha no podrán usar movimiento regular durante ese mismo segmento de movimiento. Las unidades republicanas que empleen movimiento de marcha durante la fase explotación usan solo la mitad de su factor de movimiento (reducido a la mitad, y a continuación duplicados, con lo que se iguala la cifra original de factores de movimiento).

13.12 Terreno Natural

13.12.1 En General

Hay ocho tipos de terreno natural en el mapa, dentro o en los lados de los hexes: llano, escarpado, montaña, marismas, ríos menores, ríos principales, hexes costeros y hexes de mar.

13.12.2 Terreno Llano

Los hexes que solo contengan terreno llano representan zonas desprovistas de ningún elemento de terreno que pudiera facilitar su defensa o ralentizar el movimiento a este nivel de operaciones. Entrar en un hex de terreno llano tiene un coste de 1 FM.

13.12.3 Terreno Escarpado

Los hexes de terreno escarpado representan zonas en las que predominan el terreno quebrado o con elevaciones de terreno. Las unidades no-motorizadas pagan 1 FM por cada hex escarpado en el que entren. Las unidades motorizadas pagan un coste de 2 FM por hex de terreno escarpado.

13.12.4 Montañas

Los hexes de montaña cuestan 2 FM a las unidades no-motorizadas, y 3 FM a las motorizadas.

13.12.5 Marismas

Los hexes de marismas cuestan 2 FM a las unidades de caballería; cualquier otro tipo de unidad no-motorizada paga 3 FM. Las unidades motorizadas pagan 4 FM por entrar.

13.12.6 Hexes costeros y hexes de mar

Un hex costero sería cualquier hex que tenga una porción de mar y una porción de tierra. Las unidades pueden mover por hexes costeros pagando el coste habitual de entrar el tipo de terreno de la parte terrestre del hex, pero no podrán nunca cruzar lados de hex que sean completamente de mar.

13.12.7 Ríos Menores

Los ríos menores (y los principales, Vd. 13.12.8) se hallan a lo largo de los lados de los hexes en vez de dentro del hex como sería el caso de los tipos de terreno vistos hasta ahora. Toda unidad no-motorizada puede cruzar un lado de río si paga un FM adicional (indicado en la tabla de efectos del terreno con un "+1") al coste de entrar el tipo de terreno del hex. Las unidades motorizadas pagan +2 MF. No obstante, véase también 13.11.2 respecto a efectos de los ríos sobre marchas.

13.12.8 Ríos principal

Todas las unidades no-motorizadas pagan un coste de +2 FM por cruzar un lado de río principal. Las unidades motorizadas pagan +3 FM. Las unidades no-motorizadas pueden realizar avance tras combate a través de un río principal. Las unidades motorizadas no pueden realizar avance tras combate a través de un lado de río principal. No obstante, véase 13.11.2 respecto a efectos de ríos sobre marchas.

13.13 Elementos de factura humana

13.13.1 En General

Hay cinco tipos de elementos del terreno de factura humana: pueblos, ciudades, fronteras, ferrocarriles, y fortificaciones.

13.13.2 Pueblos

Los pueblos no tienen efecto alguno sobre el movimiento. Las unidades que entran en uno deben pagar el coste del tipo de terreno en que se encuentre el pueblo.

13.13.3 Ciudades

El coste de entrar en un hex de ciudad es siempre de 1 FM, sea cual sea el tipo de terreno del hex en que se halle la ciudad.

13.13.4 Límites fronterizos

Las fronteras pueden ser o internacionales (línea roja) o regionales (línea negra). Las fronteras regionales afectan el movimiento de ciertas unidades del norte (13.10). Las fronteras internacionales delimitan los países neutrales, en cuyo caso ninguna unidad podrá cruzar dicha línea (pero véase también 13.8).

13.13.5 Ferrocarriles

Los ferrocarriles no tienen efecto alguno sobre el movimiento, exceptuando el paso de ríos durante marchas (Véase 13.11.2).

13.13.6 Fortificaciones

Las unidades nacionales que entren un hex de fortificación republicana Intacta (15.14) pagarán un FM adicional por ello. Las unidades republicanas sólo pagan el coste del tipo de terreno del hex en que entran.

13.14. Efecto Acumulativo

El coste total de entrar un hex determinado será la suma de todos los tipos de terreno atravesados. Por ejemplo, una unidad de infantería que cruce un río para entrar en un hex de montaña deberá pagar un Total de 4 FM (esto es, +1 FM por ser unidad no-motorizada cruzando un río, y 3 FM por entrar en un hex de montaña).

14.0 MOVIMIENTO DE EXPLOTACIÓN

14.1 En General

Durante el segmento de movimiento de explotación, cualquier unidad motorizada (2.8) que no esté adyacente a una unidad enemiga al inicio de esa fase podrá mover de nuevo, cumpliendo con todas las reglas concernientes al movimiento operacional (13.0). adicionalmente, toda unidad colocada previamente en modo "reserva" por el jugador que esté ejecutando su turno también podrá mover, incluso si iniciaron el segmento de movimiento de explotación adyacente a una unidad enemiga, siempre y cuando sea activada (sobre activación de reservas, véase 12.1.4).

14.1.1 Límites Republicanos/Nacionales

Todas las unidades nacionales que puedan llevar a cabo movimiento de explotación (14.1) pueden mover su factor de movimiento completo.

Todas las unidades republicanas que puedan llevar a cabo movimiento de explotación (14.1) podrán mover sólo la mitad de su factor de movimiento. Las unidades republicanas que realicen marcha (13.11) durante la fase de movimiento de explotación solo pueden usar sus factores de movimiento. No duplican sus factores.

14.2 Combate de Explotación

Sólo las unidades que pudieron mover de acuerdo con la regla 14.1 durante el movimiento de explotación pueden atacar durante el segmento de combate de explotación. Este combate se rige por las mismas reglas especificadas en la sección 15.0.



Ejemplo de activación de reservas: las uns. republicanas en "A" (hex 3706) atacan a la 13ª división nacional, sita en 3705. Durante el segmento previo de CG y formación de reservas (12.1) el jugador republicano había asignado las divisiones 4A, 5A y 6A además de las brigadas 3BA y 9BA a la reserva de CG situada en el hex B (3707). El CG "N" (Ejército del Norte) ha sido girado a su lado "usado" pues está en modo "reserva". Además, un marcador de "En reserva" ha sido colocado sobre el apilamiento.

Durante la fase de combate operacional, las unidades en A atacan a la 13ª División: 14 factores de ataque contra 9 defensivos, con lo cual queda una relación final de 3:2 con un -1 al dado (los republicanos atacan a través de un río menor). El jugador republicano lanza el dado y obtiene un 3, modificado a 2, lo cual da un resultado final de 2/1. El jugador nacional gira a la 13ª División a su lado reducido (factores 5-7-5) mientras que el jugador republicano elimina las divisiones 1A y 2A y gira la unidad aérea "N" a su lado "usado".

Al comienzo de los segmentos de movimiento y combate de explotación, el jugador republicano decide activar sus unidades de reserva situadas en B (hex 3707) para lo que debe gastar 1 PR. De acuerdo con la regla 14.1.1, las unidades republicanas solo pueden usar la mitad de sus FM para movimiento de explotación. Las divisiones 4A, 5A, 6A y las brigadas 3BA y 9BA mueven al hex 3706; aunque el CG "N" podría haber movido pues es una unidad motorizada, el jugador republicano opta por dejarlo en el hex B (3707). Durante el subsiguiente segmento de combate de explotación, las unidades de reserva lanzan un ataque contra la 13ª división nacional (la única unidad

republicana que queda en el hex 3706 no puede atacar durante ésta fase).

Las unidades republicanas atacan con una relación de 1:1 (8 contra 7) -1 al dado (ataque a través de río menor). El jugador republicano tiene suerte y saca un "6" modificado a "5", lo cual da un resultado final de 2/1.

El jugador republicano elimina las dos brigadas mientras que el nacional tiene que eliminar la 13ª División. Las unidades de reserva supervivientes (las divisiones 4A, 5A, 6A) ocupan el hex que acaba de quedar vacío de defensores (según la regla de avance tras combate, 15.23).

15.0 COMBATE

15.1 En General

El combate tiene lugar entre unidades adversarias adyacentes entre sí durante los segmentos de combate de cada turno de juego. Atacar o no es siempre voluntario, excepto cuando un marcador de evento obligue a ello (véase 6.0).

15.2 Defensores y Defensas

Un hex ocupado por unidades enemigas puede ser atacado en segmento de combate por tantas unidades como sea posible desde uno, algunos o todos los hexes que le rodeen. Un ataque se realiza siempre contra todas las unidades de un hex, y todas las unidades defensoras se defienden como si fueran una única unidad. Un hex determinado sólo puede ser atacado una vez por segmento de combate.

15.3 Atacantes y Ataques

Una unidad solo puede participar en un ataque por segmento de combate. Las unidades que forman un mismo apilamiento no tienen que participar en el mismo ataque. Algunas pueden atacar un hex, mientras que el resto puede atacar algún otro hex, o no atacar en absoluto.

15.4 Secuenciación de Ataques

No hay límite al número de ataques que un jugador puede realizar durante sus segmentos de combate en tanto que ninguna unidad ataque más de una vez, y que ningún hex defensor sea atacado más de una vez. No es necesario declarar con antelación todos los ataques que van a lanzarse un turno, y pueden resolverse en el orden que se desee, siempre que la resolución de cada combate haya sido completada antes de pasar al siguiente.

Nota para Jugadores: si los dos jugadores así lo acuerdan, todos los ataques deben ser anunciados, todas las unidades que van a dar apoyo también son anunciadas para a continuación resolver los combates en el orden que el atacante decida. Esto hará más rápida la resolución de combates. Recomendado para partidas por correo electrónico.

15.5 Niebla de Guerra

Ningún jugador podrá mirar qué unidades hay por debajo de la unidad superior de los apilamientos del jugador adversario hasta que se haya declarado un ataque contra ese hex y de hayan designado a las unidades atacantes. Una vez reveladas las unidades defensoras en el hex, el ataque ya no puede ser cancelado, y todas las unidades que han sido designadas para atacar deberán participar en el combate.

Nota para Jugadores: Obviamente, si ambos jugadores así lo acuerdan, también se puede jugar sin aplicar esta regla.

15.6 Procedimiento de Combate

Los jugadores deberán seguir el siguiente proceso en cada ataque:

A) Calcúlese la relación de combate sumando los factores de ataque de las unidades atacantes por un lado y los factores defensivos de las unidades defensoras por otro. Divídase la suma del atacante por la suma del defensor, redondeando a favor del defensor (véanse los ejemplos adjuntos) para ver qué columna de la Tabla de Combate deberá usarse. Para que un ataque pueda ser declarado la relación inicial (antes de aplicar posibles modificadores de columna deberá ser de al menos 1:3.

Ejemplo 1: 12 factores de ataque contra 7 factores defensivos es una relación de 3:2. Esto es, $12/7=1.71$, lo cual se redondea a 1.5:1, que a su vez se denomina "3:2" (léase "3 a 2"), lo cual se corresponde con una columna de la Tabla de Resultado de Combate (TRC) impresa en las hojas de ayuda.

Ejemplo 2: Una fuerza de 7 factores de ataque ataca a una fuerza de 12 factores defensivos. Divídase 7 entre 12 ($=0.58:1$) y redondéese a favor del defensor. En este ejemplo, $0.58:1$ viene a ser $0.5:1$, o $1:2$.

B) A continuación, aplíquense modificadores de columna por terreno y/o unidades de apoyo (15.7) para obtener la relación de combate final que deberá emplearse.

C) Súmense todos los modificadores al dado (mad) que deban aplicarse al ataque (15.10) indicados en las reglas, en la TRC y la Tabla de Efectos del Terreno (TET). Ambos jugadores (el atacante deberá anunciarlo primero) pueden añadir marcadores de eventos de los que dispongan para modificar aún más la tirada de dado.

Láncese un dado(o dos dados si se trata de una gran batalla, Vd. 15.9) para determinar los resultados del combate (15.8).

D) Ambos bandos eliminan los pasos de pérdidas requeridos por la TEC (15.8). Esto podría suponer tener que retirar unidades del mapa y colocarlas en el Cajetín de unidades eliminadas del mapa, o incluso retirarlas del juego (si la unidad estaba sujeta a una orden previa de retirada; vd. 7.4).

E) las unidades atacantes supervivientes podrán realizar avance tras combate/ruptura de frente (15.23) si el hex defensor ha quedado vacío de defensores a causa de los resultados del combate. Después de ejecutar avance tras combate ruptura de frente con una, alguna o todas las unidades atacantes, el combate se da por concluido y puede pasarse a resolver el siguiente.

15.7 Límites de Relaciones de Combate

La relación de combate "de base" puede ser modificada debido al terreno y/o otras circunstancias que afecten ese ataque concreto. Véase la TET y la TRC para posibles modificadores de columna. Todos los modificadores de columna son acumulativos. No obstante, sólo pueden aplicarse las relaciones de combate especificadas en la TRC. Es decir, una relación final (después de aplicar todos los modificadores) por debajo de 1:3 se resolverá usando la columna 1:3 con un mad adicional de -1. Una relación final mayor de 7:1 se resuelve como si fuera 7:1 con +1.

Nota de Diseño: es posible lanzar ataques oportunistas contra hexes en los que haya CG, siempre y cuando se pueda alcanzar una relación mínima de 1:3, contando solo los factores de las unidades combatientes, y antes de aplicar modificadores por terreno, de apoyo aéreo, etc.

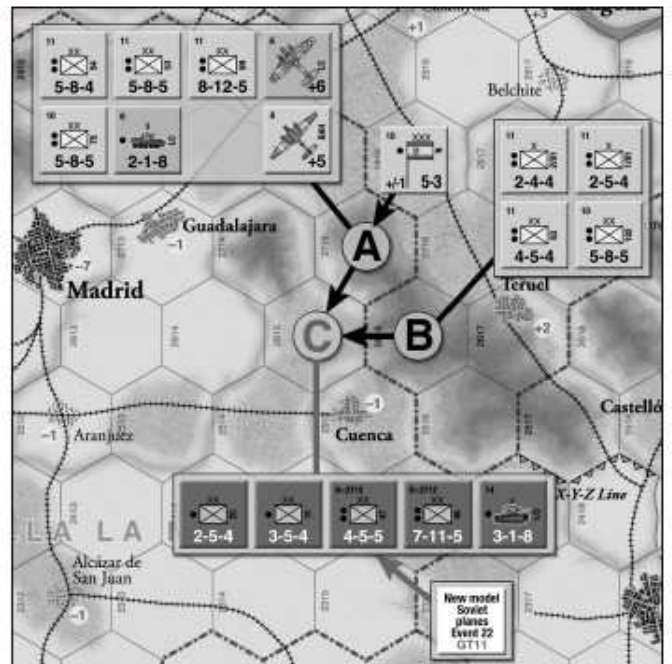
15.8 Pérdidas en Combate

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, un ataque con una relación de 2:1, con una tirada (después de aplicar modificadores) de uno, tiene un resultado de 2/1. Esto significa dos pasos de pérdidas para el atacante y uno para el defensor. Las cifras indican el número de pasos de pérdidas que sufren las fuerzas participantes en esa batalla. Las pérdidas del atacante deberían aplicarse antes de aplicar las del defensor. Las pérdidas pueden distribuirse entre unidades terrestres de todo tipo, incluyendo CG (12.1) como le parezca al jugador, pero ninguna unidad de un paso podrá ser eliminada hasta que todas las unidades de dos pasos participantes en ese combate (aún cuando ataquen desde hexes diferentes) hayan perdido primero un paso.

Un resultado de "E" elimina a todas las unidades que participen en esa batalla. Si todos los defensores son eliminados por un resultado de "E", cada unidad atacante superviviente recibe 4 factores de movimiento para llevar a cabo movimiento de ruptura (15.23) de forma inmediata.

15.9 Grandes Batallas

Si un hex defensor incluye 4 o más unidades y es atacado por al menos un número equivalente de unidades (excluyendo los CG de ambos bandos) deberán lanzarse dos dados en lugar de uno (los mismos mad se aplicarán a ambas tiradas). Los resultados de las dos tiradas de dado deberán sumarse para determinar el resultado final.



Ejemplo de gran batalla: las unidades nacionales en los hexes A (2715) y B atacan al apilamiento republicano en C (hex 2615). Las fuerzas nacionales reciben el apoyo de dos unidades aéreas: una de la Legión Cóndor y otra de la Brigada Aérea Hispana (BAH). También reciben el apoyo del CG Navarra (N) situado en 2816. El jugador nacional decide emplear el factor de apoyo artillero (+1 columna a la derecha) para lo cual deberá gastar un PR para activarlo (12.1.4). Tras asignar el CG, deberá ser girado a su lado "usado". Asimismo, la unidad aérea de la Legión también genera un modificador de columna de +1 a la derecha (12.2.5).

A su vez, el jugador republicano opta por utilizar uno de los modificadores de evento que tenía acumulados para modificar la tirada de dado. Emplea el evento 22 "Nuevos aviones soviéticos" lo cual genera un modificador de -1 mad. El jugador republicano defiende el hex con más de cuatro unidades, por lo que este combate es considerado "gran batalla": si un hex bajo ataque contiene 4 o más unidades y es atacado por 4 o más unidades (excluyendo los CG de ambos bandos), deberán lanzarse dos dados (modificados por igual por los mismos mad).

Por lo tanto, el jugador nacional ataca con 54 factores de combate contra 27, es decir, $54/7=$ relación de 2:1, modificada a 4:1 (Legión Cóndor, apoyo de artillería de CG) con un modificador de tirada de dados total de -2 (-1 por terreno escarpado y -1 por el evento 22). El jugador nacional lanza dos veces el dado (o lanza dos dados), obteniendo resultados de 3 y de 5, que son modificados a 1 y a 3, respectivamente, dando resultado en la tabla de 2/2 y 0/2. El jugador nacional deberá perder 2 pasos (2+0), y el republicano 4 (2+2). El jugador republicano mantiene el hex en su poder. Opta por girar a su reverso las 46 y 37 y elimina la brigada de tanques 1/2. El jugador nacional gira a su lado reducido la 63ª División y la Brigada 1/81. Todas las unidades aéreas participantes son giradas a su lado "usado", mientras que el marcador de evento es retirado del juego de forma permanente.

15.10 Modificadores del Combate

La tirada (o tiradas) de dado del atacante pueden ser alteradas por modificadores del dado acumulativos causados por ciertos tipos de terreno, desabastecimiento del defensor, ataque concéntrico, apoyo de artillería naval, marcadores de eventos, etc. (para otros efectos tales como ciertos tipos de terreno, apoyo de CG, etc. véase 15.7). todos los mad de combate son acumulativos, y deben ser contabilizados antes de tirar el dado (Véase también la TET y la TRC).

Ejemplo: un ataque con un +3 acumulado sumaría 3 al resultado de la tirada de dado según se detalla en 15.6C.

15.11 Factor de Combate Mínimo

Las unidades con un factor de combate de "1" o más jamás verán sus factores de combate reducidos a menos de uno por ningún motivo. No obstante, cuando estén apilados o en situaciones que impliquen múltiples unidades y/o múltiples hexes, y en las que deba hacerse reducciones de factores de combate, deberán sumarse todos los factores de las unidades y a continuación hacerse una sola reducción conjunta. Por ejemplo, tres unidades de factor 1 atacando estando en situación de desabastecimiento atacarían con factores de 3 dividido por $2=2$ (1.5 redondeado hacia arriba) y no $1+1+1=3$ (esto es, 1 factor de cada dividido Entre 2 da como resultado 0,5, que a su vez es redondeado a 1).

15.12 Modificadores de Marcador de Evento

Diversos marcadores de evento (determinación republicana, sorpresa táctica, etc.) pueden ser empleados (el atacante deberá anunciarlo primero) para modificar la tirada de dados. Todos los marcadores de eventos deberán ser jugados antes de lanzarse el dado para resolver el combate (15.6).



15.13 Límite de uso de modificadores del dado

Todos los modificadores del dado son acumulativos. No obstante, Todo resultado de dado modificado a un número superior a ocho se considera como si fuera un 8, y cualquier resultado modificado a menos de cero se considera como si fuera un cero.

15.14 Líneas y Marcadores de Fortificación

15.14.1 Tipos y Status.

Las líneas fortificadas republicanas impresas en el mapa se considera que están o activas o inactivas. Al comienzo de cada partida, todas las líneas fortificadas se considera que están inactivas. Cada línea fortificada comprende una serie de hexes contiguos que son identificados en la Tabla de Líneas Fortificadas Republicanas.



Los marcadores de fortificación (PB 17.5.5.7) funcionan a todos los efectos como líneas fortificadas "activas". Todos los seis lados de hex que rodean al hex en el que está el marcador se consideran "fortificados". A partir de ahora, nos referiremos tanto a los marcadores de fortificación como a las líneas fortificadas como "fuerzas" y/o "fortificaciones".

15.14.2 Neutralización de fortificaciones inactivas

Se considera que una línea fortificada no activada ha sido neutralizada (es decir, queda no activada de forma permanente) en el momento en que una unidad terrestre nacional entre en uno o más hexes de esa línea antes de que comience el turno de activación de esa línea (véase la Tabla de Activación de Líneas Fortificadas republicanas). Esto ocurre en el mismo momento en que una unidad nacional entra en cualquier hex perteneciente a esa línea: puede ocurrir durante movimiento, avance tras combate, o ruptura de frente (15.23).

15.14.3 Destrucción de Fortificaciones Activadas

Los hexes de líneas fortificada republicana activas quedan destruidos (esto es, quedan desactivadas de forma permanente) en el momento en que una unidad nacional entre en dicho hex. Esto puede ocurrir durante el movimiento, avance tras combate, o ruptura de frente (15.23). Esto es, que las líneas fortificadas activas sólo pueden ser destruidas de hex en hex, pero las líneas fortificadas aún no activadas quedan destruidas por completo si una unidad nacional entra en ellas antes de su turno de activación.

Igualmente, un hex fortificado (en el escenario de la 2ª Guerra mundial) es destruido en el mismo momento en que una unidad enemiga entra en dicho hex.

15.14.4 Líneas Fortificadas y Combate

Las fortificaciones no activadas no tienen ningún efecto sobre el combate antes de la activación de su línea. No obstante, si una unidad nacional ataca a través de un lado de hex de línea fortificada activa sufrirá un mad de -1 (por supuesto, a sumar a cualquier otro mad que pueda aplicarse a ese combate).

15.14.5 Líneas Fortificadas y Abastecimiento Nacional

No puede nunca trazarse una línea de suministros nacional a través de hexes de línea fortificada republicana activa. Las líneas de abastecimiento nacional pueden ser trazadas sólo a través de líneas Fortificadas inactivas, o de líneas fortificadas destruidas.

15.15 ¡No Pasarán!

Las unidades republicanas que defiendan Madrid (hex 2712) tienen un modificador a favor de 2 columnas a la izquierda. Nótese que las unidades nacionales y todas las unidades en el escenario hipotético de La 2ª guerra mundial (PB 17.5) sólo tienen el modificar estándar por defensa de ciudad: una columna a la izquierda.

15.16 Escasez de Munición de los nacionales

A partir del turno 1 (julio de 1936), las tropas nacionales operando al norte de la fila de hexes 24xx padecen un mad de -1 en ataque (defienden normalmente). Esta restricción queda levantada para el resto de la partida o escenario la primera vez que un hex USS al norte de la fila 24xx pueda trazar una línea de suministro al hex USS de la zona sur (Cádiz, hex 1305) durante la fase de fin de turno. Después del turno 6, esta restricción queda suprimida definitivamente, sea cual sea el hex USS al que las tropas nacionales del norte tracen línea de suministro.

Nota Histórica: Durante las primeras y críticas semanas de la guerra civil, las únicas tropas que disponían de suficientes cantidades de municiones y suministros eran las tropas nacionales del sur, mayormente debido a que toda la ayuda italiana y alemana llegaba por los puertos de Cádiz y Sevilla.

15.17 Efectos del Desabastecimiento

Los ataques contra un hex que contenga al menos una unidad defensora que esté desabastecida tiene un mad a favor de +1, incluso si el defensor se halla en una ciudad o pueblo (Vd. 9.3 y 9.6). Los defensores desabastecidos que no estén en una ciudad o pueblo también se defienden con sus factores reducidos a la mitad. (Vd. 9.3).

15.18 Columnas Coloniales en Combate



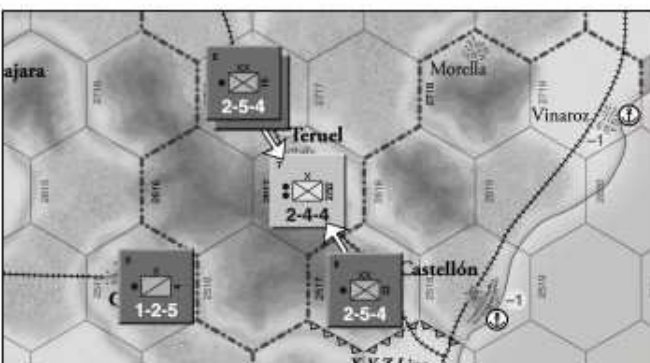
Siempre que una o más columnas coloniales participen en un ataque contra columnas republicanas o contra apilamientos de columnas y unidades del Ejército Popular, el jugador nacional recibirá un mad a favor de +1. Cuando una o más columnas republicanas o apilamientos conjuntos de columnas y unidades del EP ataquen a fuerzas nacionales que incluyan al menos a una un. colonial, el jugador republicano recibe un mad en contra de -1.

15.19 Ataques Concéntricos

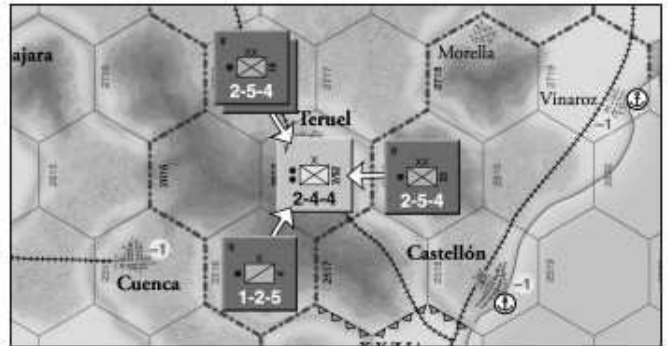
El atacante recibe un mad de +1 cuando realiza un ataque concéntrico. Se define como tal un ataque realizado por unidades terrestres de combate lanzado desde dos hexes opuestos a la posición del defensor, (ejemplo 1) o desde tres hexes separados entre sí por un hex, o ataques lanzados desde más de tres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

Ataque concéntrico. Ejemplo 1:



Ataque concéntrico. Ejemplo 2:



15.20 Unidades de ataque de factor "cero"



Algunas unidades tienen factores de ataque "0" (cero). Tales unidades pueden "participar" en un ataque de otras unidades de factor mayor de 1 con el fin de servir como "carne de cañón" y absorber pasos de pérdidas (pero véase también 15.8).

15.21 Poder Aéreo



Las unidades aéreas de la Legión Cóndor general modificadores de columna a favor del jugador nacional (12.2.5).

15.22 Efectos del Terreno en los Combates

Los elementos del terreno, tanto de origen natural como de factura humana, listados en la Tabla de Efectos del Terreno tienen efectos sobre los combates, ya sea generando modificadores de columna o mad a favor del defensor. Siempre es el terreno en el hex bajo ataque y a lo largo de sus lados de hex lo que determina tales efectos; el terreno en el hex o hexes de los atacantes no tiene efecto alguno. En cada ataque, todos los efectos del terreno a tener en cuenta son acumulables.

Cuando se apliquen los modificadores de lado de hex por río menor y río principal, si cualquiera de las unidades atacantes (incluyendo uns. de factor de ataque "0") ataca a través de lado de río principal, se aplicará el modificador por río principal (mad de -2). Si alguna de las unidades atacantes (incluyendo unidades de factor de ataque "0") atacan a través de un lado de río menor, aplíquese el modificador de -1 (esto no se acumula con el mad de -2 por río principal especificado más arriba). Es decir, que si hay uns. atacando a través de múltiples hexes, una parte a través de un lado de río menor y otra a través de lado de río principal, o una a través de lado de río y otra a través de lado no de río, se aplicará el peor modificador posible para el atacante. (-2 en el primer caso, -1 en el segundo).

15.23 Avance tras Combate y Ruptura de Frente

Si el hex atacado queda vacío de unidades enemigas, entonces algunas o todas las unidades atacantes (excepción: los CG) podrán ocupar ese hex. Esto es, si hay un total de dos pasos de unidades enemigas y el defensor sufre dos pasos de pérdidas, entonces Las unidades defensoras son eliminadas y el atacante podrá entrar en el hex que acaba de quedar vacío. Este movimiento no tiene coste alguno en factores de movimiento.

Si el resultado del combate es un número superior de pasos de pérdidas al total de pasos de pérdidas de los defensores en el hex bajo ataque, las pérdidas de pasos extras se convierten automáticamente en factores de movimiento que los atacantes pueden emplear para ejecutar un tipo adicional, aunque limitado, de movimiento, conocido como "ruptura de frente."

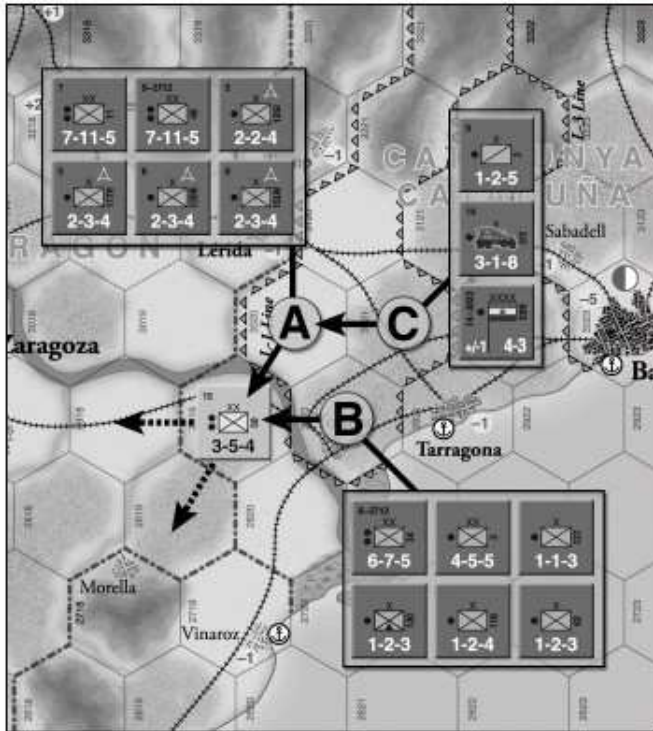
Toda unidad que haya participado en ese ataque (excepción: CG) podrá gastar tantos factores de movimiento como pasos de pérdidas sufridas de más por los defensores, siempre que no superen en número a la mitad de los factores de movimiento impresos en la ficha. Esto es, una unidad con un factor de movimiento de 3 no podrá gastar más de 2 FM cuando realice ruptura de frente o persecución (15.24), incluso si el resultado del combate generase un número superior de FM.

El primer hex en que deben entrar deberá ser el hex que ha sido sujeto a ataque; entrar en éste no tiene coste alguno en FM (Es decir, que no requiere gastar ninguno de los FM ganados a causa de la ruptura de frente).

El avance tras combate y/o la ruptura de frente no es nunca obligatoria, como tampoco lo es gastar todos los FM extra ganados a causa del resultado de ruptura de frente.

Excepción: Si el resultado del combate es un 0/E, 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 15.8).

NOTA: Las ZdC enemigas se ignoran durante el avance tras combate y la ruptura de frente.



Ejemplo de ruptura de frente: las fuerzas republicanas situadas en los hexes 2920 y 3020, apoyadas por un CG de factores 4-3 y sumando un total de 40 factores de ataque, asaltan a la 50ª División nacional, que tiene un factor defensivo de 5, en el hex 2919. La relación de combate es de 40/5, o 8:1. El combate deberá resolverse en la columna 7:1. el jugador republicano lanza un "4" que es modificado a "2" por terreno escarpado (-1), río principal (-2) y relación mayor de 7:1 (+1) lo cual da un resultado final de 1/4. La unidad de dos pasos es eliminada automáticamente. Como hay dos pasos de pérdida extra, el jugador republicano ha conseguido un resultado de ruptura. Algunas, todas o ninguna de las uns. atacantes podrán realizar avance tras combate y ruptura de frente. Todas ellas podrán gastar un máximo de 2 FM. Dado que la 50ª División estaba defendiendo el hex 2919,

el primer hex que deben entrar deberá ser el 2919. Las uns. republicanas podrán entonces entrar un segundo hex pero sólo si cuesta 1 o 2 FM. Podrán así entrar en los hexes 2918 o 2819. Las unidades republicanas no podrán entrar en 3019, pues atravesar el Ebro desde 2919 tendría un coste de 3 FM. Durante su avance tras combate, las unidades republicanas ignoran las ZdC enemigas.

Otro Ejemplo de ruptura de Frente: Durante el turno 3, el jugador nacional ataca desde Mérida a una solitaria columna republicana en el hex 2207 con tres columnas coloniales y tres columnas regulares. Después de sumar apoyo aéreo, la relación es de más de 7:1. El resultado de combate final es de 0/6, con lo que quedan cinco pasos de pérdida republicanos sin absorber. Suponiendo que la fuente de suministros nacional más cercana sea Mérida, lo más lejos que podrán llegar las unidades nacionales es el hex 2308, empleando sólo 2 FM del máximo de 3 FM (unidades coloniales con 5 FM, dividido por dos, = 3 FM de ruptura máxima). Esto es así porque una unidad sólo puede finalizar su movimiento en un hex en el que se consideraría en ese momento que se halla abastecido (9.2). Así, si Montánchez o Puertollano hubieran caído en manos de los nacionales durante un combate anterior (incluso durante ese turno) entonces las unidades coloniales podrían haber avanzado hasta el hex 2309 o el 2409.

15.24 Persecución

Las unidades de caballería y motorizadas que no hayan atacado ese turno y que no estén adyacentes a ninguna unidad enemiga podrán participar en el movimiento de ruptura de frente pero solo si se encuentran a un hex de una o más de las unidades que han provocado la ruptura. Las unidades que ejecuten persecución deberán entrar durante su movimiento el hex que ha sido "vaciado" de unidades enemigas, o finalizar su movimiento en un de los hexes desde los cuales se atacó al hex "vaciado" de defensores. Las unidades que realicen persecución podrán emplear su factor de movimiento completo hasta alcanzar los FM extra generados por la ruptura de frente.

Ejemplo de persecución: siguiendo el ejemplo anterior, la 2ª Brigada de Caballería y la 3ª Brigada/2ª División de tanques del Ejército Popular se hallan en el hex 3021 (esto es, están adyacentes a las unidades republicanas atacantes) y no se hayan adyacentes a unidades enemigas, y tampoco han atacado durante ese turno. Por lo tanto pueden ejecutar "persecución", gastando los 2 FM generados por la ruptura de frente. Las unidades que realicen persecución deberán entrar durante su movimiento el hex que ha quedado vacío de unidades enemigas, (hex 2919), o finalizar su movimiento en el hex 2920 o en el 3020. En este caso, ambas uns. deberán finalizar en el hex 2920 o en el 3020, pues el coste de cruzar el río para una un. motorizada y entrar en 2919 es superior a 2 FM. Si no quedan adyacentes a uns. enemigas al entrar en los hexes 2920 o 3020, estas dos unidades podrían además realizar movimiento y combate de explotación durante la siguiente fase.

Nota de Diseño: Esta regla le da a la caballería cierta capacidad de explotación sin tener que colocarla en modo reserva. También les da a los blindados una opción: o usar ruptura de frente, en la que pueden ignorar ZdC enemiga (pero probablemente podrán usar menos FM) o esperar a la fase de explotación y usar su factor completo (la mitad para el republicano), pero tendrá que detenerse al entrar en ZdC enemiga.

15.25 Columnas republicanas

15.25.1 Columnas republicanas en ataque

Cuando el jugador republicano lanza un ataque en el que participen únicamente columnas, o unidades del Ejército Popular y columnas, deberá lanzar un dado después de asignar apoyo aéreo e inmediatamente antes de tirar el dado para resolver el combate. Deberá aplicar el siguiente modificador (solo una tirada, sea cual sea el número de columnas y/o de hexes atacantes o desde los que se ataque:

- Resultado de 1: insubordinación. El ataque queda anulado
- Resultado de 2 o 3: el ataque tiene lugar con un mad de -1
- Resultado de 4 o 5, Sin efecto. El ataque se resuelve normalmente
- Resultado de 6: entusiasmo revolucionario: mad de +1.

Como siempre, este modificador del dado se acumula al resto de modificadores de dado o de columna.

IMPORTANTE: Durante los turnos 1 y 2, la tirada por ataque de columnas tiene un mad negativo de -2.

Nota de diseño: el bando republicano se organizó y militarizó con lentitud al inicio de la guerra, lo cual se refleja en la dificultad añadida que suponía atacar durante los primeros turnos de la guerra.

15.25.2 Filiación Política

Muchas de las columnas republicanas fueron organizadas por sindicatos y partidos. La filiación política de dichas columnas es indicada por el símbolo de la esquina superior derecha de la ficha.

Véase la clave de unidades de la hoja de ayuda para ver la explicación de cada símbolo.

15.25.3 Efectos de la Filiación Política

- Las columnas anarquistas no pueden apilar ni atacar con columnas de otras fuerzas políticas excepto las del POUM. Pueden apilar y atacar conjuntamente con columnas mixtas.
- Las columnas comunistas no pueden apilar ni atacar junto a unidades anarquistas, ni del POUM, ni nacionalistas vascos ni catalanes. Pueden apilar y atacar junto a columnas mixtas.

Tales restricciones quedan eliminadas una vez las columnas son convertidas en, o sustituidas por, unidades del Ejército Popular.

Nota de Diseño: Estas reglas solo se aplican a las columnas republicanas. Es cierto que las columnas nacionales incluían milicias de partidos políticos y voluntarios, pero éstas estaban siempre bajo control militar y todas sus columnas tenían como núcleo unidades del ejército regular, por lo que sus columnas tenían un grado de cohesión y de disciplina desconocido entre la mayor parte de las unidades enemigas. Esta regla también afecta a los apilamientos conjuntos de milicias republicanas y de unidades del Ejército Popular pues el proceso de militarización fue lento, y las unidades del nuevo Ejército Popular, pese a que incluían muchos veteranos, tenían una grave falta de oficiales y suboficiales profesionales.



CRÉDITOS

Diseño del juego: Javier Romero

Desarrollador jefe: Andrew Young

Co-desarrollador: Kevin Bernatz

Documentación histórica: Javier Romero, Enric Martí

Pruebas de Juego:

España: Jose R. Auzmendi, Alberto R. Islán, Enric Martí, David Gómez-Relloso, Ion Calafel, Luís Negrete, Rafael Pujol, Jordi Siré, Santiago Alsina, Toni Sánchez

Francia: Frédéric Velasco, Julien Lehnardt, Pascal Tonoli, Claude Kieffer

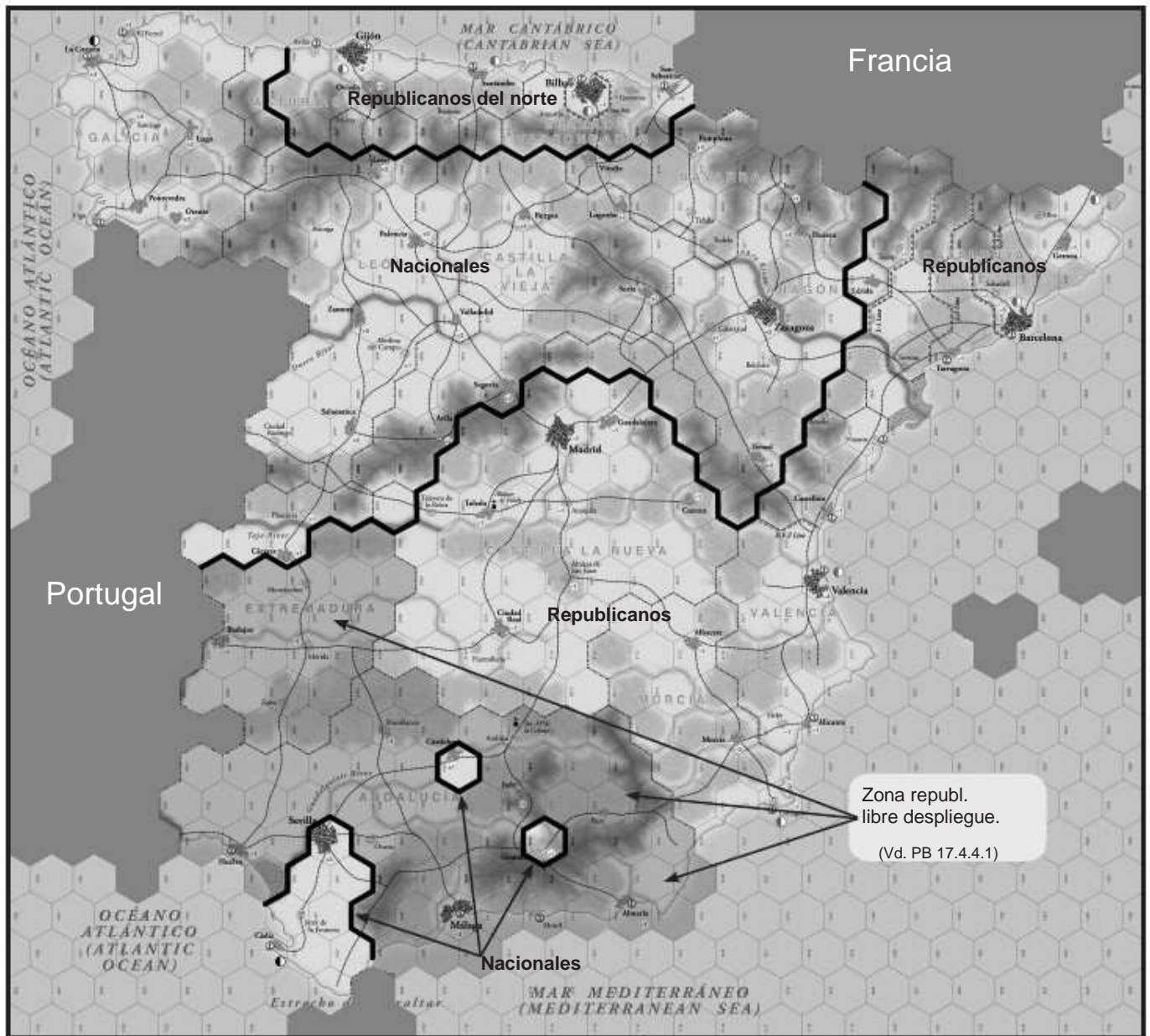
EE.UU: Kevin Bernatz, Wendell Albright, Mark Simonitch, Andrew Young, Tom Raymo

Coordinación diseño: Rodger MacGowan & Mark Simonitch

Diseño gráfico: Charles Kibler

Corrección de pruebas: Tom Raymo, Wendell Albright

Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley & Mark Simonitch



1936 Escenarios de campaña y 1936: La Guerra de las Columnas

Despliegue y control inicial de hexes

Los hexes bajo control de ambos bandos al comienzo del escenario “la Guerra de las columnas” o del escenario de campaña se muestran en el mapa adjunto. Todos los hexes del lado nacional o republicano de la línea de demarcación están bajo control del bando Nacional o del republicano, respectivamente. Las fuerzas republicanas que inician el juego en Asturias, Santander y Euskadi son los “republicanos del norte”. Las fuerzas nacionales que comienzan el juego en la región que va desde Lugo (hex 3503) pasando por Soria (hex 3114) hasta Zaragoza (hex 3017) comienzan la partida sufriendo los efectos de la regla 15.16 (escasez de munición).

Nota: Los hexes “tapados” en gris (esto es, Francia, Portugal, etc.) se considerarán “injugables” en éste y en todos los escenarios de la guerra civil española.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

© 2010 GMT Games, LLC