

GAME MANUAL

ESPAÑA 1936



anged

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ THIS NOTICE BEFORE PLAYING THIS GAME OR BEFORE ALLOWING YOUR CHILDREN TO PLAY.

Certain individuals may experience epileptic seizures or loss of consciousness when subjected to strong, flashing lights for long periods of time. Such individuals may therefore experience a seizure while operating computer or video games. This can also affect individuals who have no prior medical record of epilepsy or have never previously experienced a seizure.

If you or any family member has ever experienced epilepsy symptoms (seizures or loss of consciousness) after exposure to flashing lights, please consult your doctor before playing this game.

Parental guidance is always suggested when children are using a computer and video games. Should you or your child experience dizziness, poor eyesight, eye or muscle twitching, loss of consciousness, feelings of disorientation or any type of involuntary movements or cramps while playing this game, turn it off immediately and consult your doctor before playing again.

PRECAUTIONS DURING USE:

- Do not sit too close to the monitor.
- Sit as far as comfortably possible.
- Use as small a monitor as possible.
- Do not play when tired or short on sleep.
- Take care that there is sufficient lighting in the room.
- Be sure to take a break of 10-15 minutes every hour.

USE OF THIS PRODUCT IS SUBJECT TO ACCEPTANCE OF THE SINGLE USE SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	7
1. INSTALACIÓN	10
1.1 Descarga e instalación del juego	10
1.2 Requerimientos del sistema	11
2. MENÚ PRINCIPAL	12
2.1 Opciones	13
2.2 Campañas y escenarios	14
2.3 Cargar, borrar y renombrar una partida	15
2.4 Guardar partidas	15
2.5 Jugar por Correo Electrónico (PBEM)	16
3. GANAR LA PARTIDA	18
3.1 Puntos de Victoria (PV)	19
3.2 Objetivos del escenario	20
3.3 Moral Nacional (MN)	22
3.4 Victoria y Derrota automática	25
4. VISTA PRINCIPAL E INTERFAZ DE JUEGO	25
4.1 La vista principal	26
4.2 Regiones y zonas marítimas	30
4.3 Terreno & Nivel de Transporte	31
4.4 Estructuras	31
4.5 Áreas y Teatros	34
4.6 Filtros del mapa	34
4.7 Interfaz del juego	36
5. ORGANIZAR TUS FUERZAS	36
5.1 Escalas de Unidades	37
5.2 Comprender el Panel de unidades	38
5.3 Unidades	39
5.4 Unidades de tamaño División	46
5.5 Cuerpos	47

5.6 Ejércitos	50	10.1 Trenes Blindados	86
5.7 Penalización por estar fuera de la Cadena de Mando	54	10.2 Tanques	87
6. LÍDERES Y MANDO	55	10.3 Unidades de Reconocimiento Aéreo	87
6.1 Rangos de los líderes (Mando y Control)	55	11. SUMINISTROS	89
6.2 Atributos de los líderes y habilidades especiales	57	11.1 El sistema de suministros	90
6.3 Ascendiendo Líderes	59	11.2 Fuentes de suministros y producción	91
6.4 Retirando el mando del Ejército a un General	60	11.3 Distribución del Suministro	93
6.5 Antigüedad y Sobrepasar Líderes	60	11.4 Consumo de Suministros	95
7. ÓRDENES	62	11.5 Penalización por falta de suministros	100
7.1 Activación	62	12. COMBATE EN CAMPO ABIERTO	101
7.2 Órdenes de movimiento	64	12.1 Entablar combate	101
7.3 Descansar	67	12.2 Frente de batalla (Frontage)	102
7.4 Órdenes de Combate	68	12.3 Alcance de combate	102
7.5 Bloqueo de movimiento y Zona de Control	68	12.4 Combate a distancia	103
7.6 Interceptar fuerzas enemigas	70	12.5 Combate de asalto	105
7.7 Combinando nuestras Fuerzas	71	12.6 Acciones especiales de asalto (Cargas de caballería vs. Fuego de ametralladoras)	107
7.8 Atrincheramiento	72	12.7 Moral	108
7.9 Unidades estáticas	73	12.8 Retirarse durante el combate	110
7.10 Órdenes especiales	74	12.9 Finalizando una batalla	113
8. INTELIGENCIA MILITAR (NIEBLA DE GUERRA)	77	12.10 Marchando al 'Sonido de los cañones'	115
8.1 Valor de Detección	77	13. COMBATE DE ASEDIO	116
8.2 Valor de Ocultación	78	13.1 Asediar	116
9. UNIDADES NAVALES	79	13.2 Asaltar una estructura	119
9.1 Movimiento naval	80	13.3 Destino de los jefes en ciudades sitiadas	119
9.2 Unidades navales y suministros	81	14. RESOLUCIÓN DE LA BATALLA	120
9.3 Bloqueo	81	15. ACTITUDES Y REGLAS DE ENFRENTAMIENTO	125
9.4 Combate naval.	82	15.1 Actitudes de una fuerza	126
9.5 Meteorología y alcance inicial de tiro en el mar	82	15.2 Reglas de enfrentamiento (RDE)	127
9.6 Resolución de la batalla naval y momentos posteriores	83	16. DESGASTE	129
9.7 Transporte naval	83	16.1 Efectos por desgaste	129
9.8 Desembarco en destino	84	16.2 Opción de desgaste histórico	131
10. UNIDADES ESPECIALES	85		

17. CONTROL MILITAR	131
17.1 Controlando regiones	131
17.2 Lealtad de la población	134
18. EL LIBRO DE CONTROL (GESTIONANDO TUS FUERZAS)	136
18.1 Listado de fuerzas (Tecla F1)	137
18.2 Controlando la Producción de unidades (Tecla F2)	139
18.3 Las Pantallas de Opciones (teclas F3 a F5)	141
18.4 El Mapa estratégico (tecla F6)	141
18.5 Pantalla de Objetivos (tecla F7)	142
18.6 Pantalla de sinopsis histórica del escenario (Tecla F8)	143
19. EFECTOS DEL TIEMPO Y LAS ESTACIONES	146
20. EL MODO DE CONSTRUCCIÓN	148
20.1 El Modo de Construcción	148
20.2 Activos necesarios para la construcción y límites	152
20.3 Unidades en construcción en el Mapa	154
21. Pérdidas y Reemplazos	156
21.1 Reserva de reemplazos	156
22. CAPTURAR UNIDADES ENEMIGAS	159
22.1 Capturar unidades enemigas tras una batalla campal	160
22.2 Capturar unidades enemigas tras un asedio	160
22.3 Utilizar unidades capturadas	161
23. EXPERIENCIA DE LAS UNIDADES	161
23.1 Niveles de experiencia	161
23.2 Efectos de la experiencia	162
24. EVENTOS DE LOS ESCENARIOS	163
25. EL MODO DE DECISIONES REGIONALES.	164
25.1 El Modo Decisiones (visión de conjunto)	164
26. LAS BRIGADAS MIXTAS	166
HISTORIA	167
CRÉDITOS	198



INTRODUCCIÓN

España:1936 es una simulación estratégica histórica que recrea la guerra civil Española que enfrentó a los Republicanos y a los Nacionales desde el 18 de julio de 1936 hasta el 1 de abril de 1939. Los jugadores asumen el papel de los jefes militares y políticos a la cabeza de las fuerzas terrestres y navales Republicanas o Nacionales Por medio de un sistema de turnos de resolución simultánea, puedes jugar contra la inteligencia artificial (IA) o contra un oponente humano, por medio de correo electrónico (PBEM) o TCP/IP. El sistema de juego de *España:1936* resultará familiar a los jugadores veteranos de los juegos AGEOD como pueden ser Birth of America, American Civil War, War in America, Napoleon's Campaigns, Rise of Prussia, Pride of Nations, Revolution Under Siege, AJE or BoR. Hay sin embargo pequeñas diferencias con *ESPAÑA:1936* que le aporta su situación como un conflicto previo a la Segunda Guerra Mundial. El sistema de



juego de *ESPAÑA:1936* va más allá de la mera apariencia, para dar a los jugadores una auténtica simulación precisa y realista de las condiciones que experimentaron sobre el terreno líderes como Rojo o Franco.

NOVEDADES Y CONCEPTOS ÚNICOS:

- Aunque *España:1936* comparte una herencia común con las anteriores simulaciones de AGEOD como es el caso de Multi-facciones (Los Nacionales están divididos en subfacciones como el CTV, los Regulares, etc... que entran en juego según va avanzando el juego, por eventos históricos o según determinadas opciones tomadas por el jugador), se han añadido muchas características y conceptos de juego nuevos que podemos conocer de los recientes títulos de AGEOD *Alea Jacta Est* y *Birth of Rome* como es el sistema de las Decisiones Regionales. Pero también características propias del conflicto como la aviación, los trenes blindados, tanques, etc...
- Producción y Decisiones: estas dos funciones, que ya existían en otros juegos de AGEOD, han sido ajustadas para ser todavía más fáciles de jugar.
- Nuevas Capacidades para los Líderes: Se han incluido nuevas capacidades para líderes exclusivas el conflicto español.
- Nuevos gráficos: En *España:1936* podrás ver los gráficos habituales de AGEOD y algunos nuevos añadidos como fábricas históricas con el sabor de los gráficos de PoN.
- Ingresos, conscriptos y War Supplies (WS) : Los ingresos se reciben cada turno y son producidos por las ciudades. Algunas ciudades también producen algunos conscriptos(reclutas) cada turno.WS son creados en las fábricas y en algunas ciudades.

- Guerra aérea: Está representada con las RGD (decisiones regionales) que puedes jugar contra las unidades enemigas o simplemente conseguir superioridad aérea para proteger a tus tropas.
- Tanques: En *España:1936* hay unidades de tanques con modelos previos a la Segunda Guerra Mundial como el T-26 soviético o el Pz-I.

ESCALA DEL JUEGO

España:1936 consiste inicialmente de dos escenarios divididos en turnos de juego representando cada uno una semana (7 días) de tiempo de juego. El componente militar más pequeño del juego es el elemento, constituido por tropas terrestres o marítimas que valen al menos un (1) punto de fuerza Cada punto de fuerza equivale a aproximadamente 60 hombres para las unidades de infantería y caballería, o varios tanques. Las unidades navales representan uno o dos barcos.

El mapa es una representación 2D de España y alrededores. Está dividido en regiones, áreas, zonas meteorológicas y teatros.

ACTUALIZACIONES

AGEOD se esfuerza en solucionar los problemas de su software y documentación tan pronto como son detectados.

Los compradores de *España:1936* están invitados a visitar la página <http://www.ageod-forum.com/> para acceder a las últimas información disponible para el juego(parches). Además, los foros de AGEOD son un excelente lugar para conocer a otros jugadores, discutir estrategia, hablar de historia e intercambiar opiniones e información. Si necesitas soporte técnico, puedes ponerte en contacto con AGEOD, también a través de los foros, <http://www>.

ageod-forum.com, donde recibirás una rápida atención para solucionar problemas técnicos con el software.

En el menú principal del juego puedes encontrar el botón de "Actualización". Cuando lo presionas te dirige también a los foros de AGEOD.

ASISTENCIA AL CLIENTE

Los miembros de *ESPAÑA: 1936* están presentes en el foro AGEOD para responder a tus preguntas y ayudarle a encontrar una solución a los problemas concernientes al juego.

Visita los foros en: www.ageod-forum.com

1. INSTALACIÓN

1.1 DESCARGA E INSTALACIÓN DEL JUEGO

El juego se instala a través de una descarga digital. Sigue las instrucciones dadas por la página internet en la cual compraste



el juego. Una vez la compra sea validada, recibirás un número de serie con su factura. Codifica este número en el juego en el momento de la instalación

1.2 REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA MINIMUM REQUIREMENTS

Procesador:	Intel Pentium o AMD, 1500 MHz
RAM:	2 GB
Tarjeta gráfica:	128 MB v RAM, DirectX 9.0c compatible
Tarjeta de sonido:	16-bits, DirectX 9.0c compatible (DirectMusic compliant)
CD Rom:	x 8
Periféricos:	teclado y ratón compatibles Microsoft
Sistema operativo:	Windows 2000, XP, Vista
Disco duro:	2000 MB de espacio libre
DirectX:	Versión 9.0c

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Procesador:	Intel Pentium IV o AMD Athlon, 2000 MHz
RAM:	2 GB
Graphic Card:	128 Mb RAM, DirectX 9.0c compatible
Sound Card:	16-bits, DirectX 9.0c compatible
CD Rom:	x 8
Periféricos:	teclado y ratón compatibles Microsoft
Sistema operativo:	Windows 2000, XP, Vista (2048 Mb de RAM para Vista)
Disco duro:	2000 MB de espacio libre
DirectX:	Versión 9.0c

2. MENÚ PRINCIPAL



La pantalla del menú principal permite a los jugadores tener acceso a las funciones básicas del juego, como cargar una partida guardada, empezar una nueva y ajustar las opciones de juego.

2.1 OPCIONES



Las opciones del juego están divididas en varios subgrupos.

2.1.1 MULTIMEDIA

Contiene las opciones relacionadas con cómo se configuran los gráficos y el sonido del juego.

Otras opciones incluidas aquí permiten ajustar el retardo de las sugerencias (tooltips), las pausas y animación tras la batalla.

2.1.2 JUEGO

En este grupo encontrarás las opciones que permiten activar y desactivar la niebla de guerra, regular las condiciones de desgaste de tropas, el uso de generales con valores aleatorios y más. Es recomendable dejar la configuración predeterminada en las primeras partidas y luego, ajustarlas a tu gusto, en particular para los jugadores novatos con el sistema de juego utilizado en *España:1936* Si se desactiva Niebla de guerra, la IA tomará ventaja por información disponible a su alcance

2.1.3 IA (INTELIGENCIA ARTIFICIAL)

Aquí puedes ajustar varios parámetros de la inteligencia artificial de forma individual. Puedes también dar mayores o menores ventajas a la IA y convertir el juego en un desafío mayor. Incluso un pequeño

aumento en la habilidad de detección tiene un gran impacto en la habilidad de la IA para llevar a cabo sus estrategias (pero en este caso no proporcionaría ventajas directas en el combate).

2.1.4 SISTEMA

Permite al jugador ajustar detalles técnicos. Por ejemplo, la carga de texturas al iniciar el juego o la precarga de regiones, que hará que el desplazamiento del mapa sea más suave. La configuración predeterminada es ideal para la mayoría de los sistemas. Pero si tienes problemas de rendimiento, configurar adecuadamente estas opciones puede resolverlos. Si necesitas más consejo sobre el tema, consúltalo en los foros de AGEOD

2.2 CAMPAÑAS Y ESCENARIOS

Al comenzar una nueva partida, se propone al jugador una lista de escenarios, que va desde campañas relativamente cortas a otras completas. Un escenario menor estará limitado en el tiempo y se jugará sobre un mapa reducido. El escenario de Gran Campaña, cubre toda la Guerra con todas las unidades y líderes. El número de jugadores que pueden participar en los escenarios es de 1 o 2

Entre los escenarios también incluye un tutorial, que es ALTAMENTE recomendable para los nuevos jugadores. Los mecanismos de juego de *España:1936* son bastante simples de comprender pero el sistema de juego de fondo es extremadamente complejo: aprender a dominar sus sutilezas necesita mucha paciencia y experiencia.

La ayuda emergente proporciona una breve descripción de cada escenario. Una vez hecha la selección, no te queda más que escoger una facción para empezar la partida.



2.3 CARGAR, BORRAR Y RENOMBRAR UNA PARTIDA

En vez de comenzar una partida nueva, puedes reanudar una guardada previamente o que se guardó automáticamente. También tienes la opción de **renombrar**, **borrar** o **restaurar** un turno anterior de cualquier partida guardada, tal y como indican los cuadros de ayuda. Si pasas el ratón sobre la partida en la ventana Cargar partida, se te proporcionarán los atajos a las opciones de manipulación de ese archivo. (No es recomendable renombrar una partida una vez fuera de *España:1936*).

2.4 GUARDAR PARTIDAS

Normalmente no tienes que guardar una partida, ya que se guarda automáticamente en cada turno cuando pulsas Finalizar

turno. Generalmente los únicos casos en los que te interesaría guardar una partida manualmente son si detienes la partida en mitad de un turno y quieres reanudarla más tarde en ese punto. Es posible guardar la partida en cualquier momento, presionando la tecla Esc y accediendo al Menú principal. A continuación hay que seleccionar el menú **guardar partida**.

Nota: El jugador puede restaurar cualquiera de los 24 turnos anteriores de una partida, que se guardan de forma automática. Pero al restaurar un turno anterior, todos los turnos posteriores a este quedarán borrados.

2.5 JUGAR POR CORREO ELECTRÓNICO (PBEM)

ESPAÑA:1936 se puede jugar contra un adversario humano usando PBEM o cualquier otro protocolo de transferencia de archivos válido, como la mensajería instantánea. Uno de los jugadores (el "host") tiene que iniciar la partida. El procedimiento se detalla a continuación:

2.5.1 CREAR LA PARTIDA

Paso 1: El host elige la campaña/escenario y un bando e inicia una partida del modo habitual. Esto genera automáticamente una subcarpeta en el directorio `C:\Games\Spanish Civil War\SCW\Saves\` llamada según el escenario seleccionado (FotN si juegas el escenario 'La Caída del Norte' por ejemplo).

Ten en cuenta que un número te ayudará a diferenciar las diferentes partidas de la misma campaña/escenario. Aunque la mejor manera de evitar confusiones es renombrar la partida

guardada (ej. FotN Juan contra Pedro). NUNCA renombres ningún archivo de *España:1936* fuera del juego.

En esta carpeta recién creada encontrarás dos archivos TRN, cada uno con tres letras que indican a qué bando pertenecen (ejemplo: **NAC** o **REP**).

Nota: `C:\Games\Spanish Civil War\SCW..` es el directorio seleccionado por defecto. Puede variar si has elegido otro destino al hacer la instalación o si utilizas un sistema operativo en otro idioma.

2.5.2. EL HOST ENVÍA EL ARCHIVO TRN AL ADVERSARIO

Paso 2: El jugador que hace de host envía ahora a su adversario el archivo TRN con la designación del adversario. El adversario debe guardar este archivo en `Games\Spanish Civil War\SCW\Saves\`. Se recomienda usar subcarpetas para mantener todas las partidas PBEM en curso separadas. Por ejemplo, el adversario puede guardar el archivo TRN en la subcarpeta `Games\Spanish Civil War\SCW\Saves\Juan contra Pedro`.

Nota: con el fin de evitar que se dañen los datos durante el proceso de transferencia de archivos a través del correo electrónico, es muy recomendable enviarlo usando las opciones de compresión Zip y contraseña incluidas en el juego.

2.5.3 EL JUGADOR QUE NO HACE DE HOST ENVÍA EL ARCHIVO ORD AL HOST

Paso 3: Entonces ambos jugadores cargan la partida y dan sus órdenes para el próximo turno. Cuando estén listos, cada jugador guarda la partida. Esto generará un archivo ORD (en la carpeta mencionada anteriormente).

Importante: si no eres el Host, **NO** hagas clic en **Finalizar turno** en este momento.

El jugador que no hace de host envía entonces su archivo ORD al host.

2.5.4 EL HOST RESUELVE EL TURNO

Paso 4: El host guarda el archivo ORD recibido de su adversario en el directorio apropiado y carga la partida de nuevo. Entonces hace clic en **Finalizar turno** para iniciar la resolución del turno; en ese momento se ejecutan todas las órdenes.

Puede empezarse ya un nuevo turno. **Vuelve al paso nº 2 y repítelo.**

Nota: el jugador que no hace de host ahora tiene la oportunidad de reproducir los movimientos del turno usando la nueva opción de "Replay"

2.5.5 REPETIR

Permite a los jugadores reproducir los movimientos de la resolución del turno (sujetos a la niebla de guerra de cada jugador). Los controles son como los de un reproductor mp3: Start, stop, Forward, Reverse... También hay un botón que permite avanzar día a día.

3. GANAR LA PARTIDA

La victoria en España: 1936 se determina al final de cada escenario, comparando los **Puntos de Victoria (PV)** totales de cada bando. La facción con más puntos de victoria es declarada vencedora. La diferencia entre los PV de ambos puede utilizarse



para valorar lo bien o mal que han jugado cada uno. Además, los escenarios pueden acabar prematuramente si se consiguen las condiciones de Victoria o Derrota Automática o si se producen las condiciones de Muerte Súbita. Éstas varían de escenario en escenario.

3.1 PUNTOS DE VICTORIA (PV)

Los Puntos de Victoria se ganan y acumulan turno a turno por razones como mantener bajo control localidades importantes, conseguir objetivos determinados en cada escenario o destruir unidades enemigas. Los PV acumulados hasta el momento aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla.

Una vez ganados, los Puntos de Victoria nunca se pierden except en los casos en los que un jugador a decidido ascender a un líder saltándose la jerarquía de antigüedad (no se pierden puntos de victoria por la destrucción de tus unidades o por perder determinados objetivos).

MODIFICACIÓN DE PUNTOS DE VICTORIA	NÚMERO DE PV GANADOS/ PERDIDOS
Ciudad estratégica	+ 1 PV por turno
Ciudad objetivo	+ 1 a 3 PV por turno (dependiendo del escenario)
Unidad enemiga destruida	(+ PV) variable dependiendo de la unidad.
Ascensos de líderes que sobrepasan a otros.	(- PV) variable dependiendo del valor político del líder sobrepasado

Importante: Para ganar puntos por el control por una ciudad estratégica u objetivo debes mantener una guarnición de al menos una unidad regular (no irregulares o milicias) si la región tiene una lealtad menor de 51 % hacia tu facción.

3.2 OBJETIVOS DEL ESCENARIO

Cada escenario de *España:1936* tiene una lista específica de objetivos que representa ciudades o lugares importantes que cada bando debe intentar controlar durante la partida. Estos objetivos también se citan en el texto introductorio de la pantalla de selección de escenario. Una vez comenzada la partida, puedes consultarlos en la **Pantalla de Objetivos (tecla F7)**.

3.2.1 CIUDADES OBJETIVO

Cada bando comienza el escenario con un o más Ciudades Objetivo bajo su control. El resto deben ser arrebatadas al enemigo durante la partida. En la Pantalla de Objetivos (tecla F7) cada Ciudad Objetivo aparece listada junto a su valor en puntos Moral Nacional

(MN). La ganancia o pérdida de moral nacional que resulta del cambio de propiedad de una ciudad objetivo se calcula una sola vez, al final del turno. En otras palabras la ganancia o pérdida de moral nacional no se hace más que una sola vez por la conquista o pérdida de una ciudad y no cada turno (contrariamente a los puntos de victoria, que son calculados cada turno)

El número de PV ganados cada turno por la posesión de un objetivo depende de su valor en MN como resume esta tabla:

VALOR EN MN DEL OBJETIVO	PV RECIBIDOS CADA TURNO
1 ó 2 Puntos de MN	1 PV
3 ó 4 Puntos de MN	2 PVs
5+ Puntos de MN	3 PVs



Figura 3.2.1: La pantalla de Objetivos

3.2.2 MUERTE SÚBITA

La muerte súbita hace referencia a una victoria antes de que acabe el escenario. Algunos escenarios permiten este tipo de victoria cuando un jugador alcanza el número de objetivos y de ciudades estratégicas fijado. Este tipo de victoria está forzosamente considerado como una victoria total. Hay que hacer notar que no todos los escenarios tienen las condiciones de muerte súbita. Si es el caso, las condiciones requeridas están claramente mencionadas en el resumen del escenario, así como el número de ciudades necesario para alcanzar una muerte súbita

3.3 MORAL NACIONAL (MN)

La voluntad de lucha de ambos bandos, tanto de su población como de sus tropas, se mide por su MN. Un bando con una alta Moral Nacional estará más determinado a sostener el esfuerzo bélico. Una Moral Nacional baja denota derrotismo y cansancio bélico. En el juego, por encima o debajo de determinados umbrales de MN, ganas o pierdes la partida instantáneamente. La Moral Nacional se usa también para modificar la cohesión máxima de las unidades, la producción de suministros y la acumulación de dinero. Ganar una campaña o escenario por alcanzar el umbral de victoria de MN se considera una victoria total, mientras que ganar por acumular más PV que el rival es una Victoria Menor

3.3.1 CALCULANDO LA MORAL NACIONAL

Cada bando comienza con una determinada Moral Nacional al principio de cada escenario. Como en el caso de los Puntos de Victoria, la Moral Nacional se calcula en cada turno y su total se especifica en la esquina superior izquierda de la pantalla

principal. A diferencia de los Puntos de Victoria, la Moral Nacional del jugador está afectada, tanto positiva como negativamente, por los eventos que ocurran durante el turno.

MODIFICADORES DE LA MORAL NACIONAL	EFFECTOS EN LA MORAL NACIONAL
Capturar una ciudad /región objetivo	Aumenta la MN según el valor fijado en el escenario
Pérdida de una ciudad/región objetivo	Disminuye la MN según el valor fijado en el escenario
Ganar una batalla	Aumenta la MN según el número de unidades enemigas destruidas
Perder una batalla	Reduce la MN según el número de unidades amigas pérdidas
General (muerte o pérdida de ANTIGUEDAD)	Reduce la MN según el coste político del general
AGUANTE EN LA GUERRA	Aumenta la MN si la facción conserva su capital
CANSANCIO DE GUERRA	Reduce la MN según lo previsto en el escenario

3.3.2 EFECTOS DE LA VARIACIÓN DE LA MORAL NACIONAL



Los cambios de Moral Nacional afectan a diferentes componentes del juego, tales como el máximo de cohesión de las unidades o a la velocidad a la que

éstas se recuperan, o más aún a la producción del suministro y los diferentes recursos.

La regla de base es que cada tramo de 10 (diez) puntos de MN modifica el 5 % la eficacia de tus tropas y de tu nación.

Cada progresión positiva aumenta la producción y la cohesión un 5%. Cada disminución reduce la producción y la cohesión un 5%.

Estos valores están resumidos en la tabla de aquí abajo

NIVELES DE MORAL NACIONAL	EFFECTOS
Nivel de base: 150 – Niveles: 145-154	+25%
Nivel de base: 140 – Niveles: 135-144	+20%
Nivel de base: 130 – Niveles: 125-134	+15%
Nivel de base: 120 – Niveles: 115-124	+10%
Nivel de base: 110 – Niveles: 105-114	+5%
Nivel de base: 100 – Niveles: 95-104	No hay efecto
Nivel de base: 90 – Niveles: 85-94	-5%
Nivel de base: 80 – Niveles: 75-84	-10%
Nivel de base: 70 – Niveles: 65-74	-15%
Nivel de base: 60 – Niveles: 55-64	-20%
Nivel de base: 50 – Niveles: 45-54	-25%
Nivel de base: 40 – Niveles: 35-44	-30%
Nivel de base: 30 – Niveles: 25-34	-35%
Nivel de base: 20 – Niveles: 15-24	-40%
Nivel de base: 10 – Niveles: 5-14	-45%
Nivel de base: 0 – Niveles: 0-4	-50%

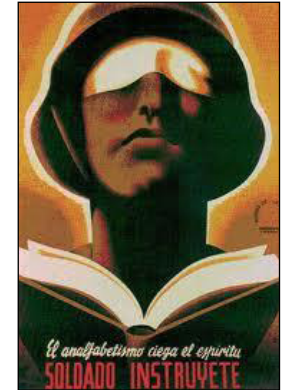
Nota: la producción también depende de la lealtad de la región

Ejemplo: *Una facción con una Moral Nacional de 78, es decir 22 puntos por debajo de 100 (redondeando a 80), verá la cohesión de sus unidades y la velocidad de recuperación de esta cohesión reducida en un 10%. Además, la producción de suministros, de dinero, de reclutamiento, etc. ... será un 10% menor...*

3.4 VICTORIA Y DERROTA AUTOMÁTICA

La victoria automática se consigue cuando una facción alcanza o sobrepasa el nivel de Moral nacional **máximo** fijado para el escenario. Inversamente, una facción que alcanza la Moral Nacional **mínima** fijada para el escenario pierde automáticamente la partida. Esta información la puedes consultar en la **Pantalla de Objetivos (tecla F7)** del Gran libro, así como en el mensaje de selección de escenario.

Un escenario terminará si cualquiera de los bandos alcanza la Moral Nacional fijada para el escenario como condición de Victoria Automática y de Derrota Automática. Una Victoria Automática es considerada una victoria total, de igual forma que una Derrota Automática es considerada una derrota total



4. VISTA PRINCIPAL E INTERFAZ DE JUEGO

La mayor parte de tiempo de juego tiene lugar en la **Vista Principal**: el mapa de juego y el interfaz que le rodea (Panel de unidades, Panel de detalle de unidades etc.). El mapa de juego puede desplazarse moviendo el ratón hacia los bordes de la pantalla así como usando las teclas de flecha del teclado. El mapa también puede ser acercado y alejado con varios niveles de zoom usando la rueda del ratón o las teclas **Fin**, **Re Pag** y **Av Pag**. Para

pasar del máximo al mínimo zoom y viceversa directamente, aprieta la rueda del ratón.

4.1 LA VISTA PRINCIPAL

La vista principal, visible abajo (Figura 4.1a), representa el turno inicial de la Gran Campaña. Para mostrar su funcionamiento, se ha activado la niebla de guerra.



Figura 4.1a La pantalla principal

Marcador de Unidades (sobre el mapa): Las fuerzas que están situadas fuera de las estructuras están representadas en la carta por marcadores de unidad (MU). Un marcador contiene el retrato del comandante de la fuerza, el color de fondo indica

su nacionalidad, una serie de bolitas representan el tamaño de la fuerza seleccionada y una cifra indica el número de fuerzas totales presentes en la región:

Arriba: sobre de activación. Cuando la unidad está bloqueada tiene un candado

En el medio: retrato del general que manda la Fuerza o representación de la unidad. Las actitudes y las órdenes especiales están indicadas en el lado derecho.

Abajo: indicación del poder de la Fuerza. Cada bolita representa un grupo de unidades que requieren cuatro Puntos de Mando. El color de las bolitas indica la « salud » media de las unidades de la Fuerza (cuando el filtro de suministro está activado, el color representa más bien el nivel medio de suministro). En los dos casos, el verde es positivo y el rojo es negativo. La cifra en el lado derecho indica el número de Fuerzas presentes en la región (1 en el caso de la imagen). La bandera del país que controla la unidad se encuentra en el centro.

Figura 4.1b Una unidad representada por su Marcador de Unidad o MU.



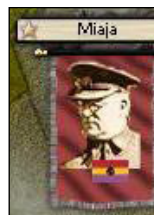
Figura 4.1b

4.1.1 LA PANTALLA PRINCIPAL.

Consulta la Figura 4.1a para seguir las siguientes descripciones

- **Teclas de Acceso al Ledger (Gran Libro) (1):** Un clic izquierdo sobre los botones **F1 a F8** permite acceder a la página correspondiente del Gran Libro. La tecla **Esc** cierra el Gran libro.
- **Terreno y el panel del Tiempo (2):** Este panel muestra a los jugadores una representación visual del terreno y del tiempo en la región del mapa dónde se encuentra posicionado actualmente el ratón. El tiempo es importante

ya que afecta al movimiento, cohesión y efectividad en combate.



- **Activos nacionales (3):** Esta parte de la pantalla da una visión de conjunto de los activos nacionales del jugador, a saber (de izquierda a derecha): **puntos de victoria, moral nacional, puntos de compromiso y dinero** en miles de pesetas. La ayuda emergente proporciona indicaciones sobre la evolución normal de estos activos (sin contar los efectos de las Decisiones Regionales ni los de opciones del Gran Libro; ver a continuación).
- **Comandos principales (4):** Este panel contiene tres botones que dan acceso al **menú principal**, al procedimiento de **guardar partidas** y al **fin del turno** (utilizado para acabar la fase de resolución del turno). La fecha actual se muestra aquí. La ayuda emergente indica cuantos turnos quedan antes de acabar la partida.
- **Visualización de los Ejércitos (5):** Es una funcionalidad que sirve de atajo hacia tus ejércitos (solamente a los que sean comandados por líderes de tres estrellas de tu facción o alguna sub-facción que controles) sobre el mapa. Muestra el retrato del comandante su nombre y su nacionalidad (a través del color de fondo y su bandera).
- **Puño en Alto (6a) y Casco (6b):** Un clic izquierdo sobre el **Puño en Alto** abre el **Modo de Decisiones**. Un clic izquierdo sobre el **Casco** abre el **Modo de Construcción**. Clickear de nuevo te vuelve a la pantalla normal.
- **Filtros del mapa:** Localizados encima del mini mapa. Un clic izquierdo sobre los botones permite al jugador activar diversos filtros en el mapa. Utiliza la ayuda emergente para determinar

la naturaleza de cada uno de los filtros. Las teclas numéricas del teclado permiten igualmente activar los filtros.

- **Mini mapa (7):** Este mapa muestra la totalidad del mundo romano y permite acceder a cualquier lugar (accesible en el escenario en curso) haciendo clic sobre esa zona.
- **Panel de órdenes especiales:** Este panel comprende los botones de órdenes especiales, divididas en tres pestañas (el rayo, la tienda y la pistola). Un botón grisáceo indica que esta orden especial en particular no es aplicable o es imposible para la fuerza seleccionada.
- **Actitudes y reglas de enfrentamiento (8):** Los botones de la columna izquierda permiten al jugador asignar una **actitud** a la Fuerza seleccionada. Los de la columna derecha le autorizan a fijar las **reglas del enfrentamiento**.
- **Pestañas (9):** Todas las fuerzas presentes en una región seleccionada están representadas por pestañas situadas por encima del panel de las unidades. Las pestañas permiten navegar fácilmente entre las diferentes fuerzas presentes en la misma región.
- **Panel de unidades (10):** Este panel nos da los detalles y la composición de la Fuerza seleccionada. Las ilustraciones de las unidades que aparecen en este panel se refieren a las de marcadores de unidades. En el momento de la fase de resolución del turno, el panel de las unidades es reemplazado por el Registro de los mensajes. Éste es también visible cuando ninguna unidad es seleccionada.
- **Panel de elementos (11):** En este panel se representan los elementos que forman la unidad seleccionada en ese momento en el Panel de Unidades. Al hacer clic sobre el icono de un elemento, se abrirá el Panel de detalles del elemento.

4.1.2 EL REGISTRO DE MENSAJES

Al pulsar sobre el botón de Fin de Turno se pone fin a la fase de órdenes del jugador y comienza la fase de resolución del turno. El Panel de unidades deja paso en su lugar al registro de mensajes como se puede ver en la ilustración 4.1.2.

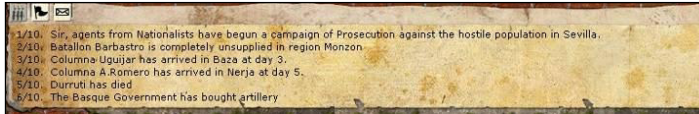


Figura 4.1.2 El registro de mensajes

El **Registro de Mensajes** contiene un sumario de todos los eventos importantes acaecidos durante el turno que acaba de resolverse. Las líneas de texto de **color rojo** indican los eventos más importantes. Al hacer doble clic sobre estas líneas en rojo, se abrirá una ventana con más detalles sobre el evento.

A la izquierda del Registro de Mensajes hay seis botones que funcionan como filtros para los mensajes. Con ellos puedes mostrar solo los mensajes de un determinado tipo. Se pueden utilizar para no visualizar mensajes que no te interesan o, al contrario, valorizar los que conciernen a una materia en particular.

4.2 REGIONES Y ZONAS MARÍTIMAS

Las unidades de tierra y mar se mueven por el mapa trazando rutas entre las regiones terrestres y zonas marítimas del mapa. Al situar el puntero del ratón sobre cualquier región o zona se mostrará un cuadro de sugerencia con información detallada sobre la región.

Las tropas tienen una capacidad limitada para “vivir de la tierra” (forrajear) que depende del nivel de civilización de la

región. Las regiones salvajes proporcionan menos posibilidades de subsistencia que las civilizadas. Las fuerzas de tierra no pueden entrar en regiones de mar salvo cuando son transportadas en barco. En las regiones de mar no se puede Forrajear.

Nota : Para encontrar un región en particular, abre el Buscador de Regiones con las teclas Ctrl+F.

4.3 TERRENO & NIVEL DE TRANSPORTE

Cada región tiene un tipo de terreno. Cada uno tiene un efecto variable sobre el movimiento, el combate y el suministro (Ver el anexo A)

Cada región dispone también de un tipo de transporte, como sigue:

- Ninguno
- Caminos
- Carreteras
- Ferrocarril



Figura 4.3 Nivel de transporte

Las unidades que se desplazan en regiones con caminos, o infraestructuras superiores, no pagan nunca más del 150 % del coste de moverse por terreno despejado, sin importar cual sea el tipo de terreno de la región

4.4 ESTRUCTURAS

Ciudades, pueblos, puertos, fábricas y depósitos son denominados colectivamente ‘estructuras’. Su presencia en el mapa se indica



Figura 4.4 Estructuras. Aquí representada las ciudades de Bilbao y Santander.

mediante un icono que da al jugador una información visual sobre su tamaño (nivel) y fuerza. Uno de las principales metas del jugador es controlar las Ciudades Objetivo y Estratégicas para generar Puntos de Victoria o conseguir una Victoria Automática según el escenario.

4.4.1 CIUDADES

Ciertas ciudades son designadas como localidades estratégicas u objetivos. Todas las ciudades tienen una cifra que indica su tamaño, situado en la placa donde figura su nombre. Esta cifra representa el nivel de la ciudad, desde las más pequeñas ciudades (nivel 1) a las grandes metrópolis (nivel 20). Las ciudades producen suministros proporcionalmente a su nivel. Las ciudades pueden ser tomadas por el enemigo pero no pueden ser destruidas en ningún caso.

4.4.2. CIUDAD

Se trata de una ciudad pequeña (niveles 1 a 3). Los pueblos producen suministros y tienen la capacidad de generarlos en cantidades superiores si un depósito es construido. Estas

ciudades pueden ser capturadas por fuerzas enemigas pero no pueden ser destruidas en ningún caso.

4.4.3 PUERTOS

Un puerto es una estructura que puede recibir buques. El número de flotas amarradas en un puerto es visible por una cifra en un cuadrado azul y próximo al icono en forma de ancla que representa susodicho puerto. Mientras está amarrada en tal estructura, una flota no puede ser atacada por buques enemigos. Los puertos facilitan el abastecimiento a las fuerzas terrestres y navales, a menos que sea puesto bajo bloqueo por buques enemigos. Además, tus buques pueden ‘ser reparados’ (recobrar su cohesión y eliminar sus daños) cuando echan el ancla en un puerto.

4.4.4 DEPÓSITOS

Los depósitos son unas estructuras de abastecimiento presentes sobre el mapa a principios de la partida o construidas por el jugador durante el juego. Para informaciones exhaustivas sobre los depósitos, te remitimos a la parte dedicada al abastecimiento de este manual.

Todas las estructuras ofrecen una protección contra el desgaste. Una fuerza puede ser colocada en una estructura simplemente

Nota del comandante: Una Fuerza recobra más rápidamente su cohesión si está colocada dentro de una estructura y no simplemente en la región donde está presente. En términos de protección el desgaste, en cambio, no hay ninguna diferencia, que la fuerza esté situada dentro o fuera de la estructura. Una fuerza refugiada en una estructura solamente puede ser atacada mediante las dos formas de combate de asedio.

depositándola en ella. Una vez en el interior, la fuerza ya no será visible por su marcador de unidades sobre el mapa sino por una cifra representada en la placa informativa de la estructura. Para seleccionar una Fuerza presente en una estructura es suficiente hacer clic izquierdo sobre esta última.

4.5 ÁREAS Y TEATROS

Las áreas están constituidas por regiones conectadas geográficamente. Las unidades reclutadas localmente (por ejemplo, milicias) tienen solo una capacidad limitada de combate fuera de sus áreas. Los teatros están constituidos por áreas conectadas geográficamente. Usa los filtros de mapa comentados en 4.6 para ver las áreas y teatros presentes en el escenario que estás jugando.

4.6 FILTROS DEL MAPA

Situando justo encima del mini mapa en la pantalla principal, se encuentran dos hileras de botones que activan los filtros. En total son ocho y permiten al jugador visualizar fácilmente sobre el mapa numerosas informaciones.

- **Control militar (tecla 1):** Este filtro muestra al propietario de cada región (allí dónde han establecido su control militar. El color de tu facción indica que tienes al menos un 51 % de control militar, lo que permite construir en la región.
- **Abastecimiento (tecla 2):** El filtro muestra el estado general de almacenamiento de Suministro General y de Amunicionamiento indicado por cajas y bolas e cañón respectivamente (cada



Áreas



Tiempo



Lealtad



Suministros



Tipos de Terreno



Control

Figura 4.6 Filtros: Aquí vemos el Mapa con sus diferentes filtros.

icono representa 50 puntos de suministro aproximadamente). Las regiones coloreadas en verde indican que la situación del abastecimiento es favorable (rojo es no favorable).

- **Objetivos (tecla 3):** Este filtro destaca las ciudades objetivos y estratégicas, que conceden Puntos de Victoria a su propietario.

- **Lealtad (tecla 4):** Este filtro colorea las regiones con una intensidad que depende de su nivel de lealtad.
- **Áreas (tecla 5):** Este filtro indica el emplazamiento y la extensión de las áreas sobre el mapa.
- **Teatros (tecla 6):** Este filtro indica el emplazamiento y la extensión de los teatros sobre el mapa.

4.7 INTERFAZ DEL JUEGO

El juego se articula alrededor de la pantalla principal y alrededor de sus paneles de información. La interfaz está hecha para permitir al jugador activar o seleccionar un ítem con un simple clic izquierdo. Además, las numerosas ayudas emergentes le dan al jugador el acceso a una fuente considerable de información, simplemente colocando el ratón sobre los diferentes elementos del juego. El plazo de aparición de las ayudas emergentes está ajustado por defecto en 'instantáneo', pero esta regla puede ser modificada a través del menú de las opciones.

Apretar la tecla **Esc** de tu teclado te permite cerrar toda ventana abierta. Apretar esta tecla estando en la pantalla principal, te reenvía hacia menú principal y sus opciones.

Nota: Una lista de atajos del teclado está disponible en un anexo de este manual.

5. ORGANIZAR TUS FUERZAS

El motivo de tener fuerzas separadas es que las unidades o grupos de unidades puedan recibir órdenes distintas, o bien que los puntos de mando generados por los líderes sean usados de forma eficiente.

El éxito en *España:1936* se basa en gran parte en cómo los jugadores organizan sus unidades militares. Para hacer más fuertes las unidades más grandes como los Cuerpos o Ejércitos es importante comprender primero bien los símbolos e información que encontramos en las unidades.

5.1 ESCALAS DE UNIDADES

En *España:1936* la unidad más común es el batallón. Cuando comienza a ser posible usted podrá añadir estos batallones en Divisiones con el líder correspondiente. Varias Divisiones pueden unirse para formar un Cuerpo y varios Cuerpos pueden formar parte del mismo Ejército. Los republicanos además tienen unidades llamadas Columnas compuestas de varios batallones de milicia y las unidades regulares llamadas Brigadas Mixtas y las Brigadas Internacionales, estas unidades se componen de un batallón de comunicaciones y hasta 4 de infantería (o 4 de milicias).

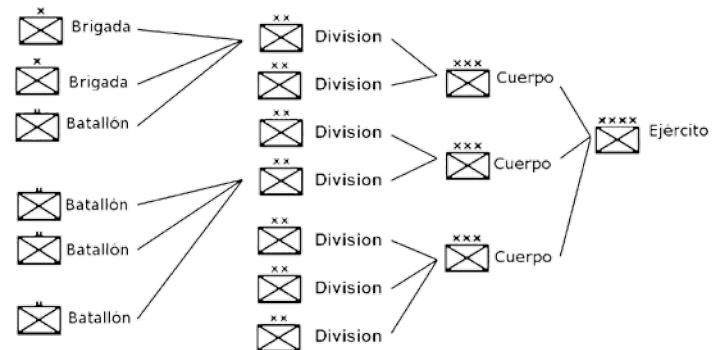


Figura 5.1 Organización Militar de las Unidades : Aquí puede ver la jerarquía de la organización militar utilizada en *España:1936*. Brigadas, Columnas y batallones pueden operar independientemente o agruparse en 'Divisiones'.

Las Divisiones pueden a su vez operar independientemente o unirse para formar 'Cuerpos'. Los Cuerpos pueden operar independientemente o bajo el mando del General al mando del Ejército al que pertenecen.

5.2 COMPRENDER EL PANEL DE UNIDADES

El **Panel de unidades** es útil para visualizar, seleccionar y organizar tus fuerzas (unidades, generales, navíos, Fuerzas, cuerpos, unidades de suministro, etc.). Al hacer un clic izquierdo en una fuerza (y esto comprende un general o una guarnición) presente en el mapa aparecerá una ventana horizontal abajo de la pantalla.



Figura 5.2 El Panelde unidades es tu primera fuente de información sobre las fuerzas amigas y enemigas.

El Panel de las unidades presenta los marcadores de unidades que pertenecen a la fuerza que has seleccionado. Las flechas, situadas de una y otra parte en el Panel de las unidades, te permiten hacer desfilar el conjunto de los marcadores de unidades que constituye la fuerza. Sólo puedes ver una fuerza al mismo tiempo. Si varias fuerzas están presentes en el mismo lugar del mapa, están indicadas por pestañas situadas en lo alto panel. Estas fuerzas adicionales pueden ser visualizadas haciendo un clic izquierdo sobre sus pestañas respectivas.

Sobre el panel se muestra información específica de la fuerza que aparece en él, incluyendo:

- Su nombre.
- El número de unidades que la componen,
- El Poder de combate de la fuerza, una representación numérica de su poder relativo.
- Iconos que ofrecen infamación sobre la fuerza en recuadros de sugerencias si se posa el ratón sobre ellos (suministros y municiones, valores de detección y evasión etc).
- Un icono en forma de sobre que indica activación (color blanco) o inactivación (marrón).
- El posible % de penalización de la fuerza en combate y movimiento por falta de puntos de mando (parpadea en rojo)

Nota: Si presiona la **tecla Control (Ctrl)** se verá el número de hombres que contiene la fuerza seleccionada.

5.3 UNIDADES

El término 'unidad' se refiere a una formación militar representada por un simple 'marcador' y que puede ser desplazado de manera autónoma sobre el mapa. La Unidades pueden variar en tamaño desde pequeños batallones a brigadas de varios batallones, e incluso líderes individuales. Así,



Figura 5.3 Marcadores de dos unidades Nacionales – un Líder y un Requeté.

tamaño y fuerza son dos conceptos distintos. Es posible tener una brigada debilitada por bajas y tener menos fuerza que un solo batallón.

5.3.1 LAS FICHAS DE UNIDADES

Las fichas que se muestran en el Panel de Unidades muestran mucha información sobre la unidad:

- La nacionalidad de la unidad (indicada por el color del fondo de la ficha),
- La zona de origen si aplica.
- Iconos de aptitudes especiales (pequeños símbolos en la esquina superior izquierda).
- Tipo de unidad (como un icono OTAN en la esquina superior derecha).
- Número de elementos que la componen (pequeños galones en la izquierda de la ficha).
- su experiencia (símbolo a la izquierda en la banda blanca del nombre, en general un estrella),
- la cohesión (% de cohesión, representado en una barra morada),
- Fuerza de la unidad (% de fuerza, representado por la columna verde)
- Su eficacia en el combate (valor numérico).

5.3.2 ELEMENTOS

Las unidades están formadas por una o más sub unidades llamadas elementos. Un elemento es la formación militar más pequeña del juego, representa normalmente un grupo de 60 hombres. Los elementos no pueden ser subdivididos, aunque hay unidades que son tan pequeñas que están formadas por un sólo

elemento. Cuando un elemento pierde su último punto de fuerza como consecuencia de las bajas es eliminado.

Cuando una unidad o una fuerza es seleccionada, los elementos que la componen aparecen en una ventana situada a la derecha del panel de unidades y denominada **Panel de Elementos**. Los valores de mando (estratégico/ofensivo/defensivo) del comandante de la unidad (si existe) aparecen sobre este panel. La identidad exacta de cada elemento (así como la de la unidad de la que forman parte) aparecen en un recuadro de sugerencia al poner el puntero sobre el icono del elemento.

5.3.3 PANEL DE DETALLE DE UNIDAD

Al hacer clic izquierdo sobre el icono de un elemento del Panel de Elementos se abrirá el **Panel de Detalle de Unidad**. Este panel está dividido horizontalmente en tres zonas de información. La **parte superior** muestra:

- El icono del elemento (el símbolo OTAN de su tipo),
- Su nacionalidad,
- La bandera de la facción/subfacción a la que pertenece,
- El nombre del elemento seguido por la posición del elemento en la unidad (2/8 indica que es el segundo de un total de 8 elementos en la unidad),

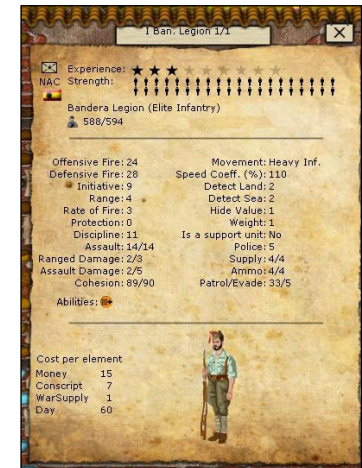


Figura 5.3.3 El Panel de detalle de unidad contiene informaciones específicas que conciernen a los elementos de forma individual.

- El nivel de experiencia del elemento (cada estrella indica un nivel de experiencia),
- Su fuerza (cada silueta representa generalmente 60 hombres / 1 navío),
- Su tipo (infantería, caballería, etc.), el número de hombres activos y su número máximo. Nota que algunas unidades pueden estar por debajo de su capacidad máxima al empezar el escenario.
- Antigüedad y su coste político (Para los Líderes).

La **parte media** muestra todos los valores y modificadores que caracterizan al elemento y que se usan en combates, movimientos y las distintas rutinas del motor de juego (suministros, desgaste, detección.

- **Fuego ofensivo:** Este valor se utiliza cuando el elemento ataca a distancia en combates ofensivos. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de dañar a la unidad enemiga.
- **Fuego defensivo:** Este valor se utiliza cuando el elemento ataca a distancia en combates defensivos. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de dañar a la unidad enemiga.
- **Iniciativa:** Sirve para determinar si el elemento atacará a distancia, antes o después que el enemigo. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de que dispare (y quizás cause bajas) antes de que le disparen.
- **Alcance:** Este valor determina el alcance máximo al que el elemento puede atacar a distancia con su arma principal. Un valor de cero significa que el arma principal de un elemento se utiliza en un combate cuerpo a cuerpo y requiere un contacto físico con las unidades enemigas.

- **Ritmo de tiro:** Indica el número de veces por ronda de combate que el elemento puede disparar con su arma principal. Un valor alto ofrece múltiples posibilidades de dañar al enemigo por ronda.
- **Protección:** Indica la habilidad del elemento para evitar sufrir daños en combate a distancia y cuerpo a cuerpo. Un valor de protección alto hará más difícil infringir bajas a un elemento. Para determinar el valor se tiene en cuenta factores como la velocidad, la dispersión, la habilidad para usar el terreno, etc.
- **Disciplina:** Representa la habilidad del elemento para conservar su capacidad de lucha. Un elemento con alta disciplina podrá soportar mayores bajas sin huir.
- **Asalto:** Es el valor que se utiliza en los combates cuerpo a cuerpo. Cuanto mayor sea, mayores las posibilidades de dañar al enemigo.
- **Daño a distancia:** indica el número de **puntos de daño/cohesión** que el elemento infringe a un enemigo al que consigue acertar en combate a distancia (con su fuego ofensivo).
- **Daño en Asalto:** indica el número de **puntos de daño/cohesión** que el elemento infringe a un enemigo al que consigue acertar en combate cuerpo a cuerpo
- **Cohesión:** indica los puntos de cohesión que tiene el elemento en este momento. La cohesión expresa el estado en el que está la unidad (cansancio, organización...) y afecta a la moral, la velocidad de movimiento, la eficiencia en combate...). Cuanto mayor sea el número, en mejor forma estará la unidad.
- **Movimiento:** Indica el tipo de movimiento del elemento. Tipos de movimiento incluye **Infantería, Caballería y rodado** (normalmente usado por vehículos blindados y artillería.). Nota: Algunas unidades tienen restricciones especiales: Trenes Blindados

- **Coefficiente de velocidad:** un valor que sirve para calcular la velocidad de cada elemento, aplicado sobre la velocidad estándar de cada tipo de movimiento. Cuanto mayor sea el coeficiente, las unidades se podrán desplazar más rápidamente. Por ejemplo, una unidad de infantería pesada que necesita tres días para entrar en una región forestal tendrá un coeficiente de velocidad del 150 % que reducirá este plazo a solamente dos días.
- **Detección terrestre:** representa la habilidad del elemento para detectar unidades de tierra enemigas. Cuanto mayor sea el valor, más posibilidades de detección tendrá.
- **Detección naval:** representa la habilidad del elemento para detectar unidades navales enemigas. Cuanto mayor sea el valor, más posibilidades de detección tendrá.
- **Ocultación:** Representa la habilidad del elemento para escapar a la detección del enemigo. Cuanto mayor el valor, menos posibilidades de ser descubierto.
- **Peso:** Este valor representa el tamaño y peso relativo del elemento y se usa para calcular “cuanto ocupa” al ser transportada por unidades navales.
- **Unidad de apoyo:** Si o No. Identifica al elemento como una unidad de combate de primera fila, o de apoyo.
- **Policía:** Representa la capacidad de la unidad para patrullar y controlar el área. Ayuda a ganar control militar sobre la región en la que está. Se expresa en **puntos de Policía por día**.
- **Suministros:** Representan al cantidad de puntos de suministro que la unidad lleva consigo actualmente y la máxima capacidad de transporte de suministros.
- **Munición:** Representan la cantidad de puntos de munición que la unidad lleva consigo actualmente y la máxima capacidad de transporte de munición

- **Patrulla/Evasión:** Representan la habilidad del elemento para bloquear el movimiento enemigo (valor de Patrulla) y la habilidad para evadir al enemigo (valor de evasión) y rebasar sus posiciones (atravesar una región controlada por el rival). Cuanto mayor es el valor, mayores las posibilidades de impedir el paso del enemigo/evadir al enemigo.
- **Bloqueo:** Se aplica a unidades navales y representa su habilidad para bloquear puertos enemigos. Cuanto mayor sea su valor, mayor contribución al esfuerzo de bloqueo de una región marítima. Nota: el total de los valores de bloqueo de todas las unidades amigas en una zona marítima permiten calcular la eficacia del bloqueo.
- **Habilidades:** cada uno de estos iconos representa una habilidad especial del elemento (ver Apéndice F).

La zona de abajo es una imagen representando el tipo de elemento (infantería, caballería, navío, etc).

Únicamente para los **líderes**:

La **zona de arriba** muestra la antigüedad y el coste político de un líder.

La zona de abajo muestra:

- Si el líder puede ascender o no.
- Los atributos del general: valor estratégico, ofensivo y defensivo.



Figura 5.3.3b Panel de detalle de la unidad de un líder.

5.4 UNIDADES DE TAMAÑO DIVISIÓN

Las Divisiones son tipos especiales de unidades que se componen mediante la unión de otras unidades de tamaño menor (batallones/regimientos/brigadas/ y baterías). Las Divisiones se pueden descomponer en las unidades que la conforman durante un turno. Las Divisiones también pueden crearse durante un turno si se cumplen ciertas condiciones. La razón de agrupar unidades más pequeñas en Divisiones es maximizar la efectividad de los puntos de mando de los líderes. Por ejemplo, el coste en puntos de mando para un líder de tres brigadas y un reg. de artillería sería de 6 por las brigadas más uno por la artillería. Si estas mismas unidades se combinan en una División el coste sería de sólo cuatro (4) puntos de mando.



Figura 5.4 Pasando el ratón sobre la unidad División hace que veamos las unidades que la componen.

5.4.1 'DESCOMPONENDO' UNA DIVISIÓN

Si se selecciona una División en el Panel de la Unidad, sus componentes se visualizan en la parte izquierda de la pantalla y sus elementos se ven en el Panel de Detalle de la Unidad. La División se descompone en las unidades que la forman haciendo click en el botón de descomponer División. Se trata de un botón con un símbolo '-' que se ilumina al seleccionar la División. Este botón se

encuentra en el panel de órdenes especiales. Al pulsarlo la División se descompone en las unidades que la formaban, incluido el líder. Estas unidades se pueden ver entonces en el Panel de la Unidad.

5.4.2 CREANDO UNA DIVISIÓN

Para crear una División debe haber un Líder 'Activo' (marcado por el sobre en blanco sobre su ficha) y una o más unidades que puedan incluirse en la División deben estar presentes en la misma Fuerza que el líder seleccionado. Un máximo de un Líder y **8 unidades** (haciendo un máximo de **40 elementos**) pueden ser incluidos en una División (Las unidades de suministros **no pueden** incluirse en la División).

Aparte de esto no hay otras restricciones a la hora de formar una División. (Los jugadores podrían en teoría formar una super División formada de numerosos regimientos de artillería pero esto no es recomendable ya que no es efectivo.)

Procedimiento para crear una División

- Seleccione el Líder '**Activo**' y haga click en el botón **Activar Mando de División** en el **Panel de Ordenes Especiales**.
- Seleccione las unidades que quiere combinar en la División y haga click en el botón de Crear División en el Panel de Ordenes Especiales (marcado con un '+' en rojo).
- El líder y las unidades seleccionadas se retiran del Panel de la Unidad y son reemplazados por una ficha de División.

5.5 CUERPOS

Un Cuerpo es una agrupación militar compuesta por varias unidades menores (Divisiones, regimientos de artillería, Unidades

de artillería, etc.) bajo el mando de un solo líder. Las partes que componen el Cuerpo deben permanecer en la misma fuerza para que se las considere parte del Cuerpo. Las unidades se pueden asignar y desasignar a un cuerpo en un momento simplemente moviéndolas dentro o fuera de la fuerza en el Panel de la Unidad. Es importante tener claro que un Cuerpo es una fuerza pero no todas las fuerzas son un Cuerpo.



Figura 5.5 Cuerpo de Casado: Aquí vemos el Cuerpo de Casado. Formado por el Coronel Casado, Walter y el 5ºReg, la 26 Brigada Mixta, la XI Brigada Internacional y dos regimientos de artillería.

5.5.1 CREANDO UN CUERPO

Se necesita un Líder de 2 o 3 estrellas para mandar un Cuerpo. A diferencia de las divisiones, un Cuerpo puede contener cualquier número de unidades; En todo caso, estas unidades son tenidas en cuenta para el límite de puntos de mando del comandante del Cuerpo. Por ejemplo, un líder de 3 estrellas puede estar al mando de un Cuerpo con hasta 9 puntos de Mando sin penalización.

Procedimiento de Creación de un Cuerpo .

- Identifique un líder de 2 o tres estrellas para tomar el mando del Cuerpo. El líder debe estar dentro del **radio de influencia** del Ejército. El radio del alcance del Ejército se muestra en el mapa seleccionando al general del ejército y presionando la tecla **Shift**. Viene determinado por el Valor estratégico del General multiplicado por dos.

- Seleccione el líder. Haga click en el botón **Crear Cuerpo** en el panel de órdenes especiales.
- El recién creado Cuerpo se indica en el Panel de la Unidad con un icono con una estrella sobre su pestaña y una banda con la leyenda 'Corps' en la esquina superior derecha.

5.5.2 BENEFICIOS DE LA ORGANIZACIÓN EN CUERPOS

Una vez creado, un Cuerpo se considera parte de un ejército específico. Se le confieren una serie de beneficios por formar parte de un ejército.

- Un Cuerpo nunca sufre penalizaciones por esta **Fuera de la Cadena de Mando** si está dentro del **Radio de Mando** del ejército al que pertenece. (Vea que el Radio de Mando y el Radio de Influencia son conceptos diferentes).
- El Valor Estratégico del comandante del Cuerpo es modificado por el **Valor Estratégico** del Comandante del Ejército si el Cuerpo está dentro del **Radio de Mando** del ejército al que pertenece.
- El Valor Ofensivo y el Valor Defensivo del comandante del Cuerpo se ven modificados por los valores del comandante del ejército si el Cuerpo está dentro del **Radio de Mando** del ejército al que pertenece
- Varios Cuerpos que ocupen la misma region (y pertenezcan al mismo ejército) pueden utilizar la orden especial de Movimiento Sincronizado de cara a coordinar su movimiento durante un turno de juego.
- Un Cuerpo tiene la capacidad de solicitar apoyo de otro Cuerpo que pertenezca al mismo ejército que esté en una región adyacente ('Marchar al sonido de los cañones').

- Un Cuerpo tiene la capacidad de solicitar apoyo del ejército al que pertenece si éste está en una región adyacente ('Marchar al sonido de los cañones').
- Un Cuerpo tiene la capacidad dar apoyo a un Cuerpo (del mismo ejército) que esté en una región adyacente ('Marchar al sonido de los cañones').
- Múltiples Cuerpos del mismo ejército reciben una bonificación de combate cuando combaten juntos en la misma región.
- Un Cuerpo se beneficia de las Capacidades especiales del General del Ejército al que pertenece si está situado dentro del **Rango de Mando** de dicho ejército.

No hay límite el número de Cuerpos que se puede tener subordinados a un ejército en un momento dado. Si seleccionamos un cuerpo, el ejército al que pertenece se indica porque su ficha en el mapa parpadea en rojo.

Nota 1: ver Ejércitos 5.6 más abajo: Cualquier unidad que no pertenezca a un cuerpo se considera independiente de la cadena de mando y tienen penalizaciones adicionales por estar fuera de ella (-50% a los puntos de mando generados por los líderes de la Fuerza).

Nota 2: El límite de ejércitos posibles está limitado a 1 para ambos bandos hasta finales de 1936. Después sube el límite hasta 5 para los Nacionales y 8 para los Republicanos. Como siempre limitado al número de generales de 3 estrellas disponibles, no son necesarias las unidades de HQ.

5.6 EJÉRCITOS

Un Ejército representa al general al mando, su plana mayor, administración y una colección de Líderes adicionales y unidades pertenecientes al Ejército.

Los Ejércitos (como los Cuerpos) tienen la habilidad de prestar apoyo a los Cuerpos subordinados que se encuentren en las regiones adyacentes ('Marchar al sonido de los cañones'). Es más probable para un Ejército poder prestar apoyo que para un Cuerpo.

Si se selecciona un ejército, todos sus Cuerpos subordinados en el mapa parpadearán en rojo.

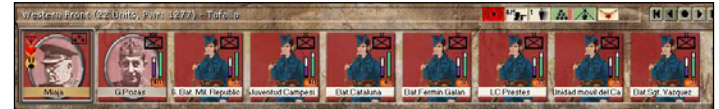


Figura 5.6 Aquí vemos al Ejército del Oeste de Miaja, que consiste de varias unidades independientes y una división al mando de Pozas.

5.6.1 CREANDO EJÉRCITOS

De cara a crear un ejército necesitará un General de 3 estrellas. Si el General seleccionado sobrepasase a otro General con más antigüedad usted perdería una cantidad de moral Nacional igual al valor político del General sobrepasado.

Procedimiento de Creación de un Ejército

- Seleccione el General de 3 estrellas y pulse el botón **Crear Ejército** en el Panel de Ordenes Especiales.
- El recién creado ejército es indicado en el Panes de la Unidad con un icono de un águila en su pestaña y una banda de Ejército en la esquina superior derecha.

5.6.2 RADIO DE MANDO

Un Ejército tiene la capacidad de extender beneficios por el liderazgo de su general al mando a los Cuerpos bajo su mando si estos está situados dentro de su **Radio de Mando**.

- El Radio de Mando de un General de un ejército con un Valor estratégico de uno se limita a **la región donde está el ejército**.
- Radio de Mando de un General de un ejército con un Valor estratégico de hasta 5 se limita a la región donde está el ejército y **todas sus regiones adyacentes**.
- Radio de Mando de un General de un ejército con un Valor estratégico de **6 o más greater** se limita a la región donde está el ejército y hasta dos regiones de distancia.

5.6.3 DESBANDANDO EJÉRCITOS

Los Ejércitos pueden ser desbandados seleccionando la Fuerza que lo contenga y pulsando en Desbandar ejército en el Panel de Ordenes Especiales. Si un jugador desbanda un ejército sufrirá una penalización que el costará Moral Nacional (tanta como el valor político del Líder). (A pesar del Coste desbandar un ejército puede resultar beneficioso si queremos reemplazar un líder débil o ineficiente ya que el Ejército puede volver a crearse bajo el mando de otro General). Si más de un general de 3 estrellas está presente en la Fuerza del Ejército, se puede poner a un nuevo General al mando del Ejército sin necesidad de desbandar el Ejército (cuando se desbanda y se recrea un ejército el nombre cambiará).

5.6.4 BENEFICIOS DEL MANDO DEL EJÉRCITOS

Los generales al mando de un ejército proporcionan bonificaciones a los comandantes de los Cuerpos subordinados que están dentro del Radio de Mando del ejército. Estas bonificaciones se basan en los valores Estratégicos, Ofensivos y Defensivos del General del ejército. Se describe en esta tabla:

- 1. Bonificación de puntos de Mando:** Los Comandantes de Cuerpo reciben un número de Puntos de Mando igual al Valor Estratégico del General del ejército menos dos (2). Por ejemplo, si un Comandante de Cuerpo está situado dentro del Radio de Mando de un ejército al mando de Miaja (ver Tutorial) que tiene un Valor Estratégico de 4, recibirá 2 puntos (6-2).
- 2. Bonificación de Valor Estratégico:** Los Comandantes de Cuerpo reciben una bonificación para su valor estratégico del General del Ejército. La cantidad de bonificación que el Comandante del Cuerpo recibe es calculada de modo individual y está basada en el valor Estratégico del General del Ejército. Generalmente, cuanto más alto es el valor estratégico del General del Ejército mas bonificación es capaz de dar a sus Comandantes de Cuerpo (máximo de cuatro [4]). Los Generales de Ejército con un Valor Estratégico de 1 o 2 pueden generar una bonificación negativa de Valor Estratégico (hasta un máximo de dos [-2]).
- 3. Bonificación de Valor Ofensivo:** Los Comandantes de Cuerpo reciben una bonificación para su Valor Ofensivo del General del Ejército. La cantidad de bonificación que el Comandante del Cuerpo recibe es calculada de modo individual y está basada en el Valor Ofensivo del General del Ejército. Generalmente, cuanto más alto es el Valor Ofensivo del General del Ejército mas bonificación es capaz de dar a sus Comandantes de Cuerpo (máximo de cuatro [4]).
- 4. Bonificación de Valor Defensivo:** Los Comandantes de Cuerpo reciben una bonificación para su Valor Defensivo del General del Ejército. La cantidad de bonificación que el Comandante del Cuerpo recibe es calculada de modo individual y está basada en el Valor Defensivo del General del Ejército. Generalmente, cuanto más alto es el Valor Defensivo del General del Ejército

mas bonificación es capaz de dar a sus Comandantes de Cuerpo (máximo de cuatro [4]).

5. Capacidades Especiales: Las Capacidades Especiales del General del Ejército afectan a los Cuerpos que ocupan la misma región que él en el momento del combate. Estas Capacidades se traspasan al Cuerpo incluso si el General del Ejército no está directamente involucrado en el combate. Por ejemplo Miaja pasaría sus Capacidades Especiales a un comandante de Cuerpo en la misma región incluso si la Fuerza de Miaja estuviese asumiendo una postura defensiva y el Comandante de Cuerpo estuviese atacando.

Nota: Las bonificaciones del General del Ejército nunca tiene lugar en el primer turno del juego o en el turno en el que es creado un Cuerpo o afiliado a un ejército. Necesitándose la resolución de un turno previamente a la comprobación de si hay o no bonificaciones en estos casos.

5.7 PENALIZACIÓN POR ESTAR FUERA DE LA CADENA DE MANDO

Si una fuerza no es un Cuerpo (dentro del Radio del ejército al que está subordinado) ni un Ejército, se considera que es una **Fuerza Independiente**. (Las unidades que se dejan en retaguardia como guarniciones en ciudades o depósitos generalmente son Fuerzas Independientes). Una Fuerza Independiente es por definición una fuerza que existe fuera de la jerarquía Ejército/Cuerpo. Estando **‘fuera de la Cadena de Mando’** provoca que el total de puntos de mando generados por los Líderes de esta fuerza se vea dividido a la **mitad**. Por ejemplo un líder de dos estrellas en un Cuerpo dentro del Radio de su Ejército proporciona ocho (8) Puntos de

Mando. Este mismo líder, si estuviese en una fuerza independiente produciría solo cuatro (4) Puntos de Mando.

6. LÍDERES Y MANDO

Los líderes tienen un impacto tremendo sobre la eficacia de tus ejércitos y flotas. A los líderes se les asignan valores de mando, reflejando sus capacidades históricas, que tienen un impacto prácticamente sobre todos los aspectos del juego.



Figura 6

Las unidades sin líder y las fuerzas que exceden los puntos de mando generados por sus líderes están sujetas a penalizaciones de movimiento y de combate.

Figura 6 Aquí vemos al líder de tres estrellas Emilio Mola, con capacidades especiales que vemos en la esquina superior izquierda de su 'ficha.'

6.1 RANGOS DE LOS LÍDERES (MANDO Y CONTROL)

La capacidad de los líderes para dirigir eficazmente fuerzas se expresa como la comparación entre su rango y el número y tamaño de las unidades bajo su mando. A cada líder presente en el juego se le atribuye un rango que va de una a tres estrellas. Los comandantes de las flotas son denominados siempre como Almirantes (cualquiera que sea su rango).

- Líder de una estrella: normalmente un Coronel o un Comandante (o 'Mayor de Milicias')
- Líder de 2 estrellas: puede ser un general o Coronel o Teniente Coronel.
- Líder de 3 estrellas: General.

6.1.1 PUNTOS DE MANDO

Cada líder genera puntos de mando (PC) en virtud de su rango. Cuando varios generales están presentes en la misma Fuerza, sus puntos de mando se acumulan y se aplican la Fuerza entera.

Recapitulación de los puntos de mando

- Un líder de una estrella proporciona **cuatro (4)** puntos de mando a las unidades de su fuerza.
- Un líder de dos estrellas proporciona **doce (12)** puntos de mando a las unidades de su fuerza.
- Un líder de tres estrellas proporciona **veinticuatro (24)** puntos de mando a las unidades de su fuerza.

6.1.2 COSTE DE MANDO

Cada unidad tiene un coste de mando que refleja la dificultad para el general de mandarlo eficazmente: las grandes formaciones son poco manejables. En resumen, cada fuerza tiene un coste de mando igual a la suma de los costes de mando de las unidades que lo componen.

Recapitulación del coste de mando

- Pequeña unidad (1-4 elementos): **un (1) PC**
- Gran unidad (8-10 elementos): **tres (3) PC** (una brigada por ejemplo)

Incrementos o reducciones de los costes de mando son utilizados para simular las diferencias culturales en el mando y control según las diversas nacionalidades del juego.

6.1.3 PUNTOS DE MANDO INSUFICIENTES

Es perfectamente posible para un general estar a la cabeza de una fuerza en la que el número de las unidades exceda a su capacidad

(los costes de mando son superiores a sus puntos de mando). En este caso, el Panel de las unidades proporciona una advertencia en forma de un porcentaje reflejando la pérdida de eficacia en el combate y en el movimiento. Esta pérdida es alrededor de un 5 % por punto de mando (PC) que esté por debajo del coste de mando.

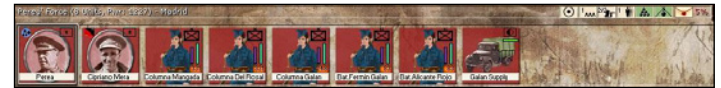


Figura 6.1.3 Penalización de mando: Al principio de la campaña, este general dirige un ejército que necesita cinco (5) puntos de mando, mientras que él sólo genera cuatro (4) puntos. Entonces se aplica una penalización del 5 % sobre el conjunto del ejército: está indicada en la ayuda emergente y con un 5 % rojo que parpadea en el Panel de unidades .

6.1.4 MODIFICACIONES A LOS PUNTOS DE MANDO

El número total de puntos de mando que puede ser proporcionado por los generales a una misma fuerza **está limitado a un máximo de 48**. Sin embargo, este número puede ser modificado por alguna habilidad especial de los líderes.

6.2 ATRIBUTOS DE LOS LÍDERES Y HABILIDADES ESPECIALES

Además de proporcionar puntos de mando, los líderes también poseen cierto número de atributos y de capacidades especiales que les diferencian unos de otros. Para hacer el mejor uso posible de tus líderes asegúrate de poner al hombre adecuado para cada tarea.

6.2.1 ATRIBUTOS DE LOS LÍDERES

Cada líder posee tres (3) atributos principales: un **valor estratégico**, un **valor ofensivo** y un **valor defensivo** .

- **Valor estratégico:** Se utiliza para determinar la probabilidad de que el general se considere como 'activo' durante un turno de juego. Cuanto más valor tenga más serán las posibilidades de que esté 'activo'.
- **Valor ofensivo:** Se utiliza cuando la fuerza del líder entabla un combate con una actitud en modo **asalto** u **ofensivo**.
- **Valor defensivo:** Se utiliza cuando la fuerza del líder entabla un combate con una actitud en modo **defensivo** o **pasivo**.

6.2.2 HABILIDADES ESPECIALES DE LOS LÍDERES

Algunos líderes del juego poseen habilidades especiales que les dan ventajas o desventajas en determinadas circunstancias. Las habilidades especiales de un líder están indicadas por los iconos que aparecen en su marcador de unidad. Una lista completa de las capacidades especiales y de sus efectos está disponible en el **Anexo F** del presente manual.

6.2.3 EXPERIENCIA DEL LÍDER

Los líderes adquieren experiencia participando en los combates. Después de cada combate, se verifica uno por uno a los líderes para ver si han ganado experiencia. Esta posibilidad se determina a partir de la ratio: número de bajas sufridas/número de bajas infringidas. Así, incluso los generales vencidos pueden ganar experiencia si las unidades que les están subordinadas han combatido bien. *Al contrario*, líderes vencedores pueden verse sancionados si las unidades a sus órdenes han sufrido graves pérdidas comparadas a las que han infringido al enemigo.

6.2.4 EFECTOS DE LA EXPERIENCIA DE LOS GENERALES

Los líderes obtienen mejoras en sus valores al ganar experiencia, igual

que el resto de las unidades (Consulta la **Sección 21. Experiencia de las unidades** en lo concerniente a los efectos de la experiencia de las unidades combatientes). Los beneficios se aplican así:

- El **valor estratégico** del líder no cambia con la experiencia.
- El **valor ofensivo** se incrementa en +1 por cada nivel par de experiencia alcanzado (2, 4, 6, etc.)
- El **valor defensivo** aumenta en +1 por cada nivel impar de experiencia alcanzado (1, 3, 5, etc.)

6.3 ASCENDIENDO LÍDERES

Los líderes que han demostrado su capacidad en su actual rango son seleccionables para ascender de rango. Esto se indica con un icono de ascenso que brilla en su ficha y un mensaje así nos lo indicará en el log del turno. Ascender líderes al siguiente rango aumenta su capacidad de proporcionar Puntos de Mando y le da la habilidad de poder dirigir formaciones mayores (por ejemplo ascender a un líder de 2 estrellas a 3 le posibilita dirigir ejércitos). Hay varias condiciones que cumplir para un líder si quiere ser nombrado para un ascenso:

- Debe existir una unidad en la base de datos para el nuevo rango. Consulte el panel de detalle de la unidad para encontrar si el líder es elegible. (Es Promocionable Si/No)
- El líder debe haber conseguido cuatro (4) subidas de Antigüedad o llegar a tener antigüedad 1 o 2. (La antigüedad inicial del líder se ve entre paréntesis en el panel de detalle de la unidad. Su actual antigüedad se muestra junto a la que tenía inicialmente (la que está entre paréntesis).

Nota: La antigüedad se indica numéricamente, siendo los números más bajos los de mayor antigüedad. En pocas palabras un líder pasa a poder ser ascendido si su antigüedad actual es cuatro puntos menos que la que tenía inicialmente al comienzo del juego.

6.4 RETIRANDO EL MANDO DEL EJÉRCITO A UN GENERAL

Se puede quitar el mando de un Ejército a un general. Esta acción hace que se pierda Moral Nacional y Puntos de Victoria de valor igual al valor político del general a no ser que un nuevo General con más Antigüedad tome el mando del Ejército en ese mismo turno. Para quitarle el mando a un general, seleccione el general en el Panel de la Unidad y haga click en el botón **Desbandar Ejército** del Panel de Ordenes Especiales. Un recuadro de información emergente le informará del coste en **MN y PV**.

6.5 ANTIGÜEDAD Y SOBREPASAR LÍDERES

Cada Líder en el juego tienen asignado un número que representa su antigüedad, con esto se mide su posición en la jerarquía entre los líderes, que es utilizada para los ascensos de rango. Los Líderes con más bajo número de Antigüedad se les considera los primeros de cara a recibir ascensos. La Antigüedad de un líder no garantiza sus cualidades, por lo tanto se puede dar el caso de que un líder con menos antigüedad sea más capaz que otro con más. Por ejemplo, un líder con valor de Antigüedad



de dos (2) sería el segundo líder en la jerarquía mientras que un líder de antigüedad 35 estaría muy lejos del tope de la jerarquía.

La antigüedad actual e inicial de un Líder se puede consultar en el Panel de Detalle de la Unidad. Haga click en el icono del líder que se ve en el Panel de Elementos para acceder al Panel de Detalle de la Unidad. La Antigüedad se ve como un conjunto de dos números: La antigüedad actual del Líder y la inicial del escenario.

Si un líder es ascendido cuando otros líderes del mismo rango tienen más antigüedad que (por lo tanto con valor numérico de antigüedad inferior), se considera que estos otros líderes han sido '**sobrepasados**'. Sobrepasar a otros líderes supone un coste en Moral Nacional y puntos de Victoria iguales al valor político del valor del líder que ha ascendido. Se verá un mensaje emergente advirtiendo de esto si dicho ascenso provocaría una situación de sobrepasar a otro líder. El coste en MN se indica en el mensaje emergente.

Del mismo modo si un general de 3 estrellas es puesto al mando de un Ejército, cuando hay otros generales de 3 estrellas con más Antigüedad sin mando de ejército, se considera que estos otros generales han sido **sobrepasados** y por lo tanto se incurre de nuevo en coste de **MN y Puntos de Victoria**.

Los Líderes ganan y pierden Antigüedad según participan en combates. Los líderes del bando ganador de cada batalla pueden ser premiados por una ganancia en Antigüedad (por lo tanto bajaría su valor numérico). Del mismo modo los líderes del bando que pierde la batalla podrían ver incrementada su Antigüedad (su valor numérico se incrementaría). Estos cambios en la Antigüedad debidos a las batallas se informan en el log de mensajes de la ejecución del turno.

7. ÓRDENES

En *España:1936* los turnos se juegan de forma simultánea. Esto quiere decir que ambos bandos planean simultáneamente sus movimientos para el siguiente turno (cada turno representa un mes de tiempo real) dando órdenes a sus fuerzas. Cuando el jugador ha terminado de planear sus órdenes, el turno se resuelve haciendo clic en el botón de **Siguiente Turno** en la pantalla principal. Los jugadores no tienen ninguna obligación de dar órdenes. Así, las fuerzas sin orden simplemente conservarán su actitud del turno precedente y actuarán o reaccionarán a la presencia del enemigo según éstas.

7.1 ACTIVACIÓN

Al inicio de cada turno, todos los líderes deben hacer una “**Prueba de Activación**” (incluso si el líder no está mandando ninguna unidad en ese momento). Para esto se utiliza el **Valor Estratégico** del líder. Cuanto más alto, mayor la posibilidad de pasar la prueba. Los que la superan se consideran “**activados**” durante el turno. Y los que la fallan, “**inactivos**”. Las fuerzas **sin ningún líder** al mando siempre se consideran **activas**, pero sufrirán penalizaciones en combate y movimiento por su falta de mando.

7.1.1 MODIFICADORES DE LA PRUEBA DE ACTIVACIÓN

La prueba de activación tiene el siguiente modificador:

- +1 Valor Estratégico: Si el líder estaba activado durante el turno anterior, se considerará su valor estratégico un punto más alto, haciendo más fácil que pase la prueba de activación.

7.1.2 LÍDERES ACTIVOS

Los líderes **activados** se indican en el mapa con el símbolo de un sobre blanco junto a la ficha de su fuerza. Las fuerzas mandadas por líderes activados pueden moverse y combatir normalmente durante el turno.

7.1.3 LÍDERES INACTIVOS

Los líderes **inactivos** se indican en el mapa con el símbolo de un sobre color marrón junto a la ficha de su fuerza. Las fuerzas mandadas por líderes inactivos pueden moverse y combatir durante el turno, pero tendrán penalizaciones.

7.1.4 RESTRICCIONES DE LOS LÍDERES INACTIVOS

Los líderes inactivos y las fuerzas que mandan solo pueden asumir las actitudes **Defensiva** y **Pasiva** (esto no se aplica a los líderes navales). Además tendrán también las siguientes restricciones:

- Las unidades inactivas sufren una **reducción del 35%** en su **velocidad** de movimiento.
- Las unidades inactivas sufren hasta un **35% de reducción** en su **eficiencia de combate** cuando luchan **en territorio enemigo**.
- Estas reducciones se acumulan a otras por falta de Puntos de Mando pero está limitada a 35%.
- Se puede seleccionar en el menú otra opción, que hará que las fuerzas con líderes inactivos tengan una probabilidad de restricción aún mayor: toda la fuerza quedará inmovilizada durante los turnos en los que el líder no pase su prueba de activación.

7.2 ÓRDENES DE MOVIMIENTO

Las fuerzas pueden moverse por el mapa para intentar tomar objetivos o entrar en combate con fuerzas enemigas. El movimiento es siempre voluntario y, de hecho, permanecer inmóvil tiene ciertos beneficios (como recuperar cohesión o recibir reemplazos). La orden por defecto que tienen las tropas de tierra es mover por tierra. Sin embargo puedes combinar esto con movimiento ferroviario si es posible. Tenga en cuenta que el movimiento está muy restringido por la presencia de unidades enemigas.

7.2.1 VELOCIDAD DE MOVIMIENTO

Una fuerza se moverá a la velocidad de su unidad más lenta. La velocidad de una unidad está determinada por la de la subunidad más representativa en su seno.

A la velocidad de movimiento también le afecta la cohesión media de los elementos de la fuerza, considerada en relación con su nivel máximo de cohesión. El porcentaje de diferencia entre ambas se divide entre dos y se aplica luego como penalización a la velocidad de movimiento de la fuerza. Por ejemplo, si una fuerza tiene una cohesión media de 30 al inicio del movimiento y una cohesión máxima de 60, la diferencia será del 50%. Esto supone que la mitad de esta diferencia (es decir 25%) será el porcentaje de reducción que se aplicará a su velocidad. Si un elemento tiene cohesión cero, se reducirá la velocidad en un 50%.

La velocidad de desplazamiento también depende de numerosos factores, tales como los puntos de cohesión, el estado de activación, el tipo de unidades, el coeficiente de velocidad y la actitud, pero igualmente de las condiciones meteorológicas, el terreno, la presencia de unidades enemigas, etc. Consulta la tipología de los terrenos situada en el **Anexo A** de este manual

para una lista completa de los tipos de terreno y sus efectos sobre la velocidad de desplazamiento.

7.2.2 COSTE EN COHESIÓN DEL MOVIMIENTO

Al moverse, las fuerzas ven reducida su cohesión de la siguiente forma:

- **Movimiento terrestre normal:** Las fuerzas de tierra perderán un (1) punto de cohesión **por cada día** de movimiento normal. Esta cantidad puede ser modificada según la actitud de la fuerza, la meteorología y si la fuerza está realizando “**marchas forzadas**”.
- **Movimiento en tren:** Cuesta muy poca cohesión y es muy rápido.
- **Transporte naval:** Las fuerzas de tierra que son transportadas navalmente pierden una mínima cantidad de cohesión en el trayecto. Si atraviesan zonas marítimas con mal tiempo, la pérdida se incrementará.
- **Movimiento de buques:** Las unidades navales pierden cohesión de forma variable, dependiendo del tipo de navío y de la meteorología de las zonas que atraviesen

Las fuerzas también pierden puntos de desgaste (hombres) en proporción con el coste en cohesión del movimiento.

Nota para el comandante Es buena costumbre asignar a las fuerzas antes de moverlas una Actitud y Postura de Combate.

7.2.3 MARCAR ÓRDENES DE MOVIMIENTO

Las órdenes de movimiento tanto naval como terrestre se realizan arrastrando con el ratón y soltando las fuerzas sobre

el mapa hasta su región de destino. Al hacerlo verá que aparece una línea que muestra el trayecto que realizará la fuerza hasta su destino. Cada segmento de esta línea (de región en región) cuenta con un icono que informa del número de días previstos para llegar hasta allí

7.2.4 CORREGIR ÓRDENES DE MOVIMIENTO

Para cancelar una orden de movimiento completamente, arrastre y suelte la fuerza en su región original. Para cancelar el último segmento de movimiento, pulse la tecla **Suprimir (Supr)**. Para añadir otra fase a un desplazamiento ya existente, arrastre y suelte la copia del icono de la unidad que se encuentra en el destino actual hasta el siguiente destino que quiera darle. Cuando ordena a una fuerza moverse a un área adyacente, el sistema elegirá la ruta más rápida hasta allí en días de viaje. Pero en ocasiones (según el terreno) este camino puede no ser la ruta más directa. Si quiere ordenar a la fuerza moverse directamente de su región a la adyacente sin calcular la ruta más rápida, mantenga presionada la tecla **Control (Ctrl)** cuando arrastre y suelte la fuerza.

7.2.5 FIABILIDAD DE LAS ÓRDENES DE MOVIMIENTO

Una fuerza puede no seguir completamente las órdenes dadas si las condiciones cambian durante el proceso del turno por la intervención del enemigo. Recuerde, los turnos se resuelven de forma simultánea y la situación puede cambiar mucho. Por ejemplo, si su Fuerza en actitud ofensiva en movimiento se encuentra con una fuerza del enemigo más poderosa y se entabla una batalla, es posible que los suyos acaben retirándose a otra región adyacente (asumiendo la actitud pasiva para evitar nuevos combates).

7.2.6 MOVIMIENTO EN TREN

Una que utilice la orden especial de 'Mover por Ferrocarril' utilizará las líneas del tren existentes por el camino por donde se desplace, resultando en un movimiento más rápido y además con un coste muy bajo de cohesión. Se debe tener al menos un 25% de Control Militar en una región para poder utilizar su red ferroviaria. El icono de una vía con una explosión muestra que en una determinada región se ha saboteado la vía del tren y por lo tanto está inutilizable hasta que se repare.

El movimiento por tren está limitado por la capacidad ferroviaria de la nación. Cada unidad que se transporte por tren carga un coste contra esta capacidad que se irá reduciendo. Al inicio de cada turno retoma su valor inicial. Puede consultar la capacidad de transporte de su nación en el Panel de Activos en la parte superior de la pantalla. La capacidad de transporte por tren también se utilice para transportar suministros por la red ferroviaria. La capacidad de transporte no utilizada cada turno se utilizará para transportar suministros.

La capacidad de transporte por tren va decreciendo por efecto del desgaste (3%/turno), pero es posible incrementarlo comprando determinadas opciones. El log de mensajes le advertirá sobre esta posibilidad.

7.3 DESCANSAR

Una fuerza de tierra puede recuperar Cohesión descansando un tiempo en lugar de moverse y luchar continuamente. La tasa básica de recuperación es de 0,75 puntos de Cohesión por día de descanso

La tasa básica de recuperación es de **0,75** puntos por día se puede ver modificada por las siguientes condiciones que son acumulables.

- +1,00: sin moverse y en actitud pasiva.
- +0,75: sin moverse y dentro de una estructura.
- +0,50: sin moverse y fuera de una estructura (en una región con estructura amiga)
- +0,50: sin moverse y situada en una región leal a su bando.
- -0,50: la Fuerza está en Actitud Ofensiva.
- -0,50: la Fuerza está asediando una estructura.
- -0,50: la Fuerza está siendo transportada en barco.
- -1,50: la Fuerza está bajo asedio.
- Variable: la pérdida y ganancia de Cohesión está afectada por la Moral Nacional.
- Variable: algunas aptitudes especiales aumentan o reducen la recuperación de cohesión
- Una unidad médica aumenta la recuperación de cohesión de toda la fuerza. (ver tooltip para ver el valor)

7.4 ÓRDENES DE COMBATE

El jugador **no da** órdenes de combate de forma directa. El combate se lleva a cabo automáticamente (bajo ciertas condiciones) si fuerzas opuestas se encuentran en la misma región y al menos una de ellas tiene una actitud ofensiva o de asalto.

7.5 BLOQUEO DE MOVIMIENTO Y ZONA DE CONTROL

La naturaleza simultánea del movimiento en *España:1936* significa que el jugador (y la IA) deben tratar de anticipar las actividades del rival. La presencia de unidades y fortificaciones enemigas pueden inhibir el movimiento de tus unidades durante la resolución del

turno. Si la presencia enemiga es fuerte, tus unidades podrán entrar en la región, pero no internarse más allá en territorio enemigo. Es necesaria una cantidad mínima de fuerza para detener el movimiento enemigo. Una ZOC (Zona de control) muy débil no impedirá al enemigo adentrarse en tu territorio.

7.5.1 VALOR DE PATRULLA

Cada elemento tiene un valor de patrulla que representa su habilidad para **bloquear** (interrumpir) el movimiento enemigo. La media (modificada) de todos los valores de patrulla de las unidades amigas presentes en una región se suman al valor de patrulla de las fortificaciones presentes. Tener Control Militar en la región también se suma a la efectividad de patrulla. El valor resultante representa la fuerza de la Zona de Control que un bando tiene en una región

7.5.2 VALOR DE EVASIÓN

Cada elemento tiene un valor de evasión que representa su habilidad para **evitar** el contacto con el enemigo. La suma de todos los valores de evasión de las unidades enemigas se modifica por la **meteorología y el terreno**. El tamaño de la Fuerza también se tiene en cuenta (las Fuerzas pequeñas tiene más facilidad para evitar al enemigo).

- Fuerza pequeña: Una fuerza pequeña es al que contiene menos de cuatro (4) unidades y/o sus unidades/elementos valen menos de cuatro (4) puntos de mando.
- Fuerza grande: Una Fuerza grande es la que contiene más de nueve (9) unidades y/o sus unidades/elementos exige más de nueve (9) Puntos de Mando.

7.5.3 EFECTIVIDAD DE LA ZONA DE CONTROL

Cuando se determina la fuerza de una **Zona de Control** (el total modificado de los valores de patrulla), esta es **dividida entre el Valor de Evasión** del otro bando. Una fuerza enemiga no podrá avanzar hacia una región adyacente en la que su Control Militar sea menor que este resultado. Las regiones adyacentes que una fuerza no puede penetrar debido a la influencia de la Zona de Control enemiga en la región en la que está actualmente se representan en el mapa **en color rojo**. El recuadro de sugerencias que se muestra sobre estas regiones ofrece más información.

Nota para el comandante: Pequeñas y rápidas fuerzas de caballería son las que mejores posibilidades tienen de evitar quedar bloqueadas por Zonas de Control enemigas.

7.6 INTERCEPTAR FUERZAS ENEMIGAS

Al marcar los movimientos de tus fuerzas puede, en lugar de arrastrarlas y soltarlas sobre una región, soltarlas sobre otra fuerza enemiga presente en el mapa. Así, dará a su fuerza la orden de interceptar a la enemiga. Si al resolver el turno tu fuerza pierde contacto con la enemiga, dejará de moverse. Si nuestra fuerza tiene orden de interceptar a una fuerza enemiga que durante la resolución del turno se subdivide, nuestra fuerza intentará interceptar a la porción más grande. Las fuerzas con orden de intercepción ajustarán sus rutas de movimiento automáticamente para intentar cumplir con su objetivo.

Para interceptar a una fuerza enemiga, arrastre y suelte su fuerza sobre la ficha enemiga en el mapa. Verá que junto a su

fuerza aparece un icono indicando que la fuerza trata de realizar una intercepción.

7.7 COMBINANDO NUESTRAS FUERZAS

Al marcar los movimientos de tus fuerzas de un turno (antes de resolver el turno) los jugadores pueden ordenar a una fuerza que se combine con otra Fuerza amiga **en otra región**. Las dos fuerzas se combinarán en una sola cuando una de ellas llegue a la región donde está la otra. El líder de más rango y antigüedad se pondrá al mando de la Fuerza resultante

7.7.1 COMBINANDO FUERZAS QUE ESTÁN EN REGIONES DIFERENTES

Para combinar fuerzas que están en regiones diferentes simplemente pinche y arrastre en el mapa una de ellas soltándola encima de la otra. La otra fuerza podrá permanecer inmóvil o a su vez también recibir órdenes de movimiento. Una fuerza amiga intentando combinarse con otra en movimiento recibirá correcciones a su movimiento para intentar unirse con la fuerza a la que queremos que se una. Aparecerá un icono indicando la orden de combinarse en el Marcador de la Unidad en el mapa (MU).

7.7.2 COMBINANDO FUERZAS EN LA MISMA REGIÓN

Se puede combinar fuerzas que estén en la misma región sin que esto suponga una orden de movimiento. Todas las fuerzas presentes en una región se muestran cuando seleccionamos una de ellas. Las Fuerzas no seleccionadas se ven como pestañas con el nombre de esas Fuerzas. Para transferir Líderes o unidades

entre Fuerzas pinche y arrastre las unidades desde el panel de unidades a la pestaña de la fuerza destino.

Tenga en cuenta que combinar fuerzas de este modo es diferente a unir dos Fuerzas. Una fuerza combinada estará compuesta de las dos fuerzas anteriormente separadas sin ningún ajuste en la fuerza de sus unidades. La fuerza resultante tendrá simplemente las unidades de las dos fuerzas unidas en una sola bajo el mando de un solo Líder.

7.8 ATRINCHERAMIENTO

Los atrincheramientos ofrecen ventajas defensivas dependiendo de su nivel. No se consideran estructuras, pero otorgan una limitada protección contra la mala meteorología. No están afectados por las reglas de combate de asedio, si no que se atacan normalmente, como en una batalla campal. Los atrincheramientos son eliminados si TODAS las unidades que los ocupaban se mueven fuera de la región. Las Fuerzas aliadas en una misma región pueden tener niveles de atrincheramiento diferentes.

Además, baterías de artillería atrincheradas defenderán la costa si están en región costera disparando contra los barcos que pasen o se acerquen a bombardear.

Las trincheras no aparecen al principio del juego o por eventos. El jugador **no puede ordenar directamente la construcción de trincheras**. Las fuerzas con actitud defensiva se atrincherarán



Figura 7.8 Las Trincheras

automáticamente si no tienen otras instrucciones, pero el nivel de estas trincheras está limitado a 4.

Nota: Las tropas Republicanas van ganando nivel de atrincheramiento desde nivel 1 según avanza el juego en la campaña principal. Además las defensas republicanas de Madrid y el Cinturón de Hierro de Bilbao tienen nivel 6. Para hacer buen uso de esas defensas se deben apilar con ellas las tropas que queramos tengan esa protección.

7.9 UNIDADES ESTÁTICAS

Muchos escenarios incluyen fuerzas que comienzan el juego “fijas” (inmóviles). Estas fuerzas se identifican por el icono de un candado junto a la ficha de la fuerza en el mapa así como en el panel de unidades. Estas unidades fijas no podrán salir de la región en la que se encuentren hasta que:

- La fuerza fija sea atacada por el enemigo.
- Pasen un número de turnos determinados (especificados en el recuadro de sugerencias (tool-tip)).



Figura 7.9

Figura 7.9 Unidades estáticas. Aquí vemos dos unidades estáticas. El pequeño icono de candado situado en lo alto a la izquierda del marcador de unidad indica que son ‘unidades estáticas’.

Algunas fuerzas (como la artillería costera) están permanentemente fijas y no se mueven bajo ninguna circunstancia. (Estas unidades estáticas tienen movimiento de 0.) Consulta los recuadros de sugerencias (tool-tip) para saber más de unidades específicas fijas.

7.10 ÓRDENES ESPECIALES

Las órdenes especiales te permiten ajustar el modo en que tus fuerzas se mueven y reaccionan ante el enemigo durante el turno siguiente. Las órdenes especiales disponibles para la fuerza seleccionada se muestran en el panel de botones en dos columnas situadas a la izquierda del panel de unidades. Los botones de las órdenes disponibles **se muestran iluminados**; los de las no disponibles, **gris**. Las fuerzas mandadas por líderes “inactivos” pueden tener limitadas las órdenes que pueden llevar a cabo ese turno, debido a no estar activos.

7.10.1 ÓRDENES ESPECIALES Y ACTIVACIÓN














Salvo que se indique lo contrario, la posibilidad de realizar órdenes especiales depende de que la Fuerza pase una prueba de activación. Las órdenes que requieren de varios días para ser completadas se realizarán siempre al inicio del turno. Si tras terminarlas queda tiempo de turno, la fuerza podrá llevar a cabo otros movimientos ordenados.

7.10.2 ÓRDENES ESPECIALES DISPONIBLES PARA LAS FUERZAS TERRESTRES/NAVALES

Las órdenes especiales siguientes están disponibles para las Fuerzas terrestres/nales y pueden ser utilizadas si sus botones están activados. Un botón está activado si se cumplen sus pre-requisitos.

ICONO DE ORDEN ESPECIAL	ORDEN ESPECIAL	DESCRIPCIÓN DE LA ORDEN ESPECIAL
	Entrar en la estructura	La fuerza entra en la estructura cuando llega a su destino. Una fuerza que se retira entra en la estructura de la región donde combatió.
	Salida	Una fuerza dentro de una estructura intentará salir de ella combatiendo a las fuerzas que le asedian.

ICONO DE ORDEN ESPECIAL	ORDEN ESPECIAL	DESCRIPCIÓN DE LA ORDEN ESPECIAL
	Marcha forzada	Una fuerza ejecutando una marcha forzada puede desplazarse más rápido pero con una pérdida fuerte en cohesión. La infantería ligera y la caballería tienen menos pérdidas de cohesión. Una fuerza que no contenga generales y/o unidades de apoyo no puede realizar marcha forzada.
	Mover por ferrocarril	La fuerza se beneficiará del movimiento por ferrocarril.
	Movimiento sincronizado.	Los cuerpos subordinados a un ejército y este mismo, situados en la misma región se moverán juntos, al ritmo del más lento. Además, cuando se mueva el hq del ejército todos los cuerpos subordinados en la región sincronizarán automáticamente su movimiento sin necesidad de una orden especial.
	Evitar el combate	La fuerza hace lo posible para evitar el contacto con el enemigo durante su movimiento se coloca automáticamente en modo “incursión”.
	Crear un ejército	Esta orden se usa para crear un nuevo ejército. Se requiere un líder de 3 estrellas.
	Cambiar líder	Esta orden se usa para cambiar entre dos líderes de 3 estrellas uno al mando de un ejército por otro en la misma agrupación.
	Desbandar ejército	Esta orden se usa para desbandar un ejército.
	Asociar un cuerpo a un ejército	Esta orden se usa para que una agrupación al mando de un líder de 2 estrellas pase a ser un cuerpo del ejército más próximo.
	Desvincular un cuerpo de un ejército	Esta orden se usa para desvincular un cuerpo del ejército al que está asociado. El cuerpo pasa a ser una fuerza independiente.
	Dar mando divisional	Esta orden se usa para crear una división. Se necesita tener seleccionado un líder activado y supone un coste de dinero.
	Combinar unidades	Las unidades seleccionadas se combinan en una sola (normalmente para hacer una brigada mixta). Seleccionar varias unidades dentro de la misma agrupación es posible manteniendo pulsada la tecla ctrl. También se usa esta función para añadir unidades a una división.
	Descomponer división	Esta orden descompone una división en las unidades que la componen que pasan a ser unidades independientes.

ICONO DE ORDEN ESPECIAL	ORDEN ESPECIAL	DESCRIPCIÓN DE LA ORDEN ESPECIAL
	Ascender a un líder	El líder es ascendido al siguiente rango en el próximo turno. (A veces es necesario sacar al líder de la agrupación si esta agrupado con líderes de mayor rango o antigüedad)
	Degradar a un líder.	El líder pierde un nivel de rango. Por ejemplo de 2 estrellas a 1 estrella.
	Construir una fortificación	La fuerza utilizará dos unidades de suministro y cuatro de artillería para construir una posición fortificada.
	Destruir una fortificación	La fuerza gastará algo de tiempo en destruir una fortificación.
	Construir un depósito	La fuerza utiliza dos (2) unidades de suministro o dos transportes navales para construir depósitos. La construcción necesita dos turnos.
	Destruir un depósito	Si una región contiene un depósito la fuerza lo destruirá así como el suministro almacenado. La fuerza debe comenzar el turno en la región en la que está el depósito. El depósito será destruido antes de que la fuerza lleve a cabo cualquier otra orden que se le dea. Solamente los depósitos de nivel uno pueden ser destruidos.
	Emboscada	No se utiliza en <i>España: 1936</i> .
	Reconstruir vías del tren.	La fuerza reconstruirá las vías del tren en la región.
	Destruir vías del tren.	La fuerza destruirá las vías del tren en la región, cuesta algo de tiempo.
	Bombardeo naval	Una fuerza naval bombardeará la primera estructura costera o posición fortificada que se encuentre si hay una unidad amiga presente en la región. Las baterías costeras o unidades de artillería con más de 4 niveles de fortificación pueden devolver el fuego.
	No bombardeo naval	Una fuerza naval no bombardeará la primera estructura costera o posición fortificada que se encuentre si hay una unidad amiga presente en la región. Las baterías costeras o unidades de artillería con más de 4 niveles de fortificación podrán abrir fuego contra las unidades navales.
	Desembarco en destino	Si se activa las unidades transportadas serán desembarcadas en la región costera seleccionada (parpadea en azul).
	Intercepción naval	Si se activa la fuerza naval intentará atacar a cualquier unidad enemiga naval que pase por una región adyacente.

8. INTELIGENCIA MILITAR (NIEBLA DE GUERRA)

España: 1936 recrea la dificultad de conocer la posición e intenciones de las fuerzas enemigas, enfrentando al jugador con la “niebla de guerra”. Esto supone que solo se muestran las fuerzas enemigas que pueden ser detectadas por las tuyas. Tu habilidad para detectar al enemigo se enfrentará a la habilidad del enemigo para ocultar sus topas.

8.1 VALOR DE DETECCIÓN

La habilidad de nuestras fuerzas para “ver” en la región que ocupan y las adyacentes se determina por el número de **Puntos de Detección** que esa fuerza o región poseen. Los puntos de detección no son acumulables. Sólo contará el **valor más alto** de los generados en la región. Este número es el **Valor de Detección** que tenemos en una determinada región.

8.1.1 SUMARIO DE GENERACIÓN DE PUNTOS DE DETECCIÓN

Los Puntos de Detección (PD) se generan así:

- Cuenta el valor de detección más alto de todos los elementos amigos presentes en el área. Por ejemplo, la caballería suele tener 4 PD. La infantería sólo 2 PD.

En las regiones en las que no tenemos fuerzas amigas:

- +2 DPs: Si tenemos un Control Militar de al menos 51%.
- +2 DPs: Si la población de la región es al menos un 51% leal a nosotros.
- -1DP: Reducción de un PD en las regiones adyacentes a la actual.

8.1.2 PROCEDIMIENTO DE DETECCIÓN

El **valor de detección** que tenemos en una región se **resta** al **valor de ocultación** del enemigo. Si nuestro valor de Detección es mayor que el suyo de ocultación, las fuerzas enemigas son **detectadas**. Si no, permanecerán ocultas en el mapa. Por cada punto de más que tengamos sobre el valor de ocultamiento enemigo, recibiremos información más precisa sobre la fuerza enemiga.

Nota para el comandante: Las fuerzas enemigas en tu territorio son detectadas casi siempre salvo que las unidades enemigas sean muy buenas escondiéndose (unidades muy pequeñas).

8.2 VALOR DE OCULTACIÓN

La habilidad de tus unidades para escapar a la atención del enemigo depende de los **puntos de ocultación** que generan. Solo el valor de ocultación **más bajo** de todos los elementos de una fuerza se utilizará para determinar su capacidad de ocultación. Una vez determinado, esta cifra es llamada "**valor de ocultación**" y es comparado al valor de detección enemigo para determinar si has sido detectado.

8.2.1 SUMARIO DE GENERACIÓN DE PUNTOS DE OCULTACIÓN

Los Puntos de Ocultación (PO) se generan así:

Si una fuerza está situada en una región con una estructura controlada por el enemigo, su valor de ocultación se reduce automáticamente a uno, salvo que tenga **actitud pasiva**

- +1 PO: la fuerza sólo contiene líderes

- +1 PO: la fuerza está en actitud pasiva o es considerada pequeña.
- +1 PO: está en terreno accidentado (bosques, colinas, colinas boscosas, montañas, pantanos...)
- +1 PO: hace mal tiempo (Barro, Nieve, Helada, Ventisca)
- -1 PO: la fuerza es "grande".

Los Puntos de Ocultación son acumulativos. Por ejemplo una fuerza **pequeña** (+1 PO) tiene un valor base de tres PO. Si se encuentra en un **terreno accidentado** (+1 PO) y con **mal tiempo** (+1 PO) tendrá un valor de 5 PO si además mantiene una **actitud pasiva**, lo que supone que será casi imposible de localizar.

- Fuerza pequeña: Una fuerza pequeña es la que contiene menos de cuatro (4) unidades y/o que exige menos de cuatro (4) Puntos de Mando.
- Fuerza grande: Una fuerza grande es la que contiene más de nueve (9) unidades y/o exige más de nueve (9) Puntos de Mando.

9. UNIDADES NAVALES

La Guerra Civil Española fue una guerra esencialmente terrestre. Sin embargo en el juego hay algunas unidades navales que pueden operar en los mares de alrededor de España.



9.1 MOVIMIENTO NAVAL

Los órdenes de movimiento naval se dan de la misma manera que las de tierra. Y de igual forma, se les asignan Actitudes y Reglas de Enfrentamiento. El movimiento naval se realiza de zona marítima en zona marítima. Al igual que en tierra, los movimientos navales



se marcan en el mapa con líneas y se informa de la duración prevista de travesía entre zonas.

Nota: Los Republicanos no cuentan con ningún líder naval. La oficialidad se pasó prácticamente en bloque al bando Nacional. Así se refleja la falta de mandos que tuvo la flota Republicana durante el conflicto.

9.1.1 TEST DE ACTIVACIÓN

Los almirantes también deben realizar pruebas de activación cada turno. Pero a diferencia de los generales, aunque no se activen un turno podrán asumir actitudes ofensivas: si no se activan serán penalizados con retrasos en la ejecución de las órdenes de movimiento.

9.1.2 INTERCEPTACIÓN NAVAL

A las fuerzas navales no se les puede impedir entrar en una zona naval. Pero si se adentran en una zona con presencia de navíos enemigos, cada bando utilizará sus valores de Evasión y Patrulla para determinar si se produce una batalla entre ellos.

9.2 UNIDADES NAVALES Y SUMINISTROS

Los navíos, igual que las unidades navales, requieren suministros y municiones para operar eficientemente.

9.2.1 REAPROVISIONAMIENTO DE UNIDADES NAVALES

Para reaprovisionarse de municiones y suministros, las unidades navales deben atracar en un puerto amigo que tenga reservas de estos materiales. Los navíos también pueden reaprovisionar sus suministros generales (pero no las municiones) en el mar si ocupan una zona naval adyacente a una región costera con suministros disponibles.

9.2.2 TRANSPORTES NAVALES Y SUMINISTROS

Los transportes navales pueden usarse para redistribuir suministros y municiones a otras unidades amigas de tierra o a estructuras situadas en regiones costeras adyacentes. Este método es similar al utilizado con las unidades de suministros.

9.3 BLOQUEO

Una de las maneras más eficientes de usar el poder naval de forma que influya en la campaña de tierra es bloqueando puertos enemigos. Un bloqueo no es más que un cordón de buques de guerra que impide a los navíos enemigos entrar y salir del puerto.

Cada puerto puede tener uno o más **puntos**



de salida que conectan con áreas marítimas. Para bloquearlo, cada una de estas zonas de salida debe ser ocupada por tus unidades navales en cantidad suficiente para tener los puntos de bloqueo exigido (ver recuadro de sugerencias de la zona). Un puerto bloqueado **no generará** puntos de suministro.

9.4 COMBATE NAVAL.

El combate naval funciona de forma similar al de tierra. Ocurre cuando dos o más fuerzas navales enemigas coinciden en una misma zona marítima y al menos una de ellas tiene Actitud Ofensiva o de Asalto. Al igual que en tierra, las Actitudes y Reglas de Enfrentamiento dictarán el comportamiento de las fuerzas en combate. Las batallas pueden tener hasta seis (6) rondas de combate por día y continuarán hasta que uno de los bandos opte por retirarse, sea destruido o caiga la noche. El combate puede continuar al día siguiente si ambas fuerzas mantienen aún intención de luchar. Si no, la batalla terminará en empate.

9.5 METEOROLOGÍA Y ALCANCE INICIAL DE TIRO EN EL MAR

Como ocurría en el combate terrestre, el alcance del fuego inicial se determina eligiendo la unidad del grupo con el **mayor**



alcance y modificándola por los efectos del clima (normalmente una reducción). La primera ronda de combate tendrá lugar a esa distancia.

Luego el alcance **disminuye 1 punto** en cada ronda, hasta que alcanza un mínimo de 1.

9.6 RESOLUCIÓN DE LA BATALLA NAVAL Y MOMENTOS POSTERIORES

El procedimiento de retirada se calcula igual que en los combates terrestres. Una fuerza naval que se retira de una batalla (voluntariamente o de forma obligada) se moverá a una zona adyacente. El ganador del combate se determina según las pérdidas sufridas y causadas. Las bajas de líderes aparecerán reseñadas en el Registro de Mensajes.

Las unidades navales pueden recuperar puntos de cohesión pasando algún tiempo de **descanso en un puerto** en lugar de estar navegando y luchando. La **tasa básica de recuperación es de dos (2) puntos** de Cohesión por día de descanso. Los navíos que permanecen en el mar (aunque sea inmóviles) no recuperarán cohesión.

9.7 TRANSPORTE NAVAL

Ambos bandos pueden tener navíos designados como transportes. Los transportes navales tienen una capacidad de carga de cinco (5) puntos de “peso”(las unidades de tierra tienen cada una un peso asignado).

Procedimiento de Transporte Naval

Hay dos formas de embarcar unidades terrestres:

- Las unidades de tierra comienzan el turno en un puerto con una fuerza naval con capacidad de transporte. La fuerza de

- tierra puede combinarse con la naval arrastrando y soltando la pestaña (sobre el panel de unidades) de la primera sobre la de la última. La flota debe tener suficiente capacidad de transporte (capacidad para más “peso” de lo que la fuerza de tierra “pesa”). Una vez combinadas, la flota puede recibir órdenes de movimiento y llevará consigo las tropas de tierra.
- Las unidades de tierra comienzan el turno en una región costera adyacente a una zona marítima con unidades navales con capacidad de transporte. Puede combinarse la fuerza terrestre con los barcos arrastrando la ficha de una sobre la otra en el mapa. Puede darse órdenes de movimiento a los navíos, que esperarán hasta que las tropas estén a bordo antes de zarpar.

Las unidades de tierra pueden permanecer a bordo de los transportes en una zona marítima de forma indefinida. Pero sufrirán desgaste mientras estén en el mar. Las unidades abordo desembarcarán automáticamente si los transportes llegan a un puerto amigo. También es posible hacerlas desembarcar en una región costera (desembarco anfibio).

9.8 DESEMBARCO EN DESTINO

En la Guerra Civil no hubo operaciones anfibia salvo el desembarco en Mallorca pero ambos bandos planearon otras operaciones que por uno u otro motivo no se llevaron nunca a cabo.

Procedimiento de Desembarco Anfibio

El procedimiento de desembarco anfibio consta de dos pasos que se desarrollan así:

- Se mueve a una región costera la fuerza naval con las unidades transportadas.
- En el turno siguiente, el jugador debe mover manualmente (arrastrar-soltar) las unidades de tierra que están siendo transportadas (desde el Panel de Unidad de la Fuerza) a la región de tierra adyacente.

Orden especial de desembarco en destino

- Selecciona una fuerza naval con unidades de tierra embarcadas. Activa el botón de Desembarco en Destino y haz clic en la región costera en la que quieras desembarcar las fuerzas de tierra.
- Mueve la fuerza naval hasta una zona marítima adyacente a la región escogida como destino. Al finalizar su movimiento, las unidades de tierra (todas las embarcadas) desembarcarán automáticamente en el destino elegido.

Nota para el Comandante: Las unidades dañadas no recuperan fuerza mientras están embarcadas. Tampoco los barcos que están en mar abierto. Para ello deben volver a puerto. Cuanto mayor sea el puerto más deprisa se recupera el daño a los barcos.

10. UNIDADES ESPECIALES

Hay tres tipos de unidades especiales en *España:1936*, de un modo similar a AGEOD RUS: Trenes Blindados, Tanques y unidades de reconocimiento aéreo.

Los trenes blindados y los tanques son unidades de combate, no unidades de apoyo (Principal diferencia con la artillería), lo que significa que participan directamente en los combates en la línea de frente.

Su principal uso es proporcionar más fuerza de ataque a tus tropas, esto proviene de un alto factor de ataque y la nueva habilidad (en RUS) de “Fuego de apoyo” (bonificación moral y de fuego para tu infantería en ataque).

En todo caso como corolario a todo lo dicho, estas unidades especiales tienen un gran riesgo en combate y se exponen a tener grandes bajas en combate.

Las unidades de Reconocimiento aéreo proporcionan información sobre las tropas enemigas, esto lo realizan durante sus misiones ‘especiales’ de ‘Reconocimiento Aéreo’(ver más abajo).

10.1 TRENES BLINDADOS

Los trenes blindados fueron prácticamente de uso exclusivo Republicano. En el juego son unidades nuevas que constan de un solo elemento. Históricamente se trataba de una locomotora y dos vagones blindados que portaban piezas de artillería y ametralladoras.

10.1.1 SÓLO MOVIMIENTO POR FERROCARRIL

Los trenes blindados como es lógico solo pueden desplazarse por la vía del tren. Esto significa que solo podrán moverse por regiones que contengan vías del tren (se identifican por contener impreso en el mapa un gráfico de vía del tren). En consecuencia significa que solo podrán atacar al enemigo en regiones con ferrocarril.

Sin embargo, a diferencia del movimiento transportado por tren, los trenes blindados sí pueden entrar en regiones controladas (u ocupadas) por el enemigo.

10.1.2 REPARANDO LA VÍA DEL TREN MIENTRAS MOVEMOS

Los trenes Blindados pueden entrar en regiones donde la vía del tren ha sido destruida (el icono de vía destruida está en la región). Pero este movimiento le llevará realizarlo diez veces el tiempo normal (que es un día). El tren blindado irá reparando la vía según avanza por dicha región (los trenes blindados como en RUS tienen el atributo *Reparador de Vías*).

10.2 TANQUES

Los tanques fueron poco numerosos en la Guerra Civil, y su uso fue la mayor parte de las ocasiones como una unidad que apoyaba a la infantería: Se usaban para romper líneas defensivas, para romper el frente (trincheras). Los tanques tienen un atributo que es *Asalto*: Esto le da al atacante la posibilidad de romper la línea defensiva del enemigo, reduce el impacto de que la defensa esté atrincherada.

10.3 UNIDADES DE RECONOCIMIENTO AÉREO

Las unidades de reconocimiento aéreo representan escuadrones de aviones de reconocimiento junto a su base. Esto representa una unidad de tierra con todo el personal necesario para el mantenimiento de los aviones.

Las misiones de reconocimiento aéreo se desarrollan de modo implícito si la base es capaz de operar sus aviones. Por lo tanto usted no tiene que dar ninguna orden para que se realicen las misiones de reconocimiento, pero sí debe preocuparse de situar

a las unidades de reconocimiento en un lugar adecuado para sus intereses. Así como retirarlos del frente si es necesario que reciban reemplazos.

10.2.1 ACTIVACIÓN

Las unidades aéreas solo pueden estar activas si operan desde una estructura. Desplegar un aeropuerto, incluso en los años treinta, requería unos mínimos de personal de tierra, combustible, piezas de recambio etc... Por lo tanto usted necesita tener sus unidades aéreas de reconocimiento en una región con una estructura para realizar sus misiones. Un simple depósito será suficiente.

10.2.2 MISIONES DE RECONOCIMIENTO AÉREO

Cada escuadrón, representad por un solo elemento, consiste implícitamente de un solo tipo de avión, en este caso de reconocimiento (Los aviones de combate están representados por las RGD, decisiones regionales).

El alcance de la misión es tan solo de la región adyacente a la unidad de reconocimiento. No es recomendable llevar las unidades de reconocimiento a la batalla.

Las misiones de reconocimiento aéreo serán llevadas a cabo automáticamente desde las regiones que contengan una base aérea, cada turno, si se disfruta de buen tiempo. El reconocimiento

aéreo tendrá por objetivo una region adyacente con unidades enemigas que no haya sido ya objetivo de una



misión previa de reconocimiento aéreo. Cuantos más aviones tengamos disponibles más probabilidades de éxito habrá para la misión. En caso de éxito un bono de uno (1) se añadirá para las tiradas de detección (de las unidades enemigas) durante un turno. En caso de un éxito mayor el bono será de dos (2).

10.2.3 PUNTOS DE MISIONES AÉREAS

Cada escuadrón aéreo tiene un número de puntos de misión por ronda. Este número depende de la 'fatiga' del piloto y las condiciones de su equipo, esto se representa de un modo abstracto mediante la cohesión de la unidad aérea. Estos puntos se reducen también en el caso de que haya mal tiempo (siendo cero en el caso de tormenta de nieve). Además, determinadas regiones no permitirán el despegue de aviones independientemente de otros factores.

La base aérea representa los aviones, personal de mantenimiento y su material; se considera que puede existir un aeródromo en cualquier región bajo su control. Esto se representa visualmente mediante un icono de base aérea.

Debería poder ver este icono en cada región donde tenga una unidad de reconocimiento aéreo. Tenga en cuenta que una unidad aérea en modo pasivo mantendrá los aviones en tierra.

11. SUMINISTROS

Uno de los principales desafíos para todo jefe militar consiste en cuidar que sus fuerzas estén suministradas con todos los bienes y servicios necesarios para ser eficaces en el campo de batalla. Olvidada por un momento la estrategia: es la logística la que gana muchas batallas.

11.1 EL SISTEMA DE SUMINISTROS

El sistema de suministros representa el modo en el que los suministros son distribuidos desde los puntos donde se producen a través de áreas intermedias hasta llegar al punto donde se consumen (las tropas). En términos del juego los suministros son producidos y acumulados en varios puntos del mapa, se mueven a través del mapa a través de terreno amigo a estructuras amigas y unidades que lo acumulan para finalmente llegar a las unidades de combate que estén dentro del rango de alcance de los suministros. Esta cadena de suministros (desde su producción a su consumo) se hace de modo automático y no requiere acción de los jugadores. En todo caso hay limitaciones a la cantidad de puntos que se pueden distribuir a lo largo de un eslabón de la cadena de suministros. Cadenas de suministros muy alargadas son susceptibles de ataques del enemigo.



Figura 11.1 Filtro de suministros activo: las regiones con buen nivel de suministro se muestran en verde, las que están en color naranja oscuro tienen bajo el nivel de suministros. La producción de suministros de cada región está indicada por la figura blanca de la bolsa de granos.

11.1.1 TIPOS DE SUMINISTROS (SUMINISTRO GENERAL Y MUNICIONES)

Hay dos tipos de suministros: El suministro general y las municiones. Ambos son producidos y distribuidos de manera idéntica pero se contabilizan por separado. El primero representa los medios utilizados por las unidades militares para conservar su capacidad de combate : alimento, agua, uniformes, etc. Las municiones responden a las necesidades que tienen las unidades militares para combatir (ej.: Munición de fusil, de artillería, mortero, granadas, etc.)

11.1.2 NECESIDADES DE SUMINISTRO

Las unidades militares (incluidos los buques) necesitan suministros generales cada turno para conservar su eficacia. Las municiones son necesarias **sólo** cuando las unidades combaten. Las unidades que no tienen suministros generales son consideradas “sin suministros” y operarán con una eficacia menor (además de otros efectos negativos). Las unidades sin munición son consideradas “sin suministros” para supuestos de combate y tendrán una desventaja importante en batalla.

11.2 FUENTES DE SUMINISTROS Y PRODUCCIÓN

Cada turno, los puntos de suministros (tanto generales como munición) son producidos y almacenados en las ciudades controladas por nosotros y nuestros aliados, así como en los puertos, fortificaciones y depósitos.

La suma de suministros producidos por una estructura depende en primer lugar del nivel de la estructura, pero otros factores

pueden modificar la suma final de suministros producidos. El suministro es producido y distribuido el primer día de cada turno de juego.

11.2.1 RESUMEN DE PRODUCCIÓN DE SUMINISTROS

La siguiente tabla resume la efectividad de las estructuras produciendo suministros. Esta producción es además modificada por factores que se comentan en 11.2.2.

ESTRUCTURA QUE PRODUCE	PRODUCCION DE SUMINISTRO GENERAL	PRODUCCION DE MUNICION
Ciudad	8 puntos de SG por turno (por nivel)	2 puntos de Munición por turno (por nivel)
Deposito	4 puntos de SG por turno (por nivel)	1 puntos de Munición por turno (por nivel)
Puerto	4 puntos de SG por turno (por nivel)	1 puntos de Munición por turno (por nivel)
Fortificacion	2 puntos de SG por turno (por nivel)	None
Fabrica de armas	No produce suministros	Variable

Por lo tanto y de acuerdo al resumen de producción, una ciudad no asediada de nivel 6 tendrá una producción de 40 Puntos de Suministro General y 10 de Munición por turno.

11.2.2 MODIFICACIONES A LA PRODUCCIÓN DE SUMINISTROS

La producción base de las estructuras que producen suministros se ve modificada por los siguientes factores:

- **Lealtad** : La producción de suministros se multiplica de acuerdo al porcentaje de Lealtad de la región más un 50%. La ecuación es: $[Lealtad + 50\%] \times [base \# \text{ de suministros producidos}]$. Por ejemplo, si una región es completamente leal (100% de lealtad) el suministro base producido en la región se multiplica por 1.5.
- **Moral Nacional**. Por cada dos puntos de MN por encima de 100, la cantidad de suministros producida por una sola fuente se incrementa en un 1%. Por cada dos puntos de MN que se esté por debajo de 100, la cantidad de suministros producidos por una fuente de suministros se ve reducida en un 1%.
- **Estructuras Asediadas**. Cuando las estructuras son asediadas por el enemigo no producen puntos de suministros. Los puntos de suministros que ya tuvieran se conservan (y son consumidos por las fuerzas amigas mientras dure el asedio).
- **Bloqueo**. Los Puertos que son bloqueados por barcos enemigos no producen puntos de suministros. Los puntos de suministros previamente acumulados no se ven afectados por el bloqueo y pueden ser distribuidos con normalidad por tierra.

11.3 DISTRIBUCIÓN DEL SUMINISTRO

Conceptualmente, cada turno, las unidades militares y las estructuras toman suministros de otras estructuras que almacenan suministros o de fuentes de suministros. Esta distribución de suministros se hace automáticamente sin intervención de los (esto evita un nivel de micro-manejo que no sería aceptable para los jugadores).

11.3.1 LIMITACIONES EN LA DISTRIBUCIÓN DE LOS SUMINISTROS

La cantidad de suministros que puede pasar por una estructura a lo largo de un turno dado está de algún modo limitada a la capacidad de producción de la estructura. Por ejemplo, una estructura de nivel 8, no asediada, es capaz de producir 64 puntos de Suministro General y 16 puntos de Munición (sujeto a ciertos modificadores) en un solo turno de juego. Los depósitos sin embargo tienen capacidades mejoradas para distribuir suministros (iguales a una ciudad de nivel 15).

11.3.2 DISTANCIAS EN EL REPARTO DE SUMINISTROS

La distancia máxima para la distribución del suministro desde una fuente de suministros a una estructura o una unidad es de tres regiones. Pero esta distancia a menudo se ve afectada (y reducida) por el tipo de terreno que transita, por el mal tiempo o la presencia de unidades enemigas. **Importante:** El suministro solo puede trazarse a través de regiones en las que tengamos al menos un 25% de Control Militar.

11.3.3 REPARTO DE SUMINISTROS POR FERROCARRIL

Cada turno, la capacidad de transporte ferroviario que no se haya utilizado para el movimiento de tropas es utilizado para la

Nota: El Control de las vías del tren es de importancia estratégica ya que permite el tránsito de importantes cantidades de suministro y hombres en comparación con el tránsito por carretera.

distribución de los suministros. Por supuesto esto se hará a través de las regiones con vías del tren controladas.

11.4 CONSUMO DE SUMINISTROS

Los suministros son consumidos por las unidades militares (incluidas las navales). Los puntos de Suministro General son gastados por las unidades cada turno para su mantenimiento (tanto si la unidad entra en combate como si no). Los puntos de Munición se consumen por las unidades **sólo** si entran en combate. El Suministro General se consume durante el primer día de cada turno. La Munición se consume en el momento del combate. Las unidades que consumen todo sus puntos de suministro y no pueden abastecerse de más se consideran '**Sin Suministro**'.

Usted puede comprobar el consumo de suministros de cada unidad pasando por encima de la unidad el ratón. Se le mostrará la cantidad actual de suministros de la unidad y la cantidad necesaria para el turno. También se muestra la cantidad de munición gastada por la unidad en caso de combate. Normalmente, las unidades estarán agrupadas y bajo el mando de un líder. En este caso, la ventana de información mostrará el número total de suministros que necesita la fuerza así como el total de munición que necesita la fuerza para combatir sin penalizaciones.

11.4.1 SUMINISTROS DE LA UNIDAD

Cada unidad militar tiene una capacidad propia de almacenamiento de suministros (Suministro General y Munición). Esta capacidad es aproximadamente igual al doble de su consumo por turno para el Suministro General y para la munición capacidad para dos batallas.

Cada turno, las unidades intentan tomar suministros de la red de suministros para mantener completa su almacenamiento de suministros y munición. Esto será así si la unidad está situada en una región o está adyacente a una donde hay almacenados o se producen suministros.

11.4.2 DEPÓSITOS

Los depósitos representan grandes áreas de almacenamiento para Suministro General y Municiones. Además de los depósitos que haya al comienzo del escenario usted puede construir depósitos adicionales en las regiones bajo control militar (necesario un mínimo de 51% de control). Los depósitos se utilizan para cubrir huecos en la red existente de suministros y permiten operaciones militares adentradas en territorio del enemigo al extender según el avance de nuestras tropas la red de suministros. Los depósitos situados en el mapa al comienzo del escenario tienen una capacidad limitada de producción de puntos de suministros.

- **Distribución de suministros desde los Depósitos.** Los depósitos tienen una capacidad limitada para distribuir los suministros. Todos los depósitos, independientemente de su nivel, distribuyen puntos de suministro como si fueran una ciudad de nivel 15. En otras palabras, un depósito puede distribuir 120 puntos de Suministro General y 30 de Munición por turno.
- **Construyendo Depósitos** Los jugadores pueden construir depósitos durante el curso de un escenario. Construir un depósito requiere que dos (2) unidades de suministro estén presentes en la misma región donde se quiere construir el depósito. La región debe estar al menos bajo un control de

militar de 50% para el jugador que quiere construir el depósito. Junte las dos unidades de suministro en la misma fuerza. La opción **construir un depósito** se activará. Se necesitan dos turnos para completar la construcción de un depósito y las unidades de suministro que se utilizan para ello salen del juego (es como cambiar dos unidades de suministro a cambio de un depósito).

- **Construir un depósito en Puerto utilizando Transportes Navales.** Los jugadores pueden construir depósitos en un puerto utilizando dos unidades de transporte naval (situadas en ese puerto) en lugar de dos unidades de suministros.

Nota: Construir Depósitos requiere dos unidades de suministros, no dos elementos de suministros. Las unidades de suministros utilizadas para ello no requieren estar al máximo de su fuerza (4 elementos).

11.4.3 UNIDADES DE SUMINISTROS

Las unidades de suministros son unidades logísticas especiales que actúan como almacenes móviles de suministros (General y Munición). Se representan como unidades regulares y pueden moverse independientemente. Estas unidades constan uno o más elementos de suministros como se ve en el Panel de Elementos.

Los elementos de las unidades de suministros tienen una capacidad de **20 puntos de Suministro General y 20 puntos de Munición**. Dado que normalmente hay 4 elementos en una unidad de suministro, estas suelen tener 80 puntos de Suministro General y 80 de Munición. Estos puntos de suministros pueden



utilizarse para proporcionarle suministros a las fuerzas situadas en la misma región. Los elementos de las unidades de suministros distribuyen sus suministros durante el turno y a su vez recuperan puntos de suministros desde la red de suministros (como el resto de unidades).

Las unidades de suministros son generalmente más lentas que otro tipo de unidades y suelen retrasar el movimiento de las fuerzas con las que están agrupadas.

Características especiales de las Unidades de Suministro

1. Una unidad de suministro proporciona un +10% de bonificación de fuego durante el combate (suponiendo que dispone de puntos de Munición disponibles). Esta bonificación no es acumulable si hay varias unidades de suministros presentes.
2. Las unidades de suministros protegen a otras unidades amigas en su misma fuerza de los efectos adversos del tiempo, perdiendo puntos de suministro en lugar de puntos de desgaste. Un punto de desgaste equivale a cinco puntos de Suministro General.
3. Las unidades de suministros reducen el efecto del desgaste en las unidades a las que acompañan en un 10%.
4. Una fuerza sitiada nunca se rendirá mientras haya una unidad de suministros (con remanente de Suministro General) acompañando a los sitiados.

Nota para el Comandante: Las unidades de suministros que operan con nuestras fuerzas en el frente en zonas no bajo control militar suelen vaciar sus almacenes de suministros. Es efectivo enviarlas a retaguardía a que repongan sus almacenes en lugares donde haya almacenado suministro.

11.4.4 FORRAJEJO

No importa cómo de buena sea una red de suministros. La desorganización general del país durante la Guerra Civil, puede significar que las tropas en un momento dado deban proveerse a sí mismas 'viviendo de la tierra' (forrajear). Las unidades que no dispongan de suficientes suministros deben **forrajear**. El forrajeo nunca proporciona puntos de Munición.

Procedimiento de Forrajeo

Cada unidad que necesita forrajear pasa un **Test de Forrajeo** para determinar si es capaz de encontrar suministro suficiente que satisfaga sus necesidades de suministro para el turno. Los Test de Forrajeo los realiza en automático la IA sin intervención del jugador. Los Test de Forrajeo se ven modificados por el tipo de terreno donde tienen lugar y el tiempo. (Conseguir suministros forrajeando en invierno es por tanto casi imposible).

11.4.5 SAQUEO Y RECUPERACIÓN

Una región se considera 'saqueada' en el momento en que una unidad situada en ella falle su Test de Forrajeo. (Saqueada significa que la región ha sido desprovista de suministros). Las regiones saqueadas se marcan con un icono de saqueo en el mapa. Las regiones saqueadas dejan de producir suministros hasta que se retire el icono de saqueo. Es posible que las regiones saqueadas vuelvan al estado normal cada turno. Esta posibilidad está afectada por el tiempo. El tiempo bueno facilita recuperarse del estado de saqueo.

11.5 PENALIZACIÓN POR FALTA DE SUMINISTROS

Hay un viejo dicho que dice “un ejército marcha sobre su estómago”. Los soldados necesitan alimentación y agua para mantener las condiciones físicas necesarias para las operaciones militares. A veces pequeñas fuerzas bien suministradas han derrotado a fuerzas mayores sin suministros. Aunque un buen comandante se esforzará por mantener a sus fuerzas suministradas, hay circunstancias extraordinarias que pueden provocar que una fuerza se encuentre “Sin suministro”.

11.5.1 DESGASTE DEBIDO A FALTA DE SUMINISTRO

Las unidades que no son capaces de satisfacer sus necesidades de Suministro General (ya sea por la vía del suministro regular o por fallar un **Test de Forrajeo**) durante un turno sufren bajas por Desgaste.

11.5.2 PÉRDIDA DE COHESIÓN DE LAS UNIDADES

Las unidades que no pueden satisfacer sus necesidades de Suministro General durante un turno (ya sea por la vía del suministro regular o por fallar un **Test de Forrajeo**) sufren una pérdida de Cohesión.

11.5.3 PÉRDIDA DE EFECTIVIDAD EN COMBATE

Las unidades que no pueden satisfacer sus necesidades de Suministro General durante un turno (ya sea por la vía del suministro regular o por fallar un **Test de Forrajeo**) sufren una pérdida de efectividad al entrar en combate. Ésta es adicional y aparte de la pérdida por falta de munición.

11.5.4 FALTA DE MUNICIÓN EN COMBATE

Las unidades que no pueden satisfacer sus necesidades de Municionamiento durante un turno sufren una pérdida de efectividad en combate. Ésta es adicional y aparte de la pérdida por falta de Suministro General. Nota: La penalización por combatir con falta de munición es muy severa (como es de imaginar).

12. COMBATE EN CAMPO ABIERTO

El combate en campo abierto se produce cuando dos fuerzas enemigas se enfrentan en batalla campal. Es decir, ninguna de ellas está defendiendo o atacando una estructura, lo que supondría un combate de asedio. Estos combates pueden ir desde escaramuzas menores en las que intervienen unas pocas unidades durante un tiempo limitado hasta batallas importantes entre miles de hombres que duran más de un día.

12.1 ENTABLAR COMBATE

Para entablar combate, dos fuerzas deben ocupar la misma región. Al menos una de ellas debe tener una actitud ofensiva o de asalto para que se pueda iniciar el combate. La batalla se resuelve en hasta seis (6) rondas de combate consecutivas de una hora de duración cada una. Si ningún bando decide (o es obligado) a retirarse, la batalla puede



continuar al día siguiente. Es posible (aunque poco probable) que una batalla se prolongue durante docenas de rondas de combate.

12.2 FRENTE DE BATALLA (FRONTAGE)

Dependiendo del tipo de terreno de la región, el número máximo de elementos que pueden desplegarse y luchar en cada ronda de combate de una batalla varía. Los elementos que no puedan desplegarse permanecerán en reserva para relevar a las tropas debilitadas en primera línea durante la batalla.

Para determinar el número de elementos que pueden participar en una ronda dada de combate, se evalúa la maniobrabilidad de cada tipo de elemento y se compara con el terreno sobre el que se lucha. Ciertos tipos de elementos tienen más maniobrabilidad en algunos terrenos que otros. Por ejemplo, la infantería regular de es bastante lenta en terreno montañoso y por consiguiente ocupa demasiado espacio en el frente. De ahí que, dejando a un lado la calidad de las tropas, un gran número de elementos ligeros podrían participar en una ronda de combate en montaña en comparación con los elementos de infantería regular. Inversamente la caballería es muy ágil en terreno llano y por lo tanto ocupará poco espacio en el frente.

12.3 ALCANCE DE COMBATE

La distancia a la que las dos fuerzas enemigas inician combate se denomina “alcance inicial”. El Alcance inicial de combate utilizado para resolver la primera ronda es determinado por el terreno y por las condiciones climatológicas de la región en la que

se combate. Este alcance se determina según el tipo de terreno y la meteorología. La distancia inicial es mayor (las fuerzas enfrentadas comienzan más alejadas entre sí) en batallas que se luchan con buen tiempo y en terreno abierto, ya que estas condiciones permiten una visibilidad óptima y dan la posibilidad de disparar a distancia sin obstáculos.

Después de que la primera ronda de combate se ha ejecutado al alcance inicial de combate, el alcance disminuye (por uno) cada ronda siguiente hasta que hay contacto físico entre las fuerzas enfrentadas. En cada ronda sólo los elementos con armamento con suficiente alcance participarán en la misma (los que no puedan disparar por falta de alcance serán también susceptibles de sufrir bajas por los disparos de enemigo). Una vez se llega al alcance cero (cuerpo a cuerpo), el combate continuará a esa distancia hasta la conclusión del día (seis rondas). Si la batalla vuelve a entablarse al día siguiente, se recalculará el rango inicial de nuevo.

Nota para el comandante: El alcance de combate debe tenerse muy en cuenta. Una fuerza con superior potencia de disparo se beneficiará de combatir a larga distancia mientras que una fuerza superior en el combate hombre a hombre buscará el momento de entablar combate con mas oportunidad de llegar al cuerpo a cuerpo.

12.4 COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia se refiere al uso de armas como fusiles, ametralladoras, artillería para causar bajas en el enemigo.

12.4.1 INICIATIVA EN EL COMBATE A DISTANCIA

En cada ronda de combate a distancia los elementos de la fuerza con mayor **Iniciativa** dispararán antes. Después de que las bajas

causadas sean descontadas de las fuerzas enemigas, el otro bando podrá responder al fuego con sus elementos supervivientes.

12.4.2 MODIFICADORES EN EL COMBATE A DISTANCIA

La efectividad de un elemento en el combate a distancia puede ser modificada por múltiples factores, que se aplican de forma automática.

- Valor de disciplina de la unidad
- Nivel de experiencia de la unidad
- Fuerza del elemento que dispara
- Atributos de los líderes
- Aptitudes especiales de los líderes/unidades
- Cobertura (por el terreno o fortificaciones)
- Meteorología
- Penalización por falta de Puntos de Mando
- Penalización por falta de suministros
- Consideraciones debidas al terreno
- Penalización por cruzar un río
- Presencia de unidad de suministros amiga
- Actitud (Ofensiva/Defensiva)
- Fracaso en la retirada/Actitud pasiva
- Penalización por marcha forzada

12.4.3 RESOLUCIÓN DEL COMBATE A DISTANCIA

Cada elemento elegible para disparar en combate en esa ronda tiene la oportunidad de infligir bajas al enemigo. Algunos elementos pueden disparar su armamento varias veces por ronda, si su cadencia de tiro lo permite. Los elementos que disparan utilizarán sus valores de Fuego Ofensivo o Fuego Defensivo (según

ataquen o defiendan) para determinar si aciertan al elemento enemigo. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de tener éxito en el ataque. Si acierta, el elemento enemigo perderá tanto puntos de fuerza como de cohesión.

12.4.4 EFECTOS DEL COMBATE A DISTANCIA – BAJAS

Las bajas sufridas por combate a distancia dependen del tipo de elemento que las provoca. Si se consigue un impacto: Infantería y caballería causan bajas por valor de un punto de fuerza. La artillería 2, artillería pesada y barcos 3. Un elemento que pierda su último punto de fuerza resultará eliminado.

12.4.5 EFECTOS DEL COMBATE A DISTANCIA – COHESIÓN

Las pérdidas de cohesión sufridas como efecto del fuego enemigo dependen también del tipo de elemento que las cause. Generalmente los impactos por disparos suelen infligir pérdidas de entre 5 y 15 puntos de cohesión. Cada ronda de combate en la que un elemento dispara sobre el enemigo cuesta al atacante dos puntos de cohesión.

12.5 COMBATE DE ASALTO

El combate al asalto se refiere al que ocurre cuando dos fuerza enemigas entran en contacto físico entre ellas y se enzarzan en lucha cuerpo a cuerpo. Las armas principales utilizadas en este tipo de luchas son hachas, espadas y lanzas. La cohesión y la moral de la unidad son especialmente importantes en las luchas cuerpo a cuerpo, ya que determinarán quien saldrá huyendo y quien aguantará la posición.

12.5.1 COMIENZO DEL COMBATE DE ASALTO (CUERPO A CUERPO)

El combate al asalto ocurre automáticamente cuando el alcance de una batalla se reduce hasta cero (0). Una vez llegado a este alcance, ya no cambiará de distancia en las siguientes rondas. Así, si en la segunda hora de la batalla el alcance se reduce hasta llegar a cuerpo a cuerpo, no crecerá durante todo el resto del día.

12.5.2 RESOLUCIÓN DEL COMBATE AL ASALTO

Cada elemento participante en la lucha al asalto tiene una oportunidad de dañar al enemigo cada ronda de combate. Al contrario que en el combate a distancia, en el asalto ambos bandos realizan sus ataques de forma simultánea y no se descuentan las bajas hasta que todos los elementos han combatido. Para atacar, los elementos utilizarán su valor de **Asalto**. En este tipo de combate la cadencia de tiro no tiene importancia. En el combate de asalto cada elemento tiene una oportunidad de tomar parte en el asalto en cada ronda de combate.



12.5.3 EFECTOS DEL COMBATE AL ASALTO – BAJAS

Las bajas sufridas por combate al asalto dependen del tipo de elemento que las provoca y de su tamaño. Los batallones de infantería y caballería que consiguen un impacto durante el

asalto generalmente provocan al objetivo una pérdida de un (1) punto de fuerza. Los elementos que contienen múltiples batallones pueden causar hasta 3 puntos de fuerza perdidos por cada impacto. Un elemento que pierda su último punto de fuerza resultará eliminado.

12.5.4 EFECTOS DEL COMBATE AL ASALTO – COHESIÓN

Las pérdidas de cohesión sufridas como efecto de la lucha cuerpo a cuerpo dependen también del tipo de elemento que las cause y de su tamaño. Normalmente se suelen infligir pérdidas de entre 9 y 15 puntos de cohesión. Cada ronda de combate al asalto le cuesta al atacante dos puntos de cohesión y al defensor uno.

12.6 ACCIONES ESPECIALES DE ASALTO (CARGAS DE CABALLERÍA VS. FUEGO DE AMETRALLADORAS)

La Guerra Civil Española fue la última guerra en la que una carga de caballería derrotó a infantería moderna, demostrando ser un arma potente a pesar de las lecciones aprendidas en la Primera Guerra Mundial.

12.6.1 CARGAS DE CABALLERÍA

Cuando dos fuerzas se enfrentan en combate cuerpo a cuerpo y una de ellas contiene elementos de caballería hay posibilidades de que se realice una carga de caballería. Esta posibilidad depende de la **Disciplina** de la unidad de caballería, modificada por el Valor Ofensivo del líder. Esta bonificación del líder se aplica **completamente** si él lidera personalmente la unidad de

caballería, **o al 50%** si es sólo el comandante de la fuerza. Si tiene éxito, tiene lugar la carga.

12.6.2 FUEGO DE AMETRALLADORA

Si una fuerza enemiga monta una carga de caballería, los elementos de infantería de la línea de defensa tiene la posibilidad de llamar al apoyo defensivo de ametralladoras. Para hacer uso de ese apoyo en lugar de huir la infantería debe pasar un Test de Apoyo Defensivo. La posibilidad de utilizar este Apoyo Defensivo se determina por el Valor de Disciplina de las unidades defensoras de infantería que están pasando este Test. A su vez el Test puede verse modificado por el **Valor Defensivo** del Líder (si lo hay) que dirige a la infantería que defiende. Esta bonificación se aplica completamente si el líder está al mando directo de la fuerza de infantería que defiende y se aplica dividido por la mitad si el Líder que proporciona el bono está al mando de toda la fuerza defensora.

12.6.3 RESOLUCIÓN DE LA CARGA DE CABALLERÍA

Una carga de caballería cargando contra elementos defensivo que **no cuentan** con 'apoyo' de ametralladoras infligirá un **50% más de daño** que el normal (daño de 150%). Una carga de caballería contra elementos que **si tienen** 'fuego de apoyo' de ametralladoras provocará el daño normal a los elementos que defienden, pero el daño recibido por la unidad de caballería será incrementado en un 100%, es decir, será un 200% del daño normal.

12.7 MORAL

De igual forma que la Moral Nacional representa la voluntad de lucha de la nación, la moral de las unidades es la que determina su deseo

de permanecer en el combate o huir. Básicamente, las unidades que sufren pocas bajas y tienen éxito en la lucha tienden a ser efectivas en combate por un largo tiempo. Las unidades que sufren muchas bajas estarán más inclinadas a la huida (abandonar el campo de batalla). Si suficientes unidades huyen, el pánico puede extenderse a todo el ejército y causar una desbandada. Un ejército que huye derrotado de la batalla podrá sufrir más bajas adicionales por la persecución del enemigo que si huye en orden con sólo algunos elementos derrotados y otros en buen estado cubriendo la retirada.

12.7.1 COMPROBACIÓN DE LA MORAL AL INICIO DE LA RONDA.

Antes de cada ronda de combate todos los elementos que hayan sufrido bajas (en rondas precedentes) deberán pasar un chequeo de moral. Estos chequeos se realizan usando el valor de Disciplina. Si el elemento pasa el chequeo, seguirá combatiendo normalmente. Si falla, se le considera como "asustado" y tendrá una **Cadencia de Tiro** y valor de **Asalto** reducido durante la ronda de combate en curso.

12.7.2 COMPROBACIÓN DE LA MORAL DURANTE LA RONDA.

Los elementos que sufran bajas durante el combate (ya sea a distancia o en cuerpo a cuerpo) deberán poner a prueba su moral de forma inmediata. Este tipo de pruebas se realizan usando el **valor de Cohesión** de la unidad y se modifican en estos casos:

- Si se trata de Milicia que lucha en su propia área de procedencia.
- Si la unidad defiende en fortificaciones o se encuentra atrincherada.

- Si se defiende un objetivo simbólico, como por ejemplo la capital.
- Si previamente el elemento ya ha sufrido bajas.
- Si el elemento pasa la prueba puede seguir luchando normalmente. Si falla la prueba durante la ronda de combate el elemento se considerará “en desbandada”. Estos elementos y unidades huirán del campo de batalla y no participarán más en la batalla.

12.7.3 PRUEBAS DE MORAL Y COHESIÓN

Las pruebas de moral se realizan teniendo en cuenta la cohesión que se tiene en el momento comparada con la cohesión máxima del elemento y modificada por las bajas sufridas.



12.8 RETIRARSE DURANTE EL COMBATE

Al inicio de cada ronda de combate (empezando con la segunda) ambos bandos comprobarán si su comandante desea retirarse de la batalla. La decisión de iniciar la retirada se basa en la fuerza relativa entre los bandos, la agresividad de los comandantes (Valor Ofensivo) y la presencia de fortificaciones. Una fuerza que opta por retirarse (ya sea su intento de retirada exitoso o no) verá

su actitud cambiada a **Pasiva** de forma automática para lo que resta del turno.

- Una fuerza rodeada de regiones controladas por el enemigo (el enemigo tiene al menos 95% de control militar) no podrá intentar retirarse de una batalla
- Las fuerzas que están realizando un asalto anfibio no podrán retirarse.

12.8.1 MODIFICADORES AL INTENTO DE RETIRADA

Una fuerza que toma la decisión de retirarse de un combate tendrá que pasar un chequeo de retirada para poder efectuarla con éxito. Esta prueba puede ser modificada por:

- La utilización de la orden especial de “Evadir lucha”.
- El tamaño relativo de ambas fuerzas enfrentadas.
- El Valor Estratégico del comandante al mando.
- La presencia de caballería en ambos ejércitos.
- Si el líder tiene la habilidad de “Experto en retirarse”.

12.8.2 FRACASAR EN LA RETIRADA

Las fuerzas que fallan en la prueba de retirada serán forzadas a luchar la siguiente ronda de combate con una ligera penalización. Estas fuerzas intentarán de nuevo la retirada al inicio de cada ronda de combate. En cada intento, las posibilidades de éxito se incrementarán progresivamente.

12.8.3 RETIRADAS CON ÉXITO

Las fuerzas que pasan con éxito el chequeo de retirada se consideran inmediatamente retiradas de la batalla, por lo

que esta terminará antes de que empiece la siguiente ronda. Una fuerza que se retira de una batalla es movida a una zona adyacente en la que tenga suficiente control militar. Si esta fuerza tiene activada la orden de “Entrar en la estructura” y hay una estructura sin asediar **en la región en la que se estaba desarrollando la batalla**, la fuerza se moverá al interior de la estructura. Dependiendo del nivel de control militar de la zona a la que se retira, es posible que la fuerza se vea envuelta en otra batalla en esa segunda región.

12.8.4 DIFERENCIAS ENTRE RETIRADA Y DESBANDADA.

Romper contacto con un enemigo con el que se está trabado en batalla es una operación muy delicada. Cada turno las fuerzas comprobarán si desean **intentar** retirarse. Si se toma la decisión de hacerlo, se hará una segunda prueba para comprobar si se consigue completar la retirada **con éxito**. En este caso se llevará a cabo una retirada ordenada en la que se pondrá distancia con el enemigo con un mínimo de riesgos.

En cambio una **desbandada** es una retirada involuntaria y descontrolada que ocurre por un colapso de la moral del ejército. Se trata de una huida desorganizada, sin liderazgo ni plan más allá de alejarse del enemigo lo más rápidamente



posible. En estos casos es habitual que se pierdan o abandonen hombres o equipo. Una fuerza en desbandada sufrirá bajas adicionales causadas por el enemigo que la persigue

12.8.5 DESBANDADA TOTAL

Cuando demasiados elementos de un ejército huyen de la batalla por fallar en las prueba de moral, la totalidad del ejército deberá pasar una prueba para ver si sigue en el campo o huye en desbandada.

12.9 FINALIZANDO UNA BATALLA

Una batalla puede acabar por distintas causas:

- Una fuerza consigue retirarse con éxito.
- Una fuerza es derrotada y huye en desbandada (o es destruida por completo).
- La batalla termina en empate al final el turno si ninguna(o ambas) de las partes se retira.

12.9.1 PERSECUCIÓN DE UNA FUERZA QUE HUYE

Una fuerza que huye en desbandada sufrirá bajas por la persecución del bando ganador. Estas representan las pérdidas causadas por el caos y la desintegración del ejército que huye. Las bajas producidas por la persecución serán mayores si la fuerza que persigue (la que ha ganado la batalla) contiene un número significativo de caballería.

12.9.2 EFECTO DE LAS BATALLAS EN LOS LÍDERES

Al término de las batallas, cada líder que ha participado en ellas hará una tirada para comprobar si ha resultado muerto o herido. Los líderes de rangos bajos tienen más posibilidades de ser heridos que los de alto rango. Los líderes de rango igual a tres estrellas son inmunes a los chequeos de bajas. Pero **todos** los líderes pueden morir en batalla si su subordinado inmediato es eliminado (una

buena razón para no adjuntar líderes de 3 estrellas). Los líderes que sobreviven pueden ganar experiencia basada en el ratio de bajas sufridas y bajas causadas al enemigo. También es posible que los generales ganen o pierdan antigüedad dependiendo de si han ganado o perdido el combate. Algunos líderes también pueden obtener habilidades especiales como recompensa por una victoria.

12.9.3 EFECTO DE LAS BATALLAS EN LA EXPERIENCIA DE LAS UNIDADES

Las unidades que participan en un combate podrán ganar experiencia por su actuación en él, **independientemente** de si su bando ha ganado o perdido la batalla.

12.9.4 EFECTO DE LAS BATALLAS SOBRE LA MORAL NACIONAL

El bando que gane una batalla obtendrá un aumento de su Moral Nacional acorde con las bajas causadas al enemigo. De igual forma, el bando perdedor sufrirá un descenso de su MN basado en las bajas sufridas.

12.9.5 EFECTO DE LAS BATALLAS EN LOS PUNTOS DE VICTORIA

El bando victorioso en una batalla obtendrá Puntos de Victoria en función de las bajas causadas al enemigo. El bando perdedor perderá PV acordes con las bajas sufridas.

Nota para el comandante: La victoria en una batalla es otorgada principalmente por la relación entre bajas sufridas y causadas. Es posible ser considerado ganador de una batalla a pesar de acabar retirándose de la misma si se infligen bajas muy numerosas al enemigo.

12.10 MARCHANDO AL 'SONIDO DE LOS CAÑONES'



Colonel García Valiño

Un Cuerpo (o un Ejército) que ha entablado combate puede decidir pedir refuerzos a Cuerpos o Ejércitos cercanos. Esta petición se realiza una vez al comienzo de cada día del combate.

12.10.1 CUERPOS

Cuerpos en regiones adyacentes (que pertenezcan al mismo Ejército que el Cuerpo que hace la petición) son seleccionables para responder a la llamada de ayuda

y acudir a la batalla. De cara a acudir a la batalla un Cuerpo debe pasar un Test de **"Acudir al sonido de los cañones"**. Este Test tiene en cuenta el Valor Estratégico de líder al mando del Cuerpo, el nivel de control military en ambas regiones y la distancia que debe recorrer el Cuerpo hasta la batalla. Si el Cuerpo pasa el Test, sus elementos están disponibles para el combate y tomarán parte en la batalla. Al final de la batalla el Cuerpo que acudió a la llamada de ayuda vuelve a su posición original en la región adyacente.

12.10.2 EJÉRCITOS

Los Ejércitos siguen el mismo procedimiento que los Cuerpos excepto que tienen más opciones de solicitar ayuda a sus Cuerpos cuando están en combate. También tienen más posibilidades de acudir en ayuda de uno de sus Cuerpos. Si el ejército pasa con éxito el Test de **"Acudir al sonido de los cañones"**, sus elementos se añadirán a los

del Cuerpo que solicitó refuerzos. Al finalizar la batalla el ejército que acudió de refuerzo vuelve a su región adyacente original.

Nota para el Comandante: Un Ejército posicionado estratégicamente junto a sus Cuerpos puede actuar como una brigada anti-incendios acudiendo rápidamente allí donde se le necesite.

13. COMBATE DE ASEDIO

El combate de asedio es diferente al que tiene lugar en campo abierto. Se produce cuando uno de los bandos está defendiendo una estructura (ciudad, fuerte, depósito). Un asedio puede resolverse de dos formas: la fuerza atacante puede elegir mantener el asedio de la estructura o intentar tomarla al asalto

13.1 ASEDIAAR

Asediar una estructura puede llevar mucho tiempo. Consiste en bloquear al enemigo dentro de la estructura y debilitarle poco a poco, desgastándole por hambre, enfermedad y desertión. Este tipo de combate se resuelve comparando el Valor de Asedio de la fuerza atacante con el de la fuerza que defiende la estructura.

El procedimiento de resolución del asedio continúa hasta que el asedio finaliza. El asedio finaliza si los sitiadores se van de la región o se retiran del asedio (p.e. atacar a otro enemigo en campo abierto cuenta como levantar el asedio). Todas las brechas que existan se reparan inmediatamente si el asedio se levanta.



13.1.1 CÁLCULO DEL VALOR DE ASEDIO DEL ATACANTE

La fuerza atacante recibe un Valor de Asedio que es generado de modo aleatorio y que luego es modificado por las siguientes bonificaciones:

- La cantidad de puntos de fuerza de artillería de la fuerza atacante.
- Líder con la aptitud especial de “ingeniero de asedio”,
- El atacante cuenta con unidades de zapadores.(Con aptitud especial de Experto en Asedios),
- Presencia de una brecha en las defensas de la estructura asediada,
- El defensor carece de suministros.

13.1.2 CÁLCULO DEL VALOR DE ASEDIO DEL DEFENSOR


A la fuerza defensora se le asigna un Valor de asedio generado aleatoriamente que luego es modificado por las siguientes condiciones:

- La cantidad de puntos de fuerza de artillería de la fuerza defensora,
- Líder de la fuerza defensiva con la aptitud especial de “ingeniero”.

13.1.3 VALOR DE RESOLUCIÓN DE ASEDIO(VRA)

Cuando el valor de asedio de ambos bandos ha sido determinado, se comparan entre sí. La diferencia entre ellos será el Valor de Resolución de Asedio (VRA) *Por ejemplo, una fuerza asediadora con un Valor de Asedio de seis (6) se compara con una fuerza asediada*

con un Valor de Asedio de tres (3). El Valor de Resolución de Asedio resultante sería de tres (3). Si la fuerza atacante tuviera un Valor de Asedio de cuatro (4) y los defensores lo tuvieran de ocho (8), el Valor de Resolución de Asedio resultante sería de menos cuatro (-4).

VRA	RESULTADO DEL ASEIDIO
Mayor que la disciplina media de los defensores	Los defensores se rinden inmediatamente (todas las unidades son eliminadas). Si la fuerza defensora contiene una unidad impedimenta con puntos de avituallamiento disponibles, no habrá rendición y en su lugar se producirá una brecha en la estructura.
Mayor o igual a 5	Se produce una brecha en la estructura. Cada brecha reduce el nivel de fortificación en un (1) punto. Esta reducción afectará a los beneficios defensivos de la estructura en las siguientes rondas del actual asedio el numero de brechas sufridas por la estructura se ve reflejado en el mapa con un pequeño grafico como estos donde el numero indica el numero de brechas. 
Mayor que 0	La fuerza defensora sufre daños por valor de cinco (5) puntos de fuerza por cada punto del vra. Por ejemplo, si el resultado es un tres se producirán quince (15) puntos de daño.
Menor que 0	Los defensores consiguen reparar una brecha producida anteriormente (si la hay). Este incremento en el nivel de fortificación afectará a los beneficios defensivos de la estructura en las siguientes rondas del actual asedio.

Nota: Todos los resultados de esta tabla son acumulativos. Así que un Valor de Resolución de Asedio mayor o igual a tres (3) producirá una brecha y además la fuerza defensora perderá 5 puntos de fuerza por cada punto del Valor de resolución.

13.2 ASALTAR UNA ESTRUCTURA

Si el tiempo apremia, puede ser mejor intentar tomar la estructura al asalto en lugar de asediarla durante meses. Cuando se intenta tomar al asalto una estructura tendrá lugar una batalla muy similar a las que se producen en campo abierto, excepto que los defensores gozarán de los beneficios defensivos que les proporcionan las fortificaciones de la estructura. Un asalto fallido no finaliza el asedio.

En un asalto a una estructura se aplicarán las siguientes **consideraciones**.

- Las unidades que defienden recibirán bonificaciones por el nivel de fortificación de la estructura (Se reducen bonificaciones para ciudades sin fortificación y depósito)
- El frente de combate (frontage) de ambos bandos es muy limitado.
- Los defensores no podrán retirarse de la batalla.
- Las fuerzas defensoras que se desbanden como resultado del combate serán eliminadas.

13.3 DESTINO DE LOS JEFES EN CIUDADES SITIADAS



Ciudad Universitaria, Madrid

Un líder, de cualquier rango que está dentro de una ciudad cuando es capturada, ya sea porque la ciudad se rinde o debido a un asalto es **eliminado**. Pero esto sólo aplica si la ciudad está tierra adentro o es un Puerto bloqueado (de

otro modo el líder escapa por mar). En todo caso existe siempre una pequeña posibilidad de que el líder escape incluso en el caso general.

14. RESOLUCIÓN DE LA BATALLA

Una vez comienza la batalla, el jugador tiene escaso control sobre sus fuerzas. Las batallas se lucharán siguiendo un complejo sistema controlado por la IA.

Cada batalla se resuelve individualmente y de forma secuencial, siguiendo el orden marcado por el día dentro del turno en el que se produce el encuentro. Cada batalla se presentará al jugador de dos formas: El Círculo de Batalla y el Informe de Batalla.

El Círculo de Batalla es una animación que muestra el lugar donde se produce la lucha, los bandos enfrentados, las banderas de cada bando, el número de fuerzas en combate y por último la relación entre elementos no desbandados presentes en la batalla en cada ronda del combate.

Mientras el combate se resuelve, el Círculo de Batalla te dará información actualizada sobre si fuerzas adicionales entran en el combate o fuerzas ya enzarzadas en la lucha abandonan el campo. Efectos de sonido informarán también de algunos eventos importantes de la lucha

(Intervención de tanques, carga de caballería, etc.).

Una vez se resuelva la batalla, el Círculo de Batalla será sustituido por el Informe de Batalla. Este informe estático



Batalla del Ebro, Julio 1938

presenta al jugador con una completa información de lo que ha pasado en la batalla que acaba de terminar.

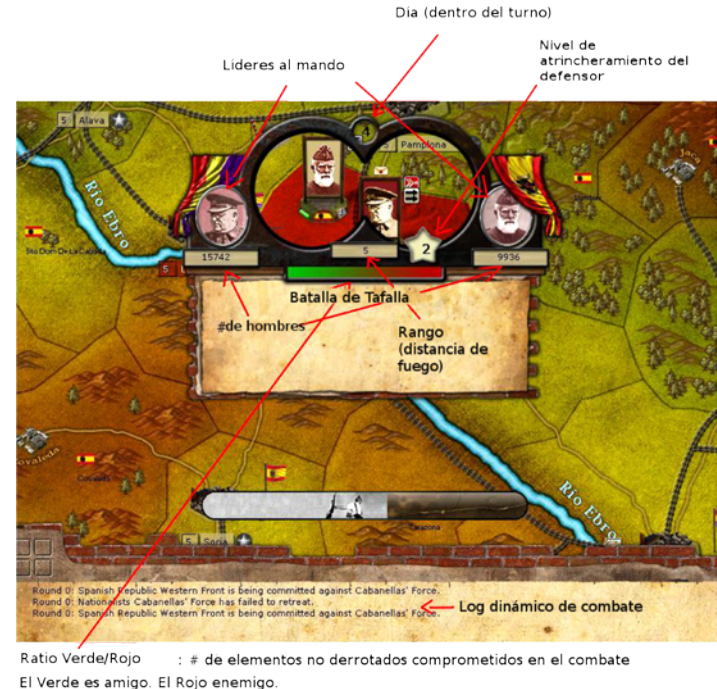


Figura 14.1 Aquí vemos un círculo que nos muestra Republicanos atacando a los Nacionales cerca de Tafalla... Como se puede ver por la proporción de la barra verde/rojo, las fuerzas Republicanas tienen una pequeña ventaja en el número de unidades no derrotadas comprometidas en la batalla durante esta ronda de combate en particular.

Una vez se resuelva la batalla, el Círculo de Batalla será sustituido por el Informe de Batalla. Este informe estático presenta al jugador con una completa información de lo que ha pasado en la batalla que acaba de terminar.

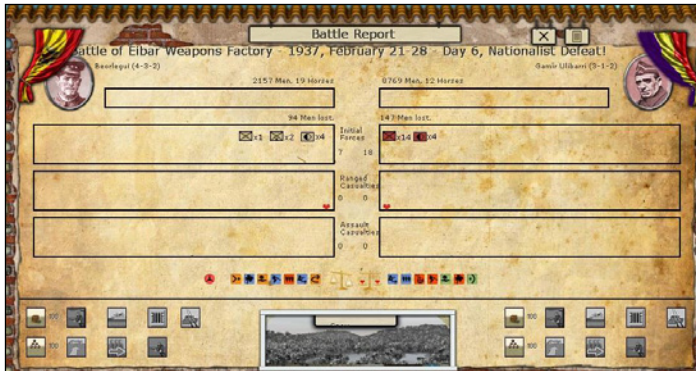


Figura 14.2 Tras cada combate terrestre o naval se genera un informe de batalla que ofrece una representación esquemática pero detallada del combate. Dese cuenta de las diferencias entre este Informe y el Círculo de Batalla mostrado en la figura 14.1.

El informe de batalla da información muy detallada al jugador. De arriba a abajo tenemos:

- **Descripción de la batalla:** Cada informe tiene un titular que indica el nombre (localidad) de la batalla, la fecha exacta en la que tiene lugar y, lo más importante, quien la ha ganado.
- **Líderes presentes:** En el informe figuran tanto el líder al mando general de todo el ejército presente, como el resto de los líderes que participan. El recuadro de sugerencias muestra el nombre de cada uno.
- **Fuerzas iniciales:** Una lista del número y tipo y nacionalidad de todos los elementos presentes en el combate por cada bando.
- **Bajas a distancia:** Cada corazón rojo representa 10 puntos de fuerza perdidos como bajas por el combate a distancia. Los números muestran los elementos completos perdidos.

- **Bajas en asalto:** Cada corazón rojo representa 10 puntos de fuerza perdidos como bajas por el combate cuerpo a cuerpo. Los números muestran los elementos completos perdidos
- **Aptitudes especiales de líderes/unidades:** Los iconos redondos muestran las aptitudes especiales de las fuerzas (unidades y líderes) en batalla que se han aplicado en los cálculos de resolución del combate.
- **Indicadores específicos de acción:** Los iconos cuadrados muestran información de lo que ha pasado en la batalla. Consulta sus recuadros de sugerencia para obtener más detalles.
- **Valor global de combate :** La balanza muestra la relación entre la fuerza total de ambos bandos enfrentados en combate.
- **Bajas totales sufridas:** El número indica la cantidad exacta de hombres y caballos perdidos en la batalla.
- **Panel de terreno y meteorología:** En este panel se muestra una representación gráfica del terreno predominante así como un icono con la meteorología en la que ha tenido lugar la batalla.
- **Paneles del sumario de batalla:** Estos paneles situados en las esquinas inferiores dan información detallada de la batalla referente a cada bando: número de unidades en desbandada, número de prisioneros tomados... Consulta los recuadros de sugerencia de cada icono para más detalles
- **Botón de Informe Detallado de Batalla:** pinchando en este icono (parecido a una página) cercano al botón de cerrar en forma de 'X' usted abre el Informe Detallado de Batalla.

Nota: El informe de batalla ofrece muchos detalles sobre el encuentro. Estudiando esta información y los recuadros de sugerencia de los distintos iconos, así como las bajas, las habilidades de los líderes etc. es posible determinar lo que ha pasado exactamente en la batalla.

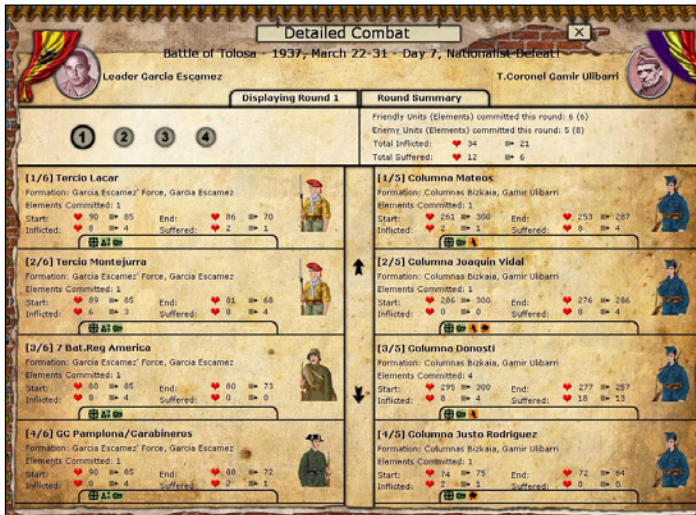


Figura 14.3 El informe de batalla detallado

El **informe de batalla detallado** ofrece a los jugadores información adicional sobre lo que ha sucedido durante cada una de las rondas de la batalla. De arriba abajo se puede ver:

1. **Descripción de la batalla:** homóloga a la del informe de batalla.
2. **Líderes presentes:** parte idéntica a la del informe no detallado.
3. **Selector de ronda (izquierda):** selecciona el círculo negro que contiene el número de ronda para acceder a los detalles de la lucha durante esa ronda.
4. **Resumen de la ronda (derecha):** muestra el número de unidades de cada bando que participaron en la lucha, así como el daño sufrido o infringido por tu bando.
5. **Rendimiento de las unidades que entran en combate :** cada una de las secciones, a izquierda y derecha, muestran el

rendimiento de una sola unidad durante esa ronda de batalla. Tus unidades están en la parte izquierda, mientras que las de tu rival se encuentran a la derecha. Las flechas en la sección central te permiten desplazarte desde arriba hasta el final de la lista de unidades que han combatido. La mayor parte de la información presentada aquí es fácilmente comprensible y no necesita explicaciones a mayores. Los pequeños iconos situados en la parte central muestran alguna información adicional (a través de una ventana emergente) sobre hazañas militares especiales que sucedieron durante la batalla.

6. **Botón cerrar:** haz click sobre la X para regresar al informe de batalla normal.





15. ACTITUDES Y REGLAS DE ENFRENTAMIENTO

Todas las fuerzas desplegadas en el mapa tienen un actitud seleccionada que determina como responden ante la presencia de fuerzas enemigas. Estas actitudes son elegidas por el jugador o asignadas como valor por defecto. Como recordatorio, junto a la ficha de cada fuerza en el mapa, arriba a la izquierda, aparece un icono. Las reglas de enfrentamiento definen las intenciones de una fuerza si esta entra en combate. Los dos sistemas permiten al jugador ejercer un alto grado de control sobre cómo se comportarán sus fuerzas a lo largo del turno.



15.1 ACTITUDES DE UNA FUERZA

Hay cuatro (4) actitudes entre las que elegir:

-  **Asalto:** Tu fuerza atacará a cualquier enemigo que detecte en su región. Si estás en movimiento solo asaltarás ciudades si has terminado de mover (es decir, la región con estructura a la que asediar es tu destino final o no te has movido) o tu RDE (ver más adelante) es 'ataque total'. Se debe tener en cuenta que asaltar sin haber creado brechas en las defensas no es posible (salvo que el líder sí lo permita por habilidad especial). No pararás de moverte para montar un asedio pero sí lo harás si ya no te estás moviendo y no puedes asaltar.
-  **Ofensiva:** Tu fuerza atacará a cualquier enemigo que detecte en su región. En lugar de asaltar una fortificación/ciudad la asediarás o continuarás un asedio que ya estaba en marcha. No pararás tu avance para montar un asedio.
-  **Defensiva:** Tu fuerza no iniciará el combate con unidades enemigas en la región. Si resulta atacada, se defenderá con el beneficio de las bonificaciones de terreno de la región si las hay. La fuerza también iniciará asedio o lo continuará si ya estaba en marcha. Es la actitud usada por defecto.
-  **Pasiva:** Tu fuerza no iniciará el combate con unidades enemigas en la región. Si resulta atacada, se defenderá sin beneficiarse del terreno y con penalizaciones de combate. Tus probabilidades de retirada son mayores en actitud pasiva. Las fuerzas asumiendo actitud pasiva no incrementan el porcentaje de control de la región que ocupan. Una fuerza en actitud pasiva utilizará siempre la Postura de Combate de "Retirada en presencia del enemigo". Las unidades en actitud pasiva





recuperan cohesión a mayor velocidad y tienen prioridad sobre el resto a la hora de recibir reemplazos (si los necesitan).

15.2 REGLAS DE ENFRENTAMIENTO (RDE)

Las reglas de enfrentamiento disponibles varían según la actitud que tenga asignada la fuerza.





15.2.1 RDE DE LAS ACTITUDES DE ASALTO Y OFENSIVA

Las RDE disponibles para una fuerza que esté utilizando las actitudes de **asalto u ofensiva** son:

-  **Ataque total:** tu bando no tratará de retirarse durante las dos primeras rondas de la batalla; después la posibilidad de retirada disminuirá para el resto del día. Las pérdidas de ambos bandos aumentan.
-  **Ataque sostenido:** el combate se desarrolla con normalidad. Este es el RDE que se usa por defecto. Para fuerzas en asalto o postura ofensiva.
-  **Ataque conservador:** tu bando intentará una retirada en la tercera ronda de combate a no ser que vea la Victoria a su alcance. Hay más opciones de retirarse del combate. Las bajas se reducen en ambos bandos.
-  **Ataque de sondeo:** tu bando intentará retirarse desde la segunda ronda de combate a no ser que vea la Victoria a su alcance. Las opciones de retirarse se incrementan notablemente. Las pérdidas para ambos bandos serán muy reducidas

15.2.2 RDE DE LAS ACTITUDES DEFENSIVA Y PASIVA

Las RDE disponibles para una fuerza que esté utilizando las actitudes defensiva o pasiva:

-  **Mantener posición a toda costa:** tu bando nunca tratará de retirarse voluntariamente. La desbandada es posible. Las bajas para el bando defensor se verán incrementadas.
-  **Defensa:** el combate se desarrolla con normalidad. Es el RDE por defecto en postura Defensiva o Pasiva.
-  **Defensa y retirada:** tu bando tratará de retirarse en la tercera ronda (a menos que la victoria se vea posible). Se incrementan las posibilidades de retirada. Ambos bandos sufrirán menos bajas.
-  **Retirada en presencia del enemigo:** la fuerza intentará retirarse desde la primera ronda de combate. Aumentan las posibilidades de retirada. Las bajas para ambos bandos se ven reducidas. **En actitud pasiva, se aplica siempre esta RDE.**

Las actitudes y RDE se asignan a cada fuerza de forma individual e independientemente de las del resto de las fuerzas. Es decir, es admisible (y muy común) que en una misma región haya varias



Voluntarios requetés, Julio 1938

fuerzas con distintas actitudes y reglas de enfrentamiento. Estos grupos de fuerzas responderán ante la presencia enemiga de acuerdo con las órdenes que tienen asignadas. De este modo fuerzas que no

estén intentando combatir se pueden ver implicadas en combate en función de las acciones del enemigo.

16. DESGASTE

El término “Desgaste” se refiere a las pérdidas graduales de capacidad de combate que una fuerza sufre por razones como enfermedades, desertiones, accidentes... Durante guerra ambos ejércitos sufrieron pérdidas por desgaste, enfermedades, desertiones, etc... Esto se refleja en el juego exponiendo a las fuerzas a potenciales bajas causadas por el desgaste, que varían según las actividades que realice la fuerza.

16.1 EFECTOS POR DESGASTE

Las pérdidas por desgaste se reflejan en una reducción de la cohesión y de los puntos de fuerza de las unidades.

16.1.1 COMPROBANDO EL DESGASTE

Una fuerza se verá obligada a hacer una comprobación de desgaste en las siguientes condiciones:

- **Movimiento** Una fuerza que se mueve durante el turno está sujeta a una potencial pérdida por desgaste en proporción al coste de cohesión del movimiento realizado. (Las fuerzas pierden 1 punto de cohesión por cada día de movimiento, aunque esto está sujeto a modificadores.)
- **Falta de Suministro General:** Una Fuerza a la que el falte Suministro General (Sin suministro) está sujeta a potenciales bajas por desgaste cada turno.

- **Tiempo extremo:** Una Fuerza que está al descubierto (una región sin estructura) durante el tiempo extremo (Nieve, Helada, tormenta de Nieve) está sujeto a potenciales bajas severas por desgaste.
- **Epidemias:** Grandes concentraciones de hombres en una misma región son susceptibles de padecer epidemias y enfermedades. Si se produce la epidemia, la fuerza sufrirá importantes bajas por desgaste.

16.1.2 REDUCCIÓN DEL DESGASTE

Los efectos del desgaste son reducidos por:

- **Región rica:** Las pérdidas por desgaste se reducen en un 50% si la fuerza está ubicada en una región rica.
- **Región civilizada:** Las pérdidas por desgaste se reducen en un 10% si la fuerza está ubicada en una región civilizada.
- **Unidades de Suministros:** Una unidad de Suministros acompañando a una fuerza terrestre reduce las pérdidas por desgaste un 10%. Las flotas no se ven beneficiadas por la presencia de flotas de transporte.
- **Atrincheramiento:** Si la fuerza está atrincherada (da igual a qué nivel) sus bajas se reducen en un 20%

Los modificadores de desgaste (tanto positivos como negativos) son acumulativos. Por ejemplo, si una fuerza atrincherada carece de suministros y experimenta una epidemia en el mismo turno, todos estos factores se aplicarán conjuntamente para calcular el desgaste.

16.2 OPCIÓN DE DESGASTE HISTÓRICO

El jugador puede elegir activar la **opción de desgaste histórico** en el menú de opciones. Con esta regla las pérdidas por desgaste serán más duras y estarán más de acorde con la realidad histórica. Todas las unidades, sin importar la meteorología o si se han movido o no ese turno estarán sujetas a posibles bajas por desgaste a menos que ocupen una estructura. Además, las unidades no reemplazarán elementos perdidos ni recuperarán bajas salvo que permanezcan sin moverse en una región con un depósito.

17. CONTROL MILITAR

El grado de control militar sobre un territorio se simula de forma más detallada y realista en *España:1936* que en otros “wargames”. El jugador no conseguirá el control militar de una región inmediatamente si sólo pasa de largo con unas pocas unidades.

17.1 CONTROLANDO REGIONES

El control militar sobre una región se expresa en tanto por ciento. Una región **contestada** es aquella en la que el control está dividido entre ambos bandos. Un jugador tendrá **control total** sobre una región si la domina al 100% (100% control propio y 0% de control enemigo). Si tiene entre 51% y 100%, se considerará en control de la región, aunque no de forma completa (con sólo un 51% tu control militar será más bien tenue). En el mapa, el control militar de las regiones se indica por pequeños iconos en el mapa (la bandera del bando que controla cada región).

17.1.1 GANANDO Y PERDIENDO CONTROL MILITAR

El control militar se consigue manteniendo unidades militares en una región durante un tiempo. El periodo de tiempo necesario para tener el control total depende de diversos factores, pero el más importante es el tamaño de las unidades. Cuanto mayor sea el ejército, más rápidamente se conseguirá tener el 100% del control de la región.

Si ambos bandos tienen unidades militares en la misma región ninguno de los dos bandos incrementará su control a menos que asuman actitud ofensiva. Si un bando asume actitud ofensiva y tiene éxito en expulsar al enemigo de la región (u obligarle a refugiarse en una estructura presente en la región) su nivel de control militar comenzará a aumentar. De igual forma, si solo un bando está presente en una región su control militar aumentará progresivamente, incluso en actitud defensiva. Normalmente, basta con algunos turnos para que nuestras fuerzas obtengan el 100% del control militar de una región en la que no hay enemigos. Pero las fuerzas en **actitud pasiva** nunca incrementan el porcentaje de control de una región.

El control militar también se ve afectado por la lealtad de la población civil de la región. Aún sin fuerzas presentes, el control de una región aumentará para el bando al que el 51% de la población, o más, sea leal.

De igual forma, el control militar de un bando decrecerá progresivamente si la población civil es mayoritariamente desleal. La lealtad sólo afecta al control militar en las regiones en las que ningún bando tiene presentes fuerzas militares. Es decir, dejar una guarnición en una región desleal evitará que perdamos control sobre ella.

17.1.2 EFECTOS DEL CONTROL MILITAR

Tener control militar sobre una región tiene los siguientes efectos:

- El **coste en cohesión** del movimiento en regiones controladas por el enemigo es mayor.
- Incrementa la posibilidad de éxito en el Test de 'Marchar al Sonido de los Cañones'.
- Si se tiene el control militar aumenta el nivel de **detección**.
- Si se tiene el control militar aumenta la posibilidad de bloquear el movimiento enemigo por la región.
- Los suministros no pueden pasar a través de regiones con menos de un 26% de control militar.

17.1.3 ENTRAR EN TERRITORIO HOSTIL

Se considera territorio hostil para un bando a aquellas regiones en las que se tiene menos de un 6% de control militar. Entrar en estas regiones tiene las siguientes consecuencias para las fuerzas:

- Una fuerza que se adentra en una región hostil asumirá **automáticamente** la **actitud ofensiva** si no la tenía ya. Fuerzas formadas exclusivamente por caballería, irregulares o unidades de apoyo **ignoran** esta regla.
- Una fuerza que efectúe un **asalto anfibio (desembarco)** o **crucen un río** adentrándose en una región en la que tiene menos de un 10% de control militar asumirá **automáticamente** la actitud **ofensiva** si no la tenía ya. Fuerzas formadas exclusivamente por caballería, irregulares o unidades de apoyo **ignoran** esta regla.
- Una fuerza no puede retirarse a una región adyacente en la que tenga menos el 6% de control militar. (Un jugador que pierde una batalla y se encuentra rodeado de regiones hostiles verá como su fuerza es destruida totalmente al no poder retirarse.)



Figura 17.1.3 El Filtro de control Militar nos muestra quién controla cada región (Aquí Rojo para los Republicanos y Marrón Claro para los Nacionales)

17.1.4 CONTROLAR ESTRUCTURAS

Para tener el control de una estructura (ciudad, fábrica, depósito...) un bando necesita solo ser el último en ocuparlo. No es necesario dejar una guarnición en la estructura para mantener el control, aunque es una buena práctica. Ten en cuenta que si se trata de una ciudad objetivo o estratégica en una región con menos de 6% de lealtad, no se recibirán los PV que otorgan si no están ocupadas por una guarnición.

17.2 LEALTAD DE LA POBLACIÓN

La lealtad mide el apoyo de la población civil de una región hacia uno u otro bando y es totalmente independiente del control militar. Es muy posible tener un alto nivel de control militar sobre una región y un nivel muy bajo de apoyo popular. Ganar las mentes y corazones de los civiles de una región es una tarea lenta.

El filtro de Lealtad en el mapa le mostrará las regiones que le son leales con su color: Cuanto más intenso sea el color más leal es la región. Las Regiones que no son leales mostrarán el color del enemigo. Un cuadro informativo al pasar el ratón sobre una región le mostrará el valor de lealtad hacia los dos bandos.

17.2.1 EFECTOS DE LA LEALTAD

Una región se considerará leal a nuestro bando si tenemos al menos un 51% de la población de nuestro lado. Una región leal otorga los siguientes beneficios:

- Guarniciones No se requieren en los Objetivos para recibir los puntos de Victoria
- Mayor valor de Detección en la región.
- Gradual increment del Control Militar.

17.2.2 INFLUIR EN LA LEALTAD

La lealtad de una región puede cambiar a nuestro favor si capturamos ciudades estratégicas enemigas. Por cada una que capturemos, las regiones realizarán una prueba para ver si se modifica su lealtad por cada uno de los siguientes supuestos:

- Por cada ciudad estratégica capturada en el mapa.
- Por cada ciudad estratégica capturada en el área de la región
- Por cada región adyacente a una ciudad estratégica capturada (esto incluye la región de la propia ciudad estratégica).
- Estas pruebas son **acumulativas**. Por ejemplo, una región con una ciudad estratégica que ha sido capturada por el enemigo podría realizar las tres pruebas de lealtad, ya que habría que comprobar si son de aplicación los tres supuestos explicados más arriba.

- Además la lealtad puede ser influida a través de Decisiones Regionales (ver más adelante).

17.2.3 PUNTOS DE COMPROMISO

Los puntos de compromiso (PC) son la “moneda” utilizada para activar opciones políticas, militares y diplomáticas. Pueden obtenerse de varias formas:

- Capturando y controlando ciudades objetivo y estratégicas.
- Por evento.
- Mediante ciertas opciones.



Note: Nota: Los PC se ganan cada turno, y son acumulados hasta que se gastan en Opciones. Una ciudad estratégica otorga 0,25 PC por turno que esté bajo nuestro control. Las objetivo entre 0,1 y 0,3 PC por turno. Puedes ver una lista de estas ciudades en la Página de Objetivos del Libro.

18. EL LIBRO DE CONTROL (GESTIONANDO TUS FUERZAS)

España: es un juego complejo en el que se tienen que tomar muchas decisiones en cada turno. Para ayudar a los jugadores a manejar sus ejércitos y tomar sus decisiones políticas y estratégicas tenemos el libro de control, que nos ofrece una enorme cantidad de información importante y de fácil acceso. Debajo de la ventana

del terreno (parte superior izquierda de la pantalla) hay unas pestañas que sirven para abrir el libro de control.

También puedes acceder utilizando los atajos del teclado para las distintas secciones del mismo (Desde **F1** a **F8**) como se detalla más abajo.

18.1 LISTADO DE FUERZAS (TECLA F1)

La lista de fuerzas es un listado en el que aparecen todos los líderes, guarniciones y fuerzas del escenario.

List of Forces												
Showing Stacks 1 - 16 of 64, sorted by Force Name (Ascending order)												List of sub-factions
1 Bat.Reg.Balen	Logrono	-	58	5%	85%	4	4	2	1	4		
1 Bat.Reg.Merida	El Ferrol	-	105	5%	85%	4	4	2	1	4		
1 Bat.Reg.Toledo	Zamora	-	58	5%	85%	4	4	2	1	4		
1 Bat.F.Ansaldo	El Ferrol	-	29	5%	70%	80	60	20	3	4		
10º Reg.Art.Lig	Calatayud	☑	341	63	0%	73%	8	16	2	4	4	
1st Bat. Reg San Quintín	Valladolid	☑	311	192	0%	74%	56	66	6	10	4	
1º B.Falange Burgos	Burgos	-	105	5%	75%	4	4	2	1	4		
1º B.Falange Galicia	Lugo	-	105	5%	75%	4	4	2	1	4		
1º B.Falange Granada	Granada	-	105	5%	75%	4	4	2	1	4		
1º B.Falange Leon	Leon	-	105	5%	75%	4	4	2	1	4		
1º B.Falange Sevilla	Sevilla	-	105	5%	75%	4	4	2	1	4		
2 Bat.Reg.Merida	Orense	-	63	5%	85%	4	4	2	1	4		
4º Reg Art. 150mm	Medina Del Campo	-	106	5%	60%	12	24	2	1	4		
Agrup. Cádiz	Coria del Rio	☑	441	356	0%	79%	96	96	8	11	7	
Agrup. Sevilla	Sevilla	☑	341	620	0%	72%	150	160	7	16		
Agrup. Salamanca	Salamanca	-	139	15%	74%	62	62	6	6	5		

Figura 18.1 Listado de Fuerzas del Libro de Control (F1). Los filtros están situados en la parte superior e la pantalla. Todas las columnas permiten ordenar las tropas al gusto del jugador.

18.1.1 ORDENAR LA LISTA DE FUERZAS

La lista de fuerzas puede ordenarse atendiendo a numerosos criterios de forma que sea más fácil obtener la información que buscamos: por fuerza de la unidad, cohesión, región, nombre. Por medio de la rueda del ratón puede desplazarse la lista arriba y abajo.

18.1.2 FILTROS DE LA LISTA DE FUERZAS

En la parte superior de la lista de fuerzas hay una fila de botones que permiten filtrar la lista para mostrar sola la información que queramos. El recuadro de sugerencia sobre cada botón te informará sobre sus funciones. Por ejemplo, si quieres ver sólo la fuerza de tu marina, basta con ordenar la lista por áreas (o Teatro) y oprimir el botón de mostrar sólo las fuerzas navales.

18.1.2 FILTROS POR NACIONALIDAD

Pinchando en una de las banderas en la parte superior derecha puedes filtrar las unidades por nacionalidades (facciones).

18.1.3 DESPLAZARSE A LA UNIDAD

La lista de fuerzas te permite mostrar la posición en el mapa de cualquier unidad de la lista. Basta con hacer clic en el escudo situado a la izquierda en la caja de información de la unidad.

El Campesino, dando órdenes durante la Batalla de Brunete



18.2 CONTROLANDO LA PRODUCCIÓN DE UNIDADES (TECLA F2)

La pantalla de reemplazos disponibles muestra un sumario gráfico de todos los reemplazos disponibles y de su tipo y nacionalidad. También contiene el detalle de las unidades que estás construyendo (y dónde):



Figura 18.2 Reemplazos disponibles y unidades en construcción, página F2 del Libro de Control.

Para construir nuevas unidades ver el apartado 22 'Modo Construir' más abajo. Para cada tipo de reemplazo el número bajo el icono representa el número de reemplazos disponibles para cada nacionalidad. El número entre paréntesis es el número que has encargado este turno. Para ordenar más haz clic con el botón

derecho sobre el icono del que quieras más reemplazos. Para cancelar usa el botón izquierdo del ratón. El número que hay sobre el icono nos muestra el número de fuerza perdida de cada tipo de las unidades que tenemos en el mapa y que podrían recuperarse con los reemplazos que compramos o que ya disponemos (número a la izquierda del paréntesis). Para cambiar a la nacionalidad de la que queremos comprar reemplazos hacer clic en la bandera.

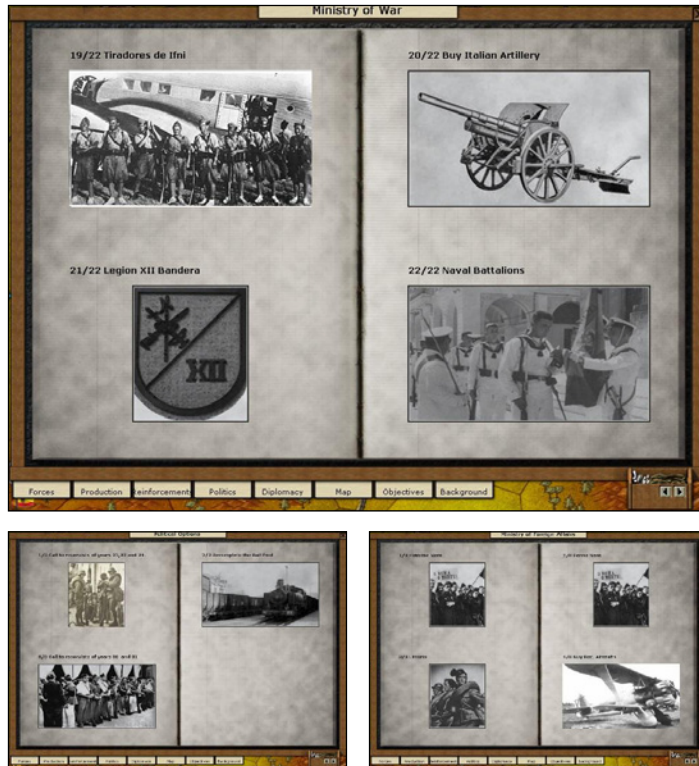


Figura 18.3 Página de opciones de Gobierno en el Libro de Control (F5) Se muestran también otras páginas reducidas

18.3 LAS PANTALLAS DE OPCIONES (TECLAS F3 A F5)

Las pantallas de las diferentes Opciones Globales (F3 - Militar; F4 - Política; F5 - Diplomacia y varios) contienen las opciones que tenemos disponibles cada turno (o durante toda la partida), así como el coste que tiene cada una de ellas (en términos de Puntos de Compromiso, Puntos de Victoria, etc.) Las opciones varían en función del escenario que juguemos, incluso puede haber escenarios sin opciones.

18.4 EL MAPA ESTRATÉGICO (TECLA F6)

El mapa Estratégico es como un minimapa gigante:



Figura 18.4 El Mapa Estratégico en el Libro Central (F6).

Tiene algunas diferencias con el Minimapa aparte del tamaño:

- **Los Ejércitos** se representan con *cuadrados*. **Las Flotas** se las representa con *triángulos*.
- *Los Cuadrados y los triángulos* son de 3 tamaños diferentes. El juego selecciona el tamaño según la fuerza que tenga el ejército o flota que representa. Así si tu ejército está entre los más pequeños del juego se le representará con un cuadrado pequeño. Si tu ejército está entre los más fuertes tendrá el cuadrado de mayor tamaño
- Pasando el ratón por encima de los *cuadrados y triángulos* se nos mostrará un cuadro informativo sobre las tropas que representa.
- Al hacer clic sobre una de las fuerzas iremos al mapa principal al lugar donde se encuentra dicha fuerza.
- El minimapa nos muestra diversos colores que representan las fuerzas de diferentes nacionalidades, El mapa Estratégico sin embargo muestra bandos así que muestra menos colores, puesto que un bando puede controlar diferentes nacionalidades.

18.5 PANTALLA DE OBJETIVOS (TECLA F7)

La pantalla de puntuación y objetivos contiene:

- El título del escenario, opción (si hay o no muerte súbita), turno actual (turno actual vs total de turnos en el mensaje emergente de información(tooltip), situación de tu capital, un resumen de la Moral Nacional, Puntos de Victoria y Puntos de Compromiso totales.
- El número de prisioneros de guerra y el total de nuestras bajas.
- Lista de Ciudades Objetivo. La lista muestra quién controla la ciudad con la bandera de cada bando, el nombre de la ciudad y



Figura 18.5 *Página de Puntuación y Objetivos en el Gran Libro (F7).*

el valor de la ciudad en Moral Nacional (Haciendo click en las banderas se cierra la pantalla de objetivos y nos situamos en el mapa sobre la ciudad seleccionada).

- Moral Nacional, PV total, Ganancia por turno, Poder de Combate y hombres perdidos (incluidos los prisioneros de guerra) del enemigo y demás naciones.

18.6 PANTALLA DE SINOPSIS HISTÓRICA DEL ESCENARIO (TECLA F8)

En esta página se muestra una breve descripción de la situación histórica que representa el escenario que se está jugando. Puede darte pistas y ayudarte a enfocar tu estrategia en la partida.

El 18 de Julio de 1936 tuvo lugar en España un alzamiento militar liderado por los generales Mola, Sanjurjo y Franco. La rebelión comenzó el 17 en el Marruecos español y se extendió al día siguiente al resto del territorio español. Durante los días siguientes la rebelión fracasó en Madrid, Valencia, Bilbao y Barcelona pero triunfó en Marruecos, Galicia, Navarra, Castilla la Vieja, Cádiz, Granada, Mallorca, Cáceres, Teruel, Zaragoza y Sevilla. José Giral Pereira pasó a dirigir el Gobierno tras el colapso del Gobierno de Casares Quiroga y el fracaso de Diego Martínez Barrio en formar una nueva administración. Giral disolvió el ejército mediante un decreto y ordenó armar a las organizaciones obreras.

Durante las primeras semanas de la guerra los Nacionales conquistaron Huelva, Badajoz, Mérida, Irún y San Sebastián. El Ejército de África llegó a Toledo en Septiembre liberando a los sitiados del Alcazar. Madrid parecía próximo a caer y el Gobierno Republicano huyó a Valencia. Pero en contra de lo esperado Madrid resistió un ataque tras otro. La guerra se tornó en un conflicto internacional con la llegada del CTV italiano, de las Brigadas Internacionales, la Legión Condor y la ayuda soviética a la República.

En Febrero de 1937 cae Málaga ante el avance Nacional y del CTV. También en Febrero se lucha en la batalla del Jarama donde las tropas nacionales son paradas por primera vez en campo abierto, tropas de las Brigadas Internacionales se destacaron en las luchas que se cobraron más de 15000 bajas. En el siguiente mes las tropas del CTV son totalmente derrotadas en la batalla de Guadalajara perdiendo alrededor de 6000 hombres y numeroso material. Esta batalla supone el fin de los intentos pro tomar Madrid y el comienzo de la caída del frente Norte republicano. El 31 de Marzo las tropas Nacionales comienzan su ofensiva contra el frente de Vizcaya. La campaña del Norte durará hasta mediados

de Octubre cuando cae Gijón. Durante este período de tiempo la República había lanzado dos ofensivas con intención de frenar el avance Nacional en el Norte, fueron las batallas de Brunete y Belchite en las que apenas consiguieron una pequeña ganancia de terreno pero a costa de numerosas bajas.

En el Invierno de 1937 tuvo lugar una nueva batalla, la de Teruel. Se trató de una nueva ofensiva republicana que consiguió la captura de la ciudad si bien apenas duró en sus manos unas semanas ya que los Nacionales contraatacaron tomando la ciudad a finales de Febrero. Tres semanas más tarde comenzó la ofensiva nacional que culminaría con la partición en dos del territorio republicano. El ataque comenzó en la zona del frente de Belchite, se rompió el frente republicano y el avance de las tropas nacionales llegó hasta el mediterráneo en Vinaroz. En Julio de 1938 la República lanzó su última gran ofensiva en el Ebro a la altura de Gandesa. Aquí tuvo lugar la batalla más larga

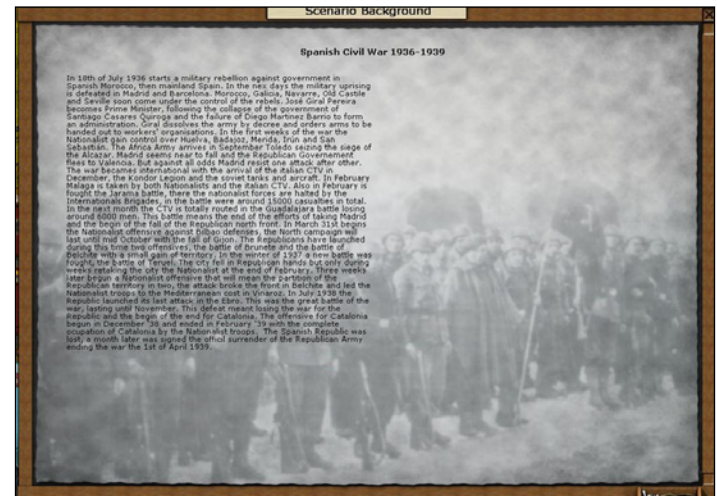


Figura 18.6 Página del escenario en el Libro Central (F8).

y dura de la guerra que se prolongó hasta Noviembre. La República pierde la batalla del Ebro y con ello se sella el destino de Cataluña. La ofensiva Nacional para la conquista de Cataluña comienza en Diciembre y termina en Febrero del 39 con la ocupación de todo el territorio catalán por las tropas nacionales. La República está perdida. Un mes más tarde se firma la rendición de lo que quedaba del ejército republicano y la guerra finaliza el día 1 de Abril de 1939.

19. EFECTOS DEL TIEMPO Y LAS ESTACIONES






METEOROLOGÍA	EFECTOS EN MOVIMIENTO/SUMINISTROS	EFECTOS EN COMBATE (ATQ/DEF)	DESGASTE	NOTAS
 Bueno				
 BARRO	Moderada penalización Dificulta el cruce de ríos	Ligera penalización (ATQ)	Se sufre desgaste en regiones montañosas	Ver nota 1
 Nieve (malo)	Moderada penalización	Moderada penalización (ATQ). Batallas comienzan a corto alcance	Desgaste si no se está guarnecido	Ver nota 1
 Helada (malo)	Moderada penalización. Ríos y lagos pueden helarse	Moderada penalización (ATQ)	Elevado desgaste si no se está guarnecido	Ver nota 1
 Ventisca (muy Malo)	Severa penalización. Ríos y lagos pueden helarse	Severa penalización (ATQ), Batallas comienzan a corto alcance	Desgaste muy elevado si no se está guarnecido	Ver nota 2



Figura 19 El mapa visto con el filtro del tiempo. Las regiones nevadas se muestran en blanco, con lluvia se ven en marrón (barro) y con buen tiempo se muestra en verde.

El tiempo puede ser el mejor amigo de un general o su peor pesadilla. Los efectos del tiempo varían en función de las regiones del juego. Por ejemplo, las condiciones meteorológicas de una región pueden ser considerablemente diferentes de las de la región adyacente. El sistema de generación de la meteorología tiene en cuenta las variaciones estacionales y los climas de las distintas zonas. Por eso, las posibilidades de sufrir mal tiempo en la temporada invernal (de noviembre a febrero) y/o en el norte es mayor.

Notes:

1. Las fuerzas situadas en una región leal (por encima del 50% de lealtad) con una estructura amiga ignorarán las pérdidas por

desgaste debidas al mal tiempo. No es necesario que la fuerza esté situada dentro de la estructura para beneficiarse de su protección.

(No aplica si la opción de Desgaste más duro está activa.)

2. Los efectos del desgaste causados por el mal tiempo tienen distinta severidad según el tipo de meteorología. De menos a más: nieve, heladas y ventisca.

20. EL MODO DE CONSTRUCCIÓN

20.1 EL MODO DE CONSTRUCCIÓN

El modo de Construcción se usa para permitirle construir nuevas unidades para la nación con la que juega.

Por supuesto hay limitaciones a la hora de construir nuevas unidades. Por ejemplo su nación se ve limitada por el número de unidades que puede reclutar de cada tipo, por el dinero necesario y por el dónde se puede construir, ya que no todas las unidades se pueden construir en los mismos sitios.



Para entrar en el Modo de Construcción simplemente haga clic izquierdo en el casco que se encuentra en la parte izquierda del muro de ladrillos encima del minimapa.

20.1.1 BOTONES DE CONSTRUCCIÓN

Hay dos tipos de botones que se utilizan para filtrar las diversas posibilidades que hay de construcción. Unos te permiten filtrar

por **tipos de unidades** y otros por **facción/subfacción**. En ambos casos puede hacer click en el botón ALL para eliminar los filtros.

20.1.2 QUÉ UNIDADES PODEMOS CONSTRUIR.

Se pueden ver en la pantalla de construcción, ahí aparecen las unidades disponibles para construir. El número disponible para construir se ve en un Cuadrado negro en la parte superior izquierda de cada unidad. Debajo puede verse su potencia de combate de la unidad. Un cuadro informativo sobre cada unidad te dará una indicación del número de unidades de cada tipo presentes en el mapa, su nombre, coste en dinero y tiempo de construcción (en días).

20.1.3 DÓNDE CONSTRUIR

Cuando selecciona una unidad para construirla cambia la coloración del mapa. Las regiones en las que puede construir la unidad se colorean de verde, la unidad se debe arrastrar con el ratón a la región en verde donde será construida.

Si la región se colorea de naranja, podrías en teoría construir ahí pero le falta uno o más de los recursos para construirla (*Nota: arrastre la unidad sobre la región y un mensaje de error le dirá la razón*).

Finalmente, todas las regiones donde no se puede construir se mostrarán en color rojo.

Nota: Cada unidad tiene asignado un peso de construcción y en cada región solo se permite soportar un peso determinado de construcción en un momento dado. Esto se hace para evitar sobre construcción en una región determinada. Así que elija y planifique con cuidado.

También puede saber antes de soltar la unidad sobre la región porque no puede construirla allí. Simplemente con pasar el ratón sobre esa región se le dará la información.

También es posible ver información de los elementos de la unidad a construir haciendo clic en los símbolos de la unidad en el panel de abajo a la derecha cuando se selecciona una unidad.



Figura 20.1 La sección de los reemplazos en la pantalla de producción de unidades (F2)

20.1.4 CÓMO CONSTRUIR

Seleccione la unidad que quiere construir y arrástrela al mapa sobre una región coloreada en verde donde será construida. En otras regiones no verdes no le dejará construirla y se mostrará un mensaje, suele ocurrir porque la capacidad de la región se ha excedido o porque nos falta algún tipo de recurso.

20.1.5 POSIBLES CAUSAS QUE EVITAN LA CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Si la región está en verde es que puede construir allí la unidad seleccionada. Si está en naranja es que podría pero le falta algún recurso. Si la región está en rojo es que no puede por algún tipo de restricción. Algunas posibles causas son:

- La unidad no está disponible (ya ha construido el máximo de ellas).
- Se ha excedido la capacidad de construcción de la región.
- No es una región activa en el escenario.
- No tiene suficiente control militar sobre la región (la región no estará en verde).
- La lealtad de la región es muy baja.
- La unidad necesita soldados y la región no tiene suficiente población.
- Se necesita una estructura específica en la región para construir esa unidad (p.e. puertos para barcos)
- La unidad solo se puede construir en regiones determinadas (por ejemplo los regulares en Andalucía)
- La unidad sólo se puede construir en la capital.

Hay algunos motivos más extraños para evitar la construcción en una región dada, en todo caso siempre se indicará la razón con una ventana informativa.

20.1.6 CÓMO CANCELAR UNA ORDEN DE CONSTRUCCIÓN

Si ha ordenado construir una unidad pero después cambia de opinión y quiere cancelar su construcción, simplemente

seleccione la unidad en el mapa y pulse la tecla (Suprimir). Los costes de la unidad te serán reintegrados automáticamente.

20.2 ACTIVOS NECESARIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN Y LÍMITES

Para construir unidades necesitarás hombres, dinero y Suministros de Guerra (War Supplies): En eso se basa tu economía de guerra. Las ciudades que posees generan estos recursos (debe tener control militar sobre ellas).



20.2.1 HOMBRES

(también llamados conscriptos) Algunas ciudades generan una pequeña cantidad de conscriptos cada turno. Otro modo de conseguirlos es a través de eventos del juego o de opciones de movilización.



20.2.2 DINERO

El dinero se genera cada turno en las ciudades más importantes como su capital y otros importantes centros industriales o comerciales. (p.e. puertos como Valencia).



20.2.3 SUMINISTROS

Hay tres tipos de suministros en *España:1936*. Se produce en las ciudades y fábricas cada turno dependiendo de su tamaño o factores históricos.

Suministros de Guerra (War Supplies)

Es un término genérico que representa la equipación necesaria para las tropas (armas, uniformes, etc...) Algunas unidades

requieren más que otras para reflejar las necesidades reales de unidades como los Hospitales de Campaña, ya que requieren mayor capacidad industrial. La infantería es menos costosa ya que es más sencilla de equipar.

Suministro General

Los ejércitos necesitan comida, ropa y otras cosas básicas para su mantenimiento y el combate. Esto se representa con el Suministro General (distinguirlo de Suministros de Guerra) y son distribuídos desde las ciudades y depósitos cada turno.

Munición

Finalmente, este otro activo lo necesitará para mantener a tus tropas equipadas con suficiente munición para el combate. Su contabilidad es a parte del Suministro General pero sigue los mismos mecanismos para su distribución.

20.2.4 REPRESENTACIÓN VISUAL DE ACTIVOS

Esta característica nos muestra la producción de activos de una determinada región en forma de tarta. Para verlo debemos seleccionar el Modo de Suministro (junto al minimapa).

Aqui podemos ver, de arriba a abajo y en sentido de las agujas del reloj:

- Producción de dinero
- Producción de Conscriptos
- Producción de Suministros de Guerra (WS).
- Puntos de Victoria de la región



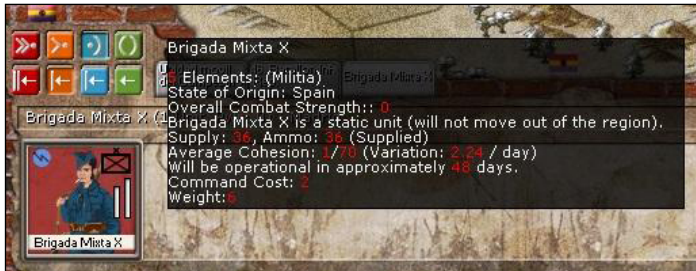
20.2.5 RESERVA DE FUERZAS

Cada nación tiene posibilidad de construir un número limitado de fuerzas. A esto se le llama Reserva de Fuerzas (RF). Si una Nación tiene construidas todas las unidades que puede construir como es lógico no podrá construir más hasta que alguna sea eliminada.



20.3 UNIDADES EN CONSTRUCCIÓN EN EL MAPA

Las unidades aparecen inmediatamente en el mapa cuando encargamos su construcción, pero inicialmente salen sin cohesión y sin tropas (solo un punto de cada). En los turnos siguientes irán reforzándose hasta completar su fuerza total en hombres y suministros.



- Estas unidades no se pueden mover y están prácticamente indefensas.
- Su estado se indica por una etiqueta roja. La etiqueta irá cambiando de color progresivamente según avanza la construcción

- Sus distintos elementos se muestran en rojo (si están varios) y se irán llenando progresivamente con el paso del tiempo.

Después de un tiempo estas unidades pierden su estatus especial de estar en construcción y podrán ser movidas pero llevarlas al combate de inmediato debería evitarse si es posible.

Nota: Lo ideal es esperar a moverlas hasta que alcanzan el 100% de cohesión y salud, es decir, el final de su entrenamiento y después llevarlas al combate si así lo necesitamos. Puedes moverlos en modo pasivo hacia su destino y así continuar su entrenamiento (la unidad ya estaría al 100% de hombres y equipo pero aún estarían muy verdes). Cuando una unidad puede empezar a moverse aparece un mensaje en el panel de mensajes.

20.3.1 DURACIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN

La duración de la construcción se indica en un cuadro informativo cuando pasas el cursor por encima de la unidad en construcción. Este es el tiempo en días necesario para que la unidad tenga el 100% de Fuerza y Cohesión y depende del tipo de unidad. En la unidad los diferentes elementos que la componen alcanzarán el 100% de salud cada uno a su ritmo de construcción (el tiempo de construcción de la unidad viene marcado por el mayor del de los elementos que la componen).



Ejemplo: Las Milicias son unidades de baja calidad pero se construyen rápido mientras que la caballería tarda más en instruirse y completarse.

21. PÉRDIDAS Y REEMPLAZOS

En los combates y también debido al desgaste las unidades pierden parte de su fuerza. Podemos verlo en el panel de la unidad viendo que aparecen iconos de hombres en gris (los que se muestran en negro están completos, es la fuerza que le queda a la unidad).

Cada impacto sufrido supone la pérdida de un punto de fuerza. El total exacto de los hombres que le quedan a una unidad se indica numéricamente. Mientras quede por lo menos un punto de fuerza la unidad es seleccionable para recibir reemplazos. Si se pierde el último punto de fuerza la unidad es eliminada.

21.1 RESERVA DE REEMPLAZOS



Figura 21.1 La pantalla de reemplazos es una representación de la Reserva de Reemplazos que muestra el número, tipo y nacionalidad disponible para comprar pasos de reemplazos.

El número, tipo y nacionalidad de los reemplazos disponibles se muestra en la pantalla de producción y reemplazos (tecla F2) del Libro de Control. Esta reserva representa a los reclutas que están siendo entrenados y mantenidos en reserva hasta que se decida enviarlos a las unidades de combate para sustituir a los caídos. Los reemplazos son representados en esta página como **contadores de reemplazos**. Cada uno de estos contadores es equivalente en fuerza a aproximadamente 60 hombres (un elemento) o un barco de la nacionalidad indicada.

21.1.1 PASOS DE REEMPLAZOS

Cada turno determinadas regiones del mapa generan conscriptos y dinero. Pasando el ratón por encima de la región se le mostrará una ventana de información referente a esto.

Los jugadores solo reciben conscriptos y dinero de las regiones que controlan. Además se pueden seleccionar determinadas opciones en la pantalla de opciones militares (**tecla F3**) que pueden proporcionar conscriptos adicionales, algo muy necesario en el comienzo de la guerra.

Una porción de las bajas en combate y por desgaste vuelven a la Reserva de Reemplazos. Esto representa en parte soldados heridos que vuelven tras curarse al frente. El número de compañías de conscriptos que vuelven a la Reserva de Reemplazos es calculado así:

- 1/3 de las bajas en combate.
- 2/3 de las bajas por desgaste.

21.1.2 RECIBIENDO LOS REEMPLAZOS

Los pasos de Reemplazos comprados se usan de dos modos:

- Son absorbidos por una unidad que había sufrido bajas.
- Se usan para completar el número de batallones de una unidad incompleta. (p.e. una brigada mixta incompleta)

Los pasos de Reemplazos que son usados para cubrir pérdidas de puntos de se descuentan de la Reserva de Reemplazos cuando el último de sus puntos es utilizado. Los jugadores no pueden saber cuánto que por consumir de los pasos de reemplazos, esto lo controla internamente el motor del juego. Los pasos de Reemplazos que se utilizan para reemplazar un batallón completo se eliminan de la Reserva de Reemplazos de inmediato.

21.1.3 CONDICIONES PARA RECIBIR REEMPLAZOS

Para que un elemento que ha perdido parte de su fuerza sea elegible para recuperarla mediante reemplazos debe permanecer inmóvil durante un turno completo. El número de puntos de fuerza perdidos que puede llegar a absorber (expresado como un porcentaje de su fuerza total) depende del tipo de terreno que ocupe y sus infraestructuras:

- 10%: si la unidad está situada en una región con una población no asediada.
- 20%: si la unidad está situada en una región con una ciudad no asediada de nivel 4 o más.
- 30%: si la unidad está situada en una región con un depósito no asediado.
- 5% por nivel de puerto para unidades navales dentro de puerto (representa la reparación de los barcos).

Nota: Estos porcentajes no son acumulativos. Una unidad con un máximo de fuerza de 27 podrá reemplazar has nueve (9) puntos

de fuerza por turno si permanece inmóvil en una región con depósito. (30% de 27 = 9).

21.1.4 PROHIBICIONES PARA RECIBIR REEMPLAZOS

Las unidades con las siguientes características no recibirán reemplazos:

- Unidades que ya están al máximo de su fuerza.
- Unidades de un tipo distinto a los contadores de reemplazos existentes,
- Unidades de una nacionalidad distinta a la de los contadores de reemplazos existentes,
- Unidades que se han movido durante ese turno, independientemente del tipo de terreno que ocupen y de las infraestructuras presentes.
- Unidades que se encuentran asediadas; a no ser que se encuentren en una ciudad que cuente con un puerto no bloqueado por la flota del enemigo),

22. CAPTURAR UNIDADES ENEMIGAS

Tras una batalla campal o de un asedio en los que el bando perdedor huye en desbandada o se rinde, el ganador tiene la posibilidad de capturar barcos enemigos, artillería o unidades de suministros (si había alguna presente). Cualquier unidad de este tipo que es puesta en fuga y atacada por una de nuestras unidades mientras se encuentra en ese estado es susceptible de

ser capturada. Con este sistema se simula la ruptura de la línea de combate enemiga y la vulnerabilidad al ataque directo de las unidades de segunda línea o de soporte.

22.1 CAPTURAR UNIDADES ENEMIGAS TRAS UNA BATALLA CAMPAL

Tras una batalla campal en la que el bando perdedor ha sido puesto en fuga, las unidades de apoyo supervivientes podrán ser capturadas. Cada unidad de suministros del bando perdedor deberá hacer una comprobación para ver si escapa o es capturada. Las unidades capturadas pasarán inmediatamente a ser controladas por el otro bando y serán identificadas por el color gris del fondo de la ficha y la palabra “Capt” junto a su nombre.

22.2 CAPTURAR UNIDADES ENEMIGAS TRAS UN ASEDIO

Tras un asedio en el que el bando perdedor ha sido completamente derrotado, las unidades de apoyo supervivientes podrán ser capturadas. Cada unidad naval y de suministros del bando perdedor deberá hacer una comprobación para ver si escapa o es capturada. Las unidades capturadas pasarán inmediatamente a ser controladas por el otro bando y serán identificadas por el color gris del fondo de la ficha y la palabra “Capt” junto a su nombre. Las unidades de defensa inmóviles (como las balistas defensivas) serán capturadas automáticamente.

22.3 UTILIZAR UNIDADES CAPTURADAS

Las unidades navales y de suministros capturadas funcionarán exactamente igual que las de nuestro bando, y podremos usarlas normalmente. La única excepción es que estas unidades no pueden recibir reemplazos para recuperarse de los daños sufridos, ya que nuestro bando no tendrá reemplazos de la nacionalidad adecuada (la enemiga). Solo sería posible en el caso de capturar una unidad que previamente el enemigo nos hubiera capturado a nosotros.

23. EXPERIENCIA DE LAS UNIDADES

Uno de los factores determinantes del resultado de una batalla es la experiencia (o falta de ella) de las unidades que participan en la misma. Muchas unidades de élite no eran eficientes en combate debido a sus bonitos uniformes, sino porque los hombres que las formaban eran veteranos con muchos años de campañas a las espaldas. (Consulta la sección 6.2 para saber más sobre el efecto de la experiencia en líderes.)

23.1 NIVELES DE EXPERIENCIA

Hay múltiples niveles de experiencia que una unidad puede alcanzar y se indican por medio de estrellas en el icono de la unidad. Las unidades y los líderes pueden perder experiencia al evolucionar y ser mejoradas a un nuevo tipo de unidad. No hay límite en el número máximo de estrellas de experiencia que pueden obtenerse.

23.1.1 INDICADORES DE EXPERIENCIA

Los niveles de experiencia de una unidad se muestran por medio de estrellas en su ficha.

La experiencia también se indica por los iconos con forma de **estrellas** que aparecen en el panel de detalle de unidades. Cada estrella indica un nivel de experiencia. En algunos escenarios pueden aparecer unidades muy veteranas con hasta cinco estrellas. Estas unidades tienen 5 estrellas en el panel de detalle de la unidad.

23.1.2 OBTENER EXPERIENCIA

Las unidades ganan experiencia participando en combate o a través del entrenamiento que les proporcionan los líderes con aptitudes especiales de este tipo. Cuando una unidad participa en combate recibe puntos de experiencia en cantidad variable dependiendo de cómo se haya comportado en la lucha. La ganancia de experiencia se ve en el cuadro de mensajes. Para ganar un nivel de experiencia, una unidad debe acumular cierto número de puntos que, según el tipo de unidad, pueden ir de 5 a 20. Si alcanza esta cifra, al final del turno obtendrá una nueva estrella

23.2 EFECTOS DE LA EXPERIENCIA

La experiencia hace que las unidades sean más efectivas en combate. Por cada nivel de experiencia las unidades verán sus valores incrementados de la siguiente manera:

- Por los **niveles de experiencia 1, 3, 4 y 6** ganarán un +1 en sus valores de Asalto.
- Para **niveles 2 y 5**, ganarán un +1 en sus valores de disciplina.

- Por el **nivel 7**, ganarán un +1 en sus valores de cadencia de disparo
- Por cada **nivel de experiencia**, ganarán un incremento de 10 puntos en su Cohesión (Por ejemplo, una unidad con dos niveles de experiencia recibe 20 puntos extra de cohesión.)

24. EVENTOS DE LOS ESCENARIOS

Cada escenario contiene una serie de eventos diseñados para introducir una perspectiva y sabor históricos en la partida. Los eventos pueden ser activados cuando alguno de los bandos cumple ciertas condiciones o simplemente al alcanzar una fecha determinada. La mayoría de los eventos se anuncia en el panel de mensajes. Y algunos tendrán incluso sus propias “portadas de prensa.

En muchas ocasiones los Eventos son meramente informativos, y sirven para dar una nota histórica. Pero otros Eventos tienen mucha influencia en el juego, como los que dan o quitan tropas



a uno u otro bando. Presta mucha atención al panel de mensajes al inicio de cada turno para no perderte la aparición de ningún evento. Si haces clic sobre el texto del evento en el panel de mensajes, el mapa se centrará en la región en la que ocurre.

25. EL MODO DE DECISIONES REGIONALES.

Este modo utiliza un mecanismo sencillo e intuitivo de cómo jugar ‘decisiones’ que permiten a los jugadores interactuar con el mapa y obtener beneficios locales (como lealtad o dinero), aunque a menudo a un precio. Algunas decisiones se podrían incluso describir como acciones militares, medidas políticas, diplomáticas, etc...

25.1 EL MODO DECISIONES (VISIÓN DE CONJUNTO)

Para entrar en el modo Decisión haga clic en la imagen del puño en alto que hay sobre el muro de ladrillos en la parte izquierda inferior de la pantalla principal (sobre el minimapa). Esto te permite tomar decisiones que se aplican en regiones específicas del mapa

Haga clic en una decisión. Las regiones en las que se puede jugar la decisión se colorearán de verde (de hecho es la misma lógica que se sigue en el modo de construcción)

Nota: Las diferentes Decisiones Regionales disponibles a lo largo del juego se listan en el **Apéndice G**.



- Tener en cuenta que para tener efecto:
- Todos los efectos de la Decisión ocurren tras un determinado periodo de tiempo (generalmente 1 o 2 semanas, es decir, 1-2 turnos), y usted sólo puede seleccionar una Decisión un número limitado de veces como se indica en el interface. Aunque hay Decisiones que permanecen durante todo el juego.
- El efecto de la Decisión se aplicará al final de este tiempo salvo que se indique lo contrario.

Nota: No todas las Decisiones están accesibles a los jugadores todo el tiempo. Algunas aparecen según avanza el escenario en función de determinados eventos.

26. LAS BRIGADAS MIXTAS

El jugador Republicano tiene en un momento determinado de Octubre la posibilidad de elegir la opción de “Crear el Ejército Popular”. Esta opción proporciona la creación de varias Brigadas Mixtas en los siguientes meses (además de la posibilidad de construir más que aparecerán disponibles en la Reserva de unidades). Estas brigadas inicialmente aparecen vacías con tan solo un batallón de transmisiones pero pueden contener hasta 4 batallones de milicias que usted elija. Simplemente necesita situar



Figura 26.1 La 29 Brigada Mixta vacía y la Columna Galán se van a unir en una sola unidad (Brigada Mixta).

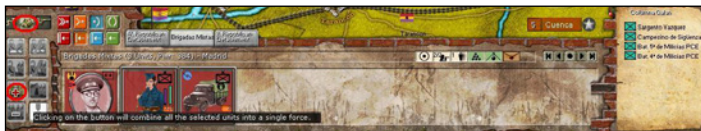


Figura 26.2 Se seleccionan las dos unidades, la Brigada Mixta y la Columna Galán. Observe el círculo rojo señalando el icono con el signo '+'. Cuando se pincha en el '+' las unidades se unifican. Esta union no es reversible.

Nota: No es posible unir unidades que contengan batallones que no sean milicianos en Brigadas Mixtas del tipo formadas por milicianos. A partir de la creación del Ejército Popular las milicias se irán convirtiendo de modo progresivo en infantería regular. Esto representa la militarización de las milicias.

en el mismo apilamiento a la Brigada y las unidades de milicia que quiere integrar en ella. Seleccione la brigada y el batallón manteniendo la tecla ctrl presionada y añádala pinchando en el icono que contiene un “+” que se habrá activado en rojo.

Hay dos tipos de Brigadas Mixtas, unas formadas por 4 batallones de milicias y uno de transmisiones y otras formadas por 4 batallones regulares y uno de transmisiones. Usted puede crear más brigadas mixtas simplemente utilizando la decisión regional (RGD) de Brigada Mixta o Brigada Mixta Regular. El ejército Republicano se formó históricamente en torno a estas unidades.

HISTORIA

Hechos Históricos de la Guerra Civil Española – Línea del tiempo del 18/07/1936 al 1/4/1939

- | | |
|--------------------------|---|
| 18 de Julio, 1936 | Alzamiento militar exitoso en Marruecos y Sevilla. |
| 18 de Julio, 1936 | El General Franco publica un manifiesto para justificar la rebelión. |
| 18 de Julio, 1936 | Dolores Ibarruri hace su discurso de radio “No Pasarán”. |
| 20 de Julio, 1936 | El general José Sanjurjo muere en accidente aéreo. |
| 20 de Julio, 1936 | El Partido Laborista británico expresa su apoyo al gobierno del Frente Popular. |
| 20 de Julio, 1936 | José Giral, el primer ministro español, pide armas al gobierno francés. |
| 24 de Julio, 1936 | El General Emilio Mola establece un Comité de Defensa Nacional. |

24 de Julio, 1936	El comité de milicias antifascistas crea la brigada Anarquista.	5 de Septiembre, 1936	El ejército Nacional toma Irún y cierra la frontera con Francia.
24 de Julio, 1936	Los rebeldes controlan Granada.	7 de Septiembre, 1936	José Aguirre forma un gobierno autónomo vasco.
26 de Julio, 1936	Adolf Hitler acuerda enviar armas al General Franco.	9 de Septiembre, 1936	Se reúnen en Londres representantes de 27 países del comité anti-intervención.
26 de Julio, 1936	El Comintern acuerda crear las Brigadas Internacionales.	9 de Septiembre, 1936	Alexander Orlov del NKVD llega España.
28 de Julio, 1936	Aviones alemanes llegan a Marruecos y comienzan a transportar tropas a la Península.	21 de Septiembre, 1936	Los generales Nacionales eligen a Franco como jefe del Estado.
30 de Julio, 1936	Nueve bombarderos italianos llegan al Marruecos español.	25 de Septiembre, 1936	Alvarez del Vayo expone la situación de la República en la Liga de Naciones.
2 de Agosto, 1936	Leon Blum anuncia la política de no intervención en la Guerra civil española.	1 de Octubre, 1936	El gobierno Republicano aprueba la Autonomía vasca.
4 de Agosto, 1936	Las tropas de Yagüe toman Badajoz.	3 de Octubre, 1936	El primer gabinete de Franco incluye a su hermano, tres generales y un diplomático.
6 de Agosto, 1936	El General Franco establece su Cuartel General en Sevilla.	9 de Octubre, 1936	650 miembros de las Brigadas Internacionales llegan a Alicante.
8 de Agosto, 1936	Francia cierra su frontera y dejan de pasar voluntarios a España.	12 de Octubre, 1936	Llega la ayuda de la Unión Soviética a España.
10 de Agosto, 1936	Indalecio Prieto apela por la radio para que cese el Terror Rojo.	22 de Octubre, 1936	El General José Miaja es puesto al mando de la defensa de Madrid.
12 de Agosto, 1936	Llegan los primeros voluntarios Internacionales.	25 de Octubre, 1936	510 toneladas de oro del Banco de España se envían a la Unión Soviética.
14 de Agosto, 1936	Masacre de Badajoz.	1 de Noviembre, 1936	Tropas Nacionales llegan a los suburbios del oeste y suroeste de Madrid.
15 de Agosto, 1936	Stanley Baldwin anuncia prohibición de exportación de armas a España.	2nd November 1936	Brunete es conquistado por los Nacionales.
19 de Agosto, 1936	Federico Garcia Lorca es asesinado por Falangistas en Viznar.	6 de Noviembre, 1936	Los Nacionales comienzan el asedio a Madrid.
26 de Agosto, 1936	Las autoridades nacionales llaman a filas a los reemplazos.	6 de Noviembre, 1936	El gobierno Republicano huye a Valencia.
28 de Agosto, 1936	Fuerzas Nacionales bombardean Madrid por primera vez.		
4 de Septiembre, 1936	Francisco Largo Caballero forma un Nuevo Gobierno.		

8 de Noviembre, 1936	Las Brigadas Internacionales y las milicias repelen el asalto a Madrid.	5 de Marzo, 1937	El Congreso del Partido Comunista exige la eliminación del POUM.
10 de Noviembre, 1936	El Comité de no-intervención concluye que no hay evidencias de intervención en España. 14 de Noviembre, 1936 Buenaventura Durruti llega a Madrid con una columna Anarquista.	8 de Marzo, 1937	El CTV toma Brihuega en la provincia de Guadalajara.
15 de Noviembre, 1936	Primera acción militar de la Legión Condor.	18 de Marzo, 1937	El ejército Republicano derrota al CTV en la batalla de Guadalajara.
18 de Noviembre, 1936	Adolf Hitler y Benito Mussolini reconocen el gobierno de Franco.	30 de Marzo, 1937	El General Mola comienza la ofensiva en Vizcaya
19 de Noviembre, 1936	Buenaventura Durruti muere en la defense de Madrid.	19 de Abril, 1937	Franco unifica la Falange Española con los Carlistas en un solo partido.
20 de Noviembre, 1936	J.A. Primo de Rivera, líder de Falange Española es ejecutado en Alicante.	26 de Abril, 1937	La Legión Cóndor bombardea Guernica.
13 de Diciembre 1936	Los Nacionales intentan cortar la carretera de La Coruña, al noroeste de Madrid.	3 de Mayo, 1937	Revuelta Anarquista en Barcelona contra el Gobierno.
16 de Diciembre, 1936	Andrei Nin expulsado del gobierno.	5 de Mayo, 1937	Francisco Largo Caballero envía la Guardia de Asalto a Barcelona.
17 de Diciembre, 1936	Los Comunistas insisten en expulsar al POUM del gobierno catalán.	10 de Mayo, 1937	La Revuelta Anarquista es sofocada por el Ejército Republicano.
22 de Diciembre, 1936	Llegan voluntarios fascistas italianos a España para ayudar a los Nacionales.	17 de Mayo, 1937	Largo Caballero es sustituido por Juan Negrin a la cabeza del Gobierno.
6 de Enero, 1937	El Presidente Franklin D. Roosevelt prohíbe la exportación de armas a España.	3 de Junio, 1937	El General Emilio Mola muere en accidente aéreo.
12 de Enero, 1937	Se reprime un alzamiento Anarquista en Bilbao.	16 de Junio, 1937	Juan Negrin proscrib el POUM.
14 de Enero, 1937	El FAI y el POUM se manifiestan en Barcelona a favor de la Revolución Social.	16 de Junio, 1937	Andrei Nin es arrestado y acusado de conspirar con Franco.
8 de Febrero, 1937	El General Queipo de Llano, el CTV y el ejército Nacional toman Málaga.	19 de Junio, 1937	El ejército Nacional conquista Bilbao.
12 de Febrero, 1937	Las Brigadas Internacionales frenan el avance NAcional en el Jarama.	20 de Junio, 1937	Andrei Nin, líder del POUM, es asesinado por agentes de la Unión Soviética.
		24 de Junio, 1937	Paul Robertson pronuncia un gran discurso sobre la Guerra en el Albert Hall en London.
		26 de Junio, 1937	El ejército Nacional conquista Santander.

6 de Julio, 1937 El General Vicente Rojo lanza una ofensiva en Brunete.

10 de Agosto, 1937 El Consejo de Aragón, dominado por los Anarquistas es disuelto por Juan Negrin.

28 de Agosto, 1937 Primer bombardeo aéreo a Madrid de los Nacionales.

28 de Agosto, 1937 El Vaticano reconoce el régimen de Franco.

1 de Octubre, 1937 Los Republicanos capturan Belchite.

17 de Octubre, 1937 Francisco Largo Caballero anuncia su oposición a Juan Negrin.

28 de Octubre, 1937 El gobierno Republicano se traslada a Barcelona.

12 de Noviembre, 1937 La CNT se retira del gobierno del Frente Popular.

8 de Diciembre, 1937 Aviones Nacionales bombardean Barcelona.

14 de Diciembre, 1937 El ejército Republicano lanza una ofensiva en Aragón.

9 de Enero, 1938 Los Republicanos conquistan Teruel.

30 de Enero, 1938 El General Franco incluye civiles en su gobierno por primera vez.

22 de Febrero, 1938 El ejército Nacional reconquista Teruel.

16 de Marzo, 1938 Los Italianos empiezan a bombardear Barcelona.

17 de Marzo, 1938 Leon Blum, de nuevo en el poder en Francia reabre la frontera con España.

28 de Marzo, 1938 Indalecio Prieto pide el comienzo de negociaciones de paz.

5 de Abril, 1938 Juan Negrin quita a Indalecio Prieto del cargo de ministro de guerra.

15 de Abril, 1938 El ejército Nacional conquista Vinaroz.

1 de Mayo, 1938 Juan Negrin propone los trece puntos como término para la paz.

21 de Junio, 1938 Leon Blum dimite y se vuelve a cerrar la frontera española.

25 de Julio, 1938 Un ejército Republicano de 80,000 hombres cruza el Ebro en una nueva ofensiva.

3 de Septiembre, 1938 Nationalist Army break through Republican lines at Gandesa.

21 de Septiembre, 1938 Juan Negrin anuncia la propuesta de retirar las Brigadas Internacionales de España.

4 de Octubre, 1938 Todas las tropas extranjeras que luchaban en el ejército Republicano abandonan el frente.

28 de Octubre, 1938 Juicio contra los líderes del POUM en Barcelona.

15 de Noviembre, 1938 Desfile de las Brigadas Internacionales en las calles de Barcelona.

16 de Noviembre, 1938 El Ejército Nacional vence en la batalla del Ebro.

19 de Noviembre, 1938 Franco le da concesiones mineras a Alemania a cambio de la ayuda recibida.

25 de Enero, 1939 Juan Negrin mueve el Gobierno a Figueras.

26 de Enero, 1939 El ejército Nacional conquista Barcelona.

4 de Febrero, 1939 President Manuel Azaña cruza la frontera marchando al exilio.

27 de Febrero, 1939 Neville Chamberlain reconoce el Gobierno de Franco.

4 de Marzo, 1939 Juan Negrin intenta formar un gobierno comunista en el territorio que controla.

- 4 de Marzo, 1939** Casado y Julián Besteiro establecen una Junta de Defensa Nacional anti-Negrín.
- 6 de Marzo, 1939** José Miaja, se une a la Junta anti-Negrín.
- 7 de Marzo, 1939** Luis Barceló, General del Primer Cuerpo intenta retomar Madrid.
- 8 de Marzo, 1939** Las fuerzas comunistas son derrotadas en Madrid.
- 12 de Marzo, 1939** Juan Negrín y sus consejeros soviéticos abandonan España.
- 27 de Marzo, 1939** El ejército Nacional entra en Madrid tras un asedio de cerca de tres años.
- 30 de Marzo, 1939** El ejército Nacional captura Valencia.
- 1 de Abril, 1939** Franco anuncia el final de la Guerra.



Desfile de la Victoria, 1939

A. TIPOLOGÍA DEL TERRENO PARA LAS UNIDADES TERRESTRES

TIPO DE TERRENO	EFFECTO EN MOVIMIENTO/ SUMINISTO	EFECTOS EN COMBATE (ATA/DEF)	OTROS EFECTOS	NOTAS
Carreteras	Movimiento idéntico al terreno claro, sea cual sea el terreno real en la región			
Carreteras principales	Movimiento el 50% del coste de terreno claro, sea cual sea el terreno real en la región			No aplica a esta versión del juego.
Despejado			Bonificación en forrajeo	
Bosque	Penalización débil	ATA: ninguno DEF: bonificación débil		
Bosque denso	Penalización moderada	ATA: ninguno DEF: bonificación moderada		
Marismas	Penalización importante	ATA: ninguno DEF: bonificación moderada	Hide Bonus	
Salvaje	Penalización importante	ATA: Penalización importante DEF: bonificación importante	Hide Bonus	No aplica a esta versión del juego.
Montaña/ alpino	Penalización importante	ATA : Penalización importante DEF: bonificación moderada	Bonificación en ocultamiento forrajeo limitado	
Rio principal/ Lago	Penalización importante	ATA: ninguno DEF: bonificación importante	Puede helarse en invierno	Ver nota 2
Rio menor	Penalización Moderada	ATA: ninguno DEF: bonificación débil		Ver nota 2. No aplica a esta versión del juego

Ferry/puente	Penalización Moderada	ATA: ninguno DEF: bonificación débil	Inoperante si está helado	Ver nota 2
Aguas poco profundas	Penalización Moderada		Puede helarse en invierno	No aplica a esta versión del juego.
Aguas costeras	Impasable			
Oceano	Impasable			
Zona de tránsito	Ir & volver necesita un turno completo			No aplica a esta versión del juego.

Notas:

1. Las fuerzas amigas atacando a través de un río (grande o pequeño) no sufren penalidades si la región tiene un nivel de control militar superior al 10%.

B. TIPOLOGÍA DEL TERRENO PARA LAS UNIDADES NAVALES

TIPO DE TERRENO	EFFECTOS SOBRE EL MOVIMIENTO / ABASTECIMIENTO	EFFECTOS SOBRE EL COMBATE (ATA/DEF)	OTROS EFFECTOS	NOTAS
Aguas costeras		La meteorología puede reducir la distancia de tiro inicial		
Océano		La meteorología puede reducir la distancia de tiro inicial		

C. ATAJOS DEL TECLADO

ZOOM:

Rueda del ratón

Acercar zoom /Alejar zoom

Clic en Rueda del ratón

Alternar entre el máximo y el mínimo de zoom

Fin

Alternar entre el máximo y el mínimo nivel de zoom

Av Pag

Acercar zoom

Re Pag

Alejar zoom.

MANIPULAR FUERZAS:

Clic izquierdo

Seleccionar una fuerza.

Clic Derecho

Deseleccionar (y volver al panel de mensajes).

Ctrl + Clic izquierdo

Rotar entre las fuerzas de una región

Arrastrar/soltar otra región Mover fuerza a la región elegida.

Arrastrar/soltar misma región Cancelar todo el movimiento marcado (excepto con **[Mayúsc]** pulsado: marcar ruta circular).

Arrastrar/soltar en otra Fuerza Combinar con fuerza elegida (si es amiga) o Interceptar fuerza (si es enemiga)

Arrastrar/soltar a estructura Entrar en la estructura

Arrastrar/soltar a pestaña Combinar con esa fuerza

Arrastrar/soltar + Ctrl: Mover fuerza a la región elegida (por la ruta más directa, sin importar coste de movimiento).

Suprimir: Cancela el último segmento del movimiento marcado de un ejército o flota.

C: Centra el mapa en la fuerza seleccionada.

Mayúsculas: Con una fuerza seleccionada, muestra el tipo de conexión con las regiones adyacentes.

Ctrl: Muestra el número de hombres / caballos / cañones de la fuerza seleccionada.

E/R: Rotar entre fuerzas terrestres. Con **[Ctrl]** pulsado, se ignoran las que no se están moviendo.

T/Y: Rotar entre fuerzas navales. Con **[Ctrl]** pulsado, se ignoran las que no se están moviendo.

S:	La fuerza seleccionada quedará en espera permanentemente (no aparecerá al rotar con E/R/T/Y).
Ctrl +S:	Elimina la situación de espera de todas las fuerzas que la tuvieran.
Ctrl + L:	Bloquea / Desbloquea todas las fuerzas de la región (para impedir combinarlas por error).
Clic derecho en pestaña:	Bloquea / Desbloquea la fuerzas
Teclas 1 – 6 :	Cambia entre los distintos filtros del mapa.
Ctrl F1-F4:	Filtro de unidades sobre el enemigo.
Ctrl F9:	Fin de turno.
Ctrl + Shift + S:	Grabar partida.
F1:	Listado de Fuerzas.
F2:	Reemplazos y producción.
F3:	Opciones militares
F4:	Opciones políticas.
F5:	Opciones diplomáticas.
F6:	Mapa estratégico
F7:	Puntuaciones y objetivos.
F8:	Síntesis del escenario.

EN EL PANEL DE UNIDADES :

Ctrl-clic derecho	Seleccionar múltiples unidades en el panel de unidades.
Rueda del ratón	Moverse por la lista de unidades
Seleccionar y arrastrar/ soltar:	Crear un nuevo ejército/flota. También para desembarcar en regiones sin puerto amigo.
A, O, D, P:	Cambiar la actitud de la fuerza a: Asalto, Ofensiva, Defensiva, Pasiva.

ÓRDENES OPERACIONALES (CUANDO SEAN APLICABLES):

Shift+T:	Entrar en la ciudad al llegar a destino.
Shift+D:	Construir depósito.
Shift+S:	Realizar una salida de la estructura.
Shift+M:	Marchas forzadas.
Shift+A:	Tender emboscada. (No en esta versión del juego).
Shift+B:	Quemar estructura (sólo unidades de tierra).

PANEL DE MENSAJES:

Clic:	Desplazar la vista del mapa a la región dónde ocurre el evento (si la hay).
Doble clic:	Si el mensaje está en texto rojo: Mostrar el contenido del mensaje en una ventana.
Rueda del ratón:	Moverse arriba y abajo por las entradas del panel de mensajes.

VENTANAS & INTERFAZ:

Escape:	Cerrar la ventana abierta actualmente.
R:	Desde el menu principal, lleva a la última partida guardada.

PARTIDAS GUARDADAS:

En el menú de Cargar partida: Al situar el ratón sobre una partida guardada, es posible retroceder a un turno anterior (tecla Inicio), renombrar la partida guardada (tecla Insertar) o borrarla (tecla Suprimir).

D. ICONOS DEL MAPA



E. SÍMBOLOS OTAN

TAMAÑO DE UNIDAD



TIPO DE UNIDAD / TIPO DE REEMPLAZO

SÍMBOLO UNIDAD	TIPO DE UNIDAD	TIPO DE REEMPLAZO
	Almirante (uno a tres símbolos de ancla)	Ninguno
	Unidad aérea	Ninguno
	Unidad aérea, Soporte (Aeropuerto)	Servicio
	Unidad aérea, Av.Recon.	Air Recon
	Unidad aérea, Av.Recon (alternativo)	Air Recon
	Vehículo blindado	Vehículo ligero
	Unidad Blindada	Vehículo pesado
	Unidad Blindada (Tanque)	Vehículo pesado
	Tren Blindado	Tren Blindado
	Artillería costera	Artillería pesada
	Artillería de campaña	Artillería media
	Artillería pesada	Artillería pesada
	Artillería ligera	Artillería ligera
	Artillería de montaña	Artillería media
	Caballería	Caballería
	Ingenieros	Ingenieros
	Líder (de una a tres estrellas)	Ninguno
	Cuartel General	Cuartel General
	Cuartel General (alternative)	Cuartel General
	Infantería	Infantería de línea
	Infantería de élite	Infantería de élite
	Infantería ligera	Infantería ligera

SÍMBOLO UNIDAD	TIPO DE UNIDAD	TIPO DE REEMPLAZO
	Infantería naval	Infantería de élite
	Infantry, Motorized	Infantería de línea
	Infantry, Mountain	Infantería de élite
	Médico	Servicios
	Milicia (Socialistas, Anarquistas...)	Milicia
	Unidad Naval, Acorazado	Barco pesado
	Unidad Naval, crucero/destructor	Barco ligero
	Unidad Naval, Transporte	Barco de Transporte
	Compañía de transmisiones	Servicios
	Suministros	Suministros

F. ICONOS DE CAPACIDADES ESPECIALES DE LOS LÍDERES

F1. Capacidades aplicables únicamente a un elemento o a un líder

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Asalto	Esta unidad está especializada en el ataque de posiciones atrincheradas.
	Artillería fija	Esta unidad está compuesta por cañones en posición fija (batería costera). Éstos no pueden salir de la región, salvo por transporte naval.
	Genio Militar	Este líder es un genio military con varias capacidades, Consulte en el Panel de Detalle de la Unidad para obtener la lista exhaustiva de todas sus capacidades.
	Tropas de Montaña	Esta unidad tiene tropas entrenadas para el combate en la montaña. Consulte en el Panel de Detalle de la Unidad para obtener la lista exhaustiva de todas sus capacidades

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Ocultador naval	Puede reducir las pérdidas en el momento de las retiradas (cortinas de humo, etc)
	Reconocimiento	Esta unidad es experta en reconocimiento. Tiene un superior potencial de detección.
	Unidad estática.	Esta unidad es infantería de guarnición fija. No se moverá hasta ser atacada.

F2. Aptitudes especiales aplicables sólo a la unidad a la que pertenece el elemento

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Anfibio	Ninguna penalización en el momento de los desembarcos, y reducida por la mitad para las travesías de río.
	Apoyo blindado	Esta unidad blindada refuerza el espíritu de los soldados de infantería que combate a su lado. +1 en iniciativa y bonificación de fuego del 10 % a las formaciones de infantería de la misma unidad.
	Experto en trincheras	Bonificación de tiro defensivo del 10 % y la protección extra de 1 para este elemento cuando esté atrincherado
	Fuego de Apoyo	Esta unidad posee una capacidad de fuego que impide la reacción enemiga. +1 de bonificación de Iniciativa en batalla para toda la unidad.
	Comandante de HQ	Gracias a una buena estructura del mando, el CG de la División proporciona una bonificación de +5 a la Cohesión Máxima y aumentan el +5 % la tasa de recuperación de todos los elementos de la división.
	Montañero	Bonificación del 25 % al combate y la protección extra de 1 para todas las unidades de la fuerza, en terreno de montaña, colinas arboladas y alpinas.
	Moral alta	Este elemento consta de individuos muy motivados y endurecidos por los combates, o tiene un Jefe que sabe motivar a sus hombres. La motivación proporcionada se traduce en una bonificación de +5 a la Cohesión Máxima de todos los demás elementos de la unidad.

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Transporte	Este elemento tiene una capacidad de transporte de 3.
	Moral débil	Este elemento consta de individuos poco motivados o asustados por los combates, o tiene un Jefe que no sabe motivar a sus hombres. La falta de motivación surtida se traduce por un malus de-5 a la Cohesión Máxima de todos los demás elementos de la unidad.

F3. Capacidades aplicables a toda una fuerza

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Artillero	Bonificación del 20 % en el combate a todas las unidades de artillería del grupo.
	Jinete	Bonificación del 25 % en el combate para todas las unidades de caballería del grupo, si están al descubierto, en la llanura, desierto, bosques, colinas o estepas.
	Sangre fría	Bonificación de iniciativa de 2 a todas las unidades bajo su mando.
	Impostor	A este elemento o General le gusta establecer posiciones falsas(cañones simulados y demás), camuflándole al enemigo la fuerza efectiva de su fuerza. + 1 al valor de Ocultación del grupo, si está atrincherado.
	Incursor en profundidad	Este elemento o General es capaz de hacer incursiones en profundidad en el territorio enemigo y sabe evitar al enemigo utilizando atajos y otros subterfugios. El + 50 % al valor de Evasión del grupo cuando se desplaza.
	Defensor	Bonificación del 10 % al combate en defensa.
	Experto en defensa	Bonificación de tiro defensivo del 10 % y la protección extra de 1 cuando la fuerza esté atrincherada.
	Honorable	Bonificación de 10 en Cohesión a todas las unidades bajo su mando.

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Infante	Bonificación del 10 % al tiro y al asalto de las unidades de infantería regular del grupo.
	Caballería ligera	Este elemento o General es capaz de enmascarar la progresión de una fuerza por el uso experto de los reconocimientos, los scouts, las marchas por las carreteras secundarias y otros subterfugios. + 1 al valor de Camuflaje del grupo y el + 25 % al valor de Evasión, si el grupo se desplaza.
	Leal	+ Proporciona + 1 PM de mando por nivel de aptitud, aunque no manda.
	Servicio sanitario	Este elemento es una Compañía sanitaria o un Doctor célebre que proporciona cuidados sanitarios, incluso en el campo de batalla. Aumenta el 15 % la tasa de recuperación de todos los demás elementos de la misma fuerza .
	Miliciano	Bonificación de Disclina de 1 y bonificación de cohesión de 10 a todas la milicia en el grupo.
	Montañero	Si manda, este Jefe da una bonificación del 25 % al movimiento de todas las unidades del grupo en colinas, colinas arboladas, montañas y regiones alpinas.
	Experto en patrullar	Este elemento o General es experto en la organización de patrullas en la región donde se encuentra, particularmente colocando una red eficaz de torres de vigilancia y de atalayas. + 1 al valor de Detección, el + 35 % al valor de Patrulla de la fuerza donde se encuentra, si está atrincherada.
	Pontonero	Bonificación de rapidez del 50 % en el cruce de los ríos.
	Observador malo	Este Jefe reduce del 15 % el consumo de suministros del grupo, incluso si no manda.
	Ocultador	Este elemento o General es capaz de enmascarar la progresión de su fuerza por el buen uso de exploradores, de marchas por atajos y otros subterfugios. + 1 al valor de ocultación del grupo y el + 25 % a su valor de Evasión cuando se desplaza.

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Observador marino	Este elemento o Almirante es experto en la organización de patrullas marítimas y la detección de los buques enemigos. +1 al valor de Detección, el +35 % al valor de Patrulla de la Flota donde se encuentra.
	Experto en asedios	Bonificación de asedio +1 a todo el grupo cuando asedia un fuerte. Este elemento también reduce del 10 % el tiempo de obtención del siguiente nivel de atrincheramiento.
	Transmisiones	Esta unidad de transmisiones es muy útil para el General que puede así transmitir sus órdenes eficazmente. +2 Puntos de Mando de toda fuerza en la cual se encuentra. Esta aptitud no se mejora.
	Jefe de Estado Mayor	Proporciona +1 PM por nivel de aptitud, hasta si no manda. (Si está en el grupo de un CG de Ejército, los Cuerpos subordinados reciben también esta bonificación).
	Experto en instrucción	Proporciona un punto de experiencia extra a todas las unidades del grupo que instruye.

F4. Capacidades aplicable a a toda la fuerza únicamente si el general que tiene la capacidad la manda

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Experto incursor	Si manda, este Jefe tiene el 85 % de posibilidad de replegarse a cada momento si es dominado en número. Se aplica sólo las fuerzas que cuestan 4 PM o menos.
	Jefe admirado	Este Jefe es apreciado por sus hombres porque se preocupa de su bienestar. Si manda, aumenta el 25 % la tasa de recuperación del cansancio de las unidades bajo sus órdenes.
	Gran administrador	Este líder es apreciado por sus hombres porque se preocupa de su bienestar. Aumenta el 15 % en el índice de recuperación de fatiga de las unidades bajo su mando.

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Burlador de bloqueos	Si manda, este Almirante es hábil para evitar las fuerzas navales enemigas, si llega el caso. El +35 % al valor de Evasión de la flota. Se aplica sólo cuando la flota se desplaza.
	Valiente	Este jefe está siempre en primera línea. Bonificación de 10 en Cohesión a todas las unidades de su mando, pero el riesgo de ser muerto en el combate es más elevado.
	Carismático	Este Jefe es verdaderamente carismático. Si manda, da una bonificación de +5 a la Cohesión Máxima y aumenta el 25 % la tasa de recuperación del cansancio de las unidades bajo sus órdenes.
	Cabeza fría	Bonificación de iniciativa de 2 a todas las unidades bajo su mando
	Corrupto	Este Comandante en Jefe deja la corrupción gangrenar bajo su mando, lo que aumenta un 10% el consumo de suministros de todas las fuerzas en su Teatro.
	Corrupto	Este jefe deja la corrupción gangrene su mando, lo que aumenta el 15 % el consumo de suministro de toda el grupo, incluso si no manda.
	Diplomático	Si es el Comandante en Jefe del Teatro, proporciona +1 PM por nivel de aptitud, para su grupo y todos los Cuerpos subordinados.
	Movimiento en orden disperso	Cuando manda, este General es demasiado relajado en el momento del desplazamiento de sus tropas, lo que reduce su eficacia para patrullar una región o camuflar su aproximación. El -25 % al valor de Evasión y de Patrulla, respectivamente y -1 al valor de ocultación del grupo, cuando se desplaza.
	Jefe desmotivado	Este jefe no es verdaderamente carismático, incluso derrotista. Si está al mando, da una reducción de-5 a la Cohesión Máxima y reduce del 25 % la tasa de recuperación del cansancio de las unidades bajo sus órdenes.
	Borracho	Este General es un borracho perdido. -4 PM de todo el grupo que manda y a los Cuerpos que estén subordinados a éste.

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Estratega complicado	Si es el Comandante en Jefe del Teatro, proporciona -3 Puntos de Mando.
	Experto en retiradas	Si manda, este Jefe puede replegarse mucho más fácilmente en el curso de las dos primeras horas de la batalla.
	Veloz	Si manda, este Jefe da una bonificación del 15 % al movimiento de todo el grupo.
	Comandante inteligente	Este General tiene facilidad para el mando. +2 PM, y +1 PC por nivel de habilidad por encima de 1, para todo el grupo que manda. (Si manda un Ejército, los Cuerpos subordinados reciben también esta bonificación).
	Buen Administrador militar	Este Jefe es apreciado por sus hombres porque se preocupa de su bienestar. Si manda, aumenta el 15 % la tasa de recuperación del cansancio de las unidades bajo sus órdenes.
	Buen comandante	Si manda, este Jefe proporciona +1 PM por nivel de habilidad. (Si manda un Ejército, los Cuerpos subordinados reciben también esta bonificación).
	Excelente subordinado	Este General sabe escoger a sus subordinados y delegar cuando hace falta. +3 PM de todo el grupo que manda. Esta aptitud no se mejora.
	Gran estratega	Si es el Comandante en Jefe del Teatro, proporciona +3 PM por nivel de aptitud, para su grupo y todos los Cuerpos subordinados.
	Fánatico	Si manda, este Jefe no podrá replegarse en el curso de las dos primeras horas de la batalla.
	Subordinados incompetentes	Este Comandante en Jefe tiene un Jefe de Estado Mayor incompetente.-2 Puntos de Mando de todas las fuerzas en su Teatro.
	Subordinados incompetentes	Este Comandante en Jefe tiene un Jefe de Estado Mayor incompetente.-2 Puntos de Mando de todas las fuerzas en su Teatro.
	Indeciso	Penalidad de -1 en Iniciativa a todas las unidades bajo su mando.
	Maestro en logística	Este jefe reduce en un 25 % el consumo de suministro de todo el grupo, incluso si no manda.

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Master of Defense	as unidades bajo su mando se despliegan mejor en ataque (se aplica también si es el Comandante en Jefe).
	Impulsor de moral	Este general es un jefe que sabe inspirar a sus hombres. La inspiración proporcionada se traduce por una bonificación de +1 a la disciplina del grupo que manda (o de todos los grupos de la región si es el Comandante en Jefe)
	Bombardeo naval	Bonificación del 20 % al tiro de todos los buques de línea en el grupo.
	Experto en ofensivas	as unidades bajo su mando se despliegan mejor en ataque (se aplica también si es el Comandante en Jefe).
	Pusilánime	Este General es demasiado prudente para atacar al enemigo si se encuentra en un territorio hostil. (-1 CP y si está por debajo del tanto por ciento del control militar en de la región, estará inactivo).
	Patriota	Este Jefe da una bonificación del 25 % al levantamiento de los partisanos y voluntarios en la región donde está presente.
	Saqueador	Si es el Jefe de más antigüedad en la región, dejará a sus hombres saquear y quemar las campiñas sin consideraciones para la justicia, masacrando a los paisanos si es necesario. Sólo las regiones más leales y vigiladas se verán libres de su cruel comportamiento.
	Mal Jefe defensivo	Las unidades bajo su mando se despliegan mal en defensa (se aplica también si es el Comandante en Jefe).
	Mal táctico naval	Penalización de -1 en Iniciativa a todas las unidades bajo su mando. Además, si es Comandante naval, -1 prima a Anemómetro
	Logístico malo	Este jefe aumenta en un 15% el consumo de suministro de todo el grupo, incluso si no manda.
	Mal Jefe ofensivo	Las unidades bajo su mando se despliegan mal en ataque (se aplica también si es el Comandante en Jefe).
	Mal Jefe ofensivo	Las unidades bajo el mando de este Comandante en Jefe despliegan peor y pocas serán capaces de entablar combate con el enemigo

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Malos subordinados	Este General escoge sus subordinados por su lealtad y no por su talento. -2 PM a todo el grupo que manda.
	Mal táctico	Penalización de -1 en Iniciativa a todas las unidades bajo su mando.
	Artillero Naval	Bonificación del 20 % al combate a todas las unidades de buques de línea en el grupo.
	Propagandista	Si es el Jefe más antiguo en la región, progresivamente aumentará la lealtad de las poblaciones. (El +1 % cada turno, hasta un 75 %)
	Impetuoso	Si manda, este Jefe tendrá grandes dificultades en replegarse en el curso de las dos primeras horas de la batalla.
	Oficial de reclutamiento	Proporciona regularmente de reclutas extras en las ciudades de nivel 5 ó +. Debe encontrarse dentro para que la aptitud se aplique.
	Retreater	Dobla la bonificación de retirada del grupo si está al mando.
	Escuela defensiva	Las unidades bajo su mando se despliegan mejor en defensa, pero son mucho menos eficaces en ataque (se aplica también si es el Comandante en Jefe).
	Escuela ofensiva	Las unidades bajo su mando se despliegan mejor en ataque, pero son mucho menos eficaces en defensa (se aplica también si es el Comandante en Jefe).
	Incursor marítimo	Si manda, este Almirante es hábil para evitar las fuerzas navales enemigas, si llega el caso. El +25 % al valor de Evasión de la Flota. Se aplica sólo cuando la flota se desplaza.
	Marino	Si manda, este Jefe da una bonificación del 25 % al movimiento de toda la Flota.
	Lento	Si manda, este Jefe disminuye el movimiento de todo la fuerza en un 25 %.
	Jefe de Estado Mayor	Proporciona +1 PM por nivel de aptitud, hasta si no manda. (Si está en el grupo de un CG de Ejército, los Cuerpos subordinados reciben también esta bonificación).

Icono	Capacidad Especial	Descripción de la capacidad especial
	Estratega	Este Comandante en Jefe en el Teatro proporciona +1 Punto de Mando a todos los apilamientos bajo su mando.
	Estratega	Si es el Comandante en Jefe del Teatro, proporciona +1 PM por nivel de aptitud, para su grupo y todos los Cuerpos subordinados.
	Experto en táctica	Bonificación de 1 en Iniciativa a todas las unidades bajo su mando (se aplica a todo el Ejército si es el Comandante).
	Experto en sorprender	Si manda, este Jefe tiene el 20 % de posibilidad de sorprender al adversario (dispara el primero).
	Oficial instructor	Si manda, este jefe instruye hasta dos regimientos de reclutas en regulares en cada turno.
	Sin piedad	Este Jefe no muestra ninguna piedad hacia las poblaciones rebeldes o ... sospechosas de serlo.
	Jinete muy rápido	Si manda, este Jefe da una bonificación del 25 % al movimiento de toda la caballería del grupo.
	Muy rápido	Si manda, este Jefe da una bonificación del 25 % al movimiento de todo el grupo.
	Muy rápido	Si manda, este Jefe da una bonificación del 30 % al movimiento de todo el grupo.
	Experto en retiradas	Si manda, este Jefe puede replegarse mucho más fácilmente en el curso de las dos primeras horas de la batalla.
	Africanista	Si está al mando, bonificación ofensiva y defensiva del 20% a las unidades Africanas.
	Falangista	Si está al mando, bonificación ofensiva y defensiva del 20% a las unidades de Falange.
	Anarquista	Si está al mando, bonificación ofensiva y defensiva del 20% a las unidades Anarquistas.
	Legionario	Si está al mando, bonificación ofensiva y defensiva del 20% a las unidades de la Legión.

G. DECISIONES REGIONALES

Un cuadro con la lista de las diferentes decisiones regionales.






Icono del Menú	Icono en el Mapa	Descripción de la Decisión
		En la Guerra Civil ambos bandos tenían submarinos, pero ninguno logró hundir ningún buque importante, pero quizás esto podía haber ocurrido de otro modo... Estrategia: Ganar puntos de Victoria y reducir el potencial naval del enemigo. Descripción: Sólo se puede jugar en regiones de mar, si en ella hay un barco enemigo entonces tienes una pequeña probabilidad de causar daño a un barco.
		En la Guerra Civil ambos bandos tenían submarinos, pero ninguno logró hundir ningún buque importante, pero quizás esto podía haber ocurrido de otro modo... Estrategia: Ganar puntos de Victoria y reducir el potencial naval del enemigo. Descripción: Sólo se puede jugar en regiones de mar, si en ella hay un barco enemigo entonces tienes una pequeña probabilidad de causar daño a un barco.
		Durante la Guerra Civil ambos bandos utilizaron pequeños grupos tras las líneas enemigas realizando acciones de sabotaje. Estrategia: Dañar las líneas de tren enemigas. Descripción: Daña la línea de tren en una región controlada por el enemigo.
		Al comienzo de la guerra ambos bandos vieron la necesidad de mejorar su fuerza aérea. Los republicanos compraron abundante material soviético. Con esta decisión compramos Tupolev SB-2 'Katiuskas'. Estrategia: Ganar una RGD (decisión Regional) 'Bombardeo Republicano'. Descripción: Esta RGD se juega en la región 'Moscú'. En pocas semanas una decisión de Bombardeo estará disponible.
		Al comienzo de la guerra ambos bandos vieron la necesidad de mejorar su fuerza aérea. Los republicanos compraron abundante material soviético. Con esta decisión compramos Polikarpov I-15 'Chatos'. Estrategia: Ganar una RGD Defensa aérea. Descripción: Esta RGD se juega en la región 'Moscú'. En pocas semanas una decisión de defensa aérea estará disponible.

		Rep.I-16 Al comienzo de la guerra ambos bandos vieron la necesidad de mejorar su fuerza aérea. Los republicanos compraron abundante material soviético. Con esta decisión compramos Polikarpov I-16. Estrategia: Ganar una RGD Superioridad aérea. Descripción: Esta RGD se juega en la región 'Moscú'. En pocas semanas una decisión de superioridad aérea estará disponible.
		Nac.He-51 Al comienzo de la guerra ambos bandos vieron la necesidad de mejorar su fuerza aérea Los Nacionales compraron mucho material del Eje. Con esta decisión compramos cazas alemanes He-51. Estrategia: Get new RGD Air Superiority. Descripción: Esta RGD se juega en la región 'Eje'. En pocas semanas una decisión de superioridad aérea estará disponible.
		Nac.Fiat CR-32 Al comienzo de la guerra ambos bandos vieron la necesidad de mejorar su fuerza aérea Los Nacionales compraron mucho material del Eje. Con esta decisión compramos cazas italianos CR-32 'Chirri'. Estrategia: Ganar una RGD Defensa aérea. Descripción: Esta RGD se juega en la región 'Eje'. En pocas semanas una decisión de defensa aérea estará disponible.
		Nac.Savoias Al comienzo de la guerra ambos bandos vieron la necesidad de mejorar su fuerza aérea Los Nacionales compraron mucho material del Eje. Con esta decisión compramos bombarderos Savoia 79 'Sparviero' y 81 'Pipistrello'. (También se simula la compra de bombarderos alemanes He-111, etc...) Estrategia: Ganar una RGD (decisión Regional) 'Bombardeo Nacional' Descripción: Esta RGD se juega en la región 'Eje'. En pocas semanas una decisión de Bombardeo estará disponible.
		Rep.Escolta a Convoy La República recibió material de Guerra de la URSS mediante convoyes que cruzaban el Mediterráneo. Estrategia: Ganar algunos reemplazos de infantería. Descripción: El Republicano puede jugar esta decisión en la región de 'Escolta de Convoy' pero sólo si hay una unidad crucero allí.
		Revolución Durante las primeras semanas de la Guerra las milicias anarquistas (sobre todo en Aragón y Cataluña) implantaron la Revolución Proletaria en las regiones que ocuparon. Estrategia: ganar Puntos de Victoria Descripción: Jugar esta decisión en una región bajo Control Militar.

	Brigada Mixta Regular 	Tras la creación del Ejército Popular las Brigadas Mixtas fueron el núcleo del ejército Republicano. Estrategia: Crear una nueva Brigada Mixta (de infantería regular) Descripción: Jugarla en regiones con ciudad bajo Control Militar. Se creará un Brigada Mixta (de infantería regular) vacía. Esta Brigada aparecerá con tan solo el batallón de transmisiones. El resto de batallones se añadirán manualmente o mediante reemplazos.
	Brigada Mixta de Milicias 	Tras la creación del Ejército Popular las Brigadas Mixtas fueron el núcleo del ejército Republicano Estrategia: Crear una nueva Brigada Mixta (de milicias) Descripción: Jugarla en regiones con ciudad bajo Control Militar. Se creará un Brigada Mixta (de milicias) vacía. Esta Brigada aparecerá con tan solo el batallón de transmisiones. El resto de batallones se añadirán manualmente o mediante reemplazos.
	Ataque Breguet XIX nacional 	Durante las primeras semanas de la Guerra ambos bandos tan solo tenían básicamente los viejos Breguet XIX para bombardear al enemigo y algunos Nieuport. Estrategia: Daño limitado a la cohesión de algunas unidades. Descripción: Jugar esta decisión en una región adyacente a una donde haya un líder propio y provocar limitada pérdida de cohesión a las unidades del enemigo presentes.
	Ataque Breguet XIX Republicano 	Durante las primeras semanas de la Guerra ambos bandos tan solo tenían básicamente los viejos Breguet XIX para bombardear al enemigo y algunos Nieuport. Estrategia: Daño limitado a la cohesión de algunas unidades. Descripción: Jugar esta decisión en una región adyacente a una donde haya un líder propio y provocar limitada pérdida de cohesión a las unidades del enemigo presentes.
	Propaganda Republicana 	Durante toda la Guerra la propaganda jugó un papel muy importante. Estrategia: Ganar 1 Punto de Moral Nacional. Ganar 10 Puntos de Compromiso. Descripción: Jugarla en la capital.

	Propaganda Nac. 	Durante toda la Guerra la propaganda jugó un papel muy importante. Estrategia: Ganar 1 Punto de Moral Nacional. Ganar 10 Puntos de Compromiso. Descripción: Jugarla en la capital.
	Requisas Republicanas 	Ambos bandos necesitaban dinero para cubrir todas las exigencias que suponía la Guerra. Estrategia: Conseguir dinero por la fuerza. Perder Lealtad. Descripción: Se debe jugar en una región bajo Control Militar entre un 51% y un 99% y que contenga una ciudad.
	Requisas Nacionales 	Ambos bandos necesitaban dinero para cubrir todas las exigencias que suponía la Guerra. Estrategia: Conseguir dinero por la fuerza. Perder Lealtad. Descripción: Se debe jugar en una región bajo Control Militar entre un 51% y un 99% y que contenga una ciudad.
	Persecución Rep. 	La persecución política fué algo habitual tras la ocupación de territorio enemigo. Estrategia: Ganar Lealtad, ganar Puntos de Victoria. Descripción: Esta decisión se debe jugar en regiones bajo Control Militar con baja lealtad hacia nuestro bando.
	Persecución Nac. 	La persecución política fué algo habitual tras la ocupación de territorio enemigo. Estrategia: Ganar Lealtad, ganar Puntos de Victoria. Descripción: Esta decisión se debe jugar en regiones bajo Control Militar con baja lealtad hacia nuestro bando
	Campaña Regional Republicana 	Esta decisión simula una campaña de propaganda menor en una región propia. Estrategia: Ganar Puntos de Victoria y algo de Lealtad. Descripción: Esta decision se debe jugar en regiones bajo Control Militar.
	Campaña Regional Nacional 	Esta decisión simula una campaña de propaganda menor en una región propia. Estrategia: Ganar Puntos de Victoria y algo de Lealtad. Descripción: Esta decisión se debe jugar en regiones bajo Control Militar.

	Defensa aérea Rep. 	Los I-15 'Chatos' fueron junto a los I-16 el núcleo de las fuerzas aéreas Republicanas durante la Guerra. Estrategia: Dar protección a nuestras tropas. Descripción: Esta decisión se debe jugar en regiones con tropas propias a las que queramos dar cobertura aérea de modo que dificultemos los bombardeos enemigos. La región debe tener un líder propio o haber uno en una región adyacente.
	Defensa aérea Nac. 	El caza italiano CR-32 demostró ser un buen rival ante los Polikarpov Republicanos. Estrategia: Dar protección a nuestras tropas. Descripción: Esta decisión se debe jugar en regiones con tropas propias a las que queramos dar cobertura aérea de modo que dificultemos los bombardeos enemigos. La región debe tener un líder propio o haber uno en una región adyacente.
	Superioridad aérea Republicana 	El Polikarpov I-16 fue el mejor caza del conflicto hasta que llegaron los BF-109. Estrategia: Eliminar la decisión enemiga Defensa aérea. Descripción: Jugar esta decisión en regiones donde haya una decisión enemiga de defensa aérea. Debe haber un líder propio en el área o una adyacente. Puede provocar que se pierda una decisión de defensa aérea sobre el mapa.
	Superioridad aérea Nacional 	El caza alemán He-51 demostró ser un buen rival frente a los Polikarpov Republicanos. Estrategia: Eliminar la decisión enemiga Defensa aérea. Descripción: Jugar esta decisión en regiones donde haya una decisión enemiga de defensa aérea. Debe haber un líder propio en el área o una adyacente. Puede provocar que se pierda una decisión de defensa aérea sobre el mapa.
	Bombardeo Rep. 	El Tupolev SB-2 fue el principal bombardero del bando republicano. Estrategia: Causar pérdida de cohesión al enemigo. Descripción: Esta decisión se juega en una región con un líder propio o en una adyacente a un líder propio. Causa pérdida de cohesión en varias unidades enemigas.
	Bombardeo Nac. 	Los Nacionales tenían varios tipos de aviones de bombardeo, como los Savoia 79, Savoia 81, Ju 52, He-111, Do-17, etc... Todos ellos se representan con este tipo de decisión. Estrategia: Causar pérdida de cohesión al enemigo. Descripción: Esta decisión se juega en una región con un líder propio o en una adyacente a un líder propio. Causa pérdida de cohesión en varias unidades enemigas.

	Bombardeo estratégico Rep. 	Ambos bandos realizaron ataques contra fábricas de Guerra enemigas para debilitar el esfuerzo bélico del enemigo. Estrategia: Hacer perder al enemigo algo de Suministros de Guerra (WS). Descripción: Jugar esta decisión sobre una región que contenga ciudad enemiga.
	Bombardeo estratégico Nac. 	Ambos bandos realizaron ataques contra fábricas de Guerra enemigas para debilitar el esfuerzo bélico del enemigo. Estrategia: Hacer perder al enemigo algo de Suministros de Guerra (WS). Descripción: Jugar esta decisión sobre una región que contenga ciudad enemiga.
	Ataque nocturno Republicano 	Ambos bandos realizaron ataques nocturnos para bajar la moral enemiga y causar daños materiales. Estrategia: Causa pérdida de puntos de Victoria al enemigo. Descripción: Jugar sobre una región enemiga que contenga una ciudad.
	Ataque nocturno Nac. 	Ambos bandos realizaron ataques nocturnos para bajar la moral enemiga y causar daños materiales. Estrategia: Causa pérdida de puntos de Victoria al enemigo. Descripción: Jugar sobre una región enemiga que contenga una ciudad.
	Reclutamiento Rep. 	Esta decisión simula una pequeña movilización de hombres en una región bajo control. Estrategia: Obtener conscriptos. Descripción: Esta decisión se debe jugar sobre regiones controladas que contengan una ciudad.
	Reclutamiento Nac. 	Esta decisión simula una pequeña movilización de hombres en una región bajo control. Estrategia: Obtener conscriptos. Descripción: Esta decisión se debe jugar sobre regiones controladas que contengan una ciudad.

CRÉDITOS

Director General: JD McNeil

Diseño: Miguel Santacruz de la Torre.

Desarrollo: Miguel Santacruz de la Torre.

Director de Desarrollo: Iain McNeil.

Productor: Tamas Kiss

Director artístico: Gilles Pfeiffer, Claudio Guarnerio

Gráficos: Gilles Pfeiffer, Jack Hearling, Pangi.

Investigación Histórica: Miguel Santacruz de la Torre.

Soporte Técnico: Philippe Thibaut, Philippe Malacher

Director de Operaciones: Erik Rutins

Tdirector Técnico: Philip Veale

Sonidos SFX: AGEOD, Miguel Santacruz de la Torre.

Director de Marketing : Marco A.Minoli

Director Creatividad : Richard Evans

Relaciones Públicas: Filippo Chianetta

QA e asistente de producción: Andrew Loveridge and Gerry Edwards

Documentación: Original documentation by Miguel Santacruz de la Torre.

Administración: Philippe Thibaut, Dean Walker and Liz Stolz

Detec.Fallos Texto & Localización: John Durkee, Tamas, SirGarnet

Soporte al cliente: Chistian Bassani and Paulo Costa

Desarrollo Web: Valery Vidershpan and Andrea Nicola

Gestores territoriales: France – Olivier Georges, Spain – Juan Díaz Bustamante

Agradecimientos: Sonia y a todos los que apoyaron desde los foros AGEOD y Puntadelanza.

Equipo de Apoyo: Bohémond

Beta y Voluntarios: Ebbingford, Carnium, TheDoctorKing, Durk, JIM-NC, Franciscus, Xaloc, Florent, Caradoc, Soderini, Teufel0331, Gatling, Picarón.

Producción: Un Juego producido por AGEOD Ltd

Gracias a nuestros socios a lo ancho de todo el mundo y finalmente pero principalmente a todos los miembros de los foros, socios estratégicos y seguidores sin los que nuestro éxito no sería posible.

SINGLE USE SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

READ THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (“LICENSE”) CAREFULLY BEFORE PROCEEDING TO INSTALL THE SOFTWARE. BY PRESSING “AGREE,” YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PRESS “DISAGREE”. THIS LICENSE AGREEMENT IS A LEGALLY BINDING CONTRACT BETWEEN YOU AND MATRIX GAMES LTD. AND/OR ITS SUBSIDIARIES, AFFILIATES OR SUB LICENSEES.

- 1. General.** This software product in its entirety is copyrighted and is protected by international law. The software and any accompanying documentation or media including this License whether on disk, in read only memory, or in any other form is licensed, not sold, to you by Matrix Games Ltd. and is for use only under the terms of this License. Matrix Games reserve all rights not expressly granted to you. The rights granted herein are limited and do not include any patents or intellectual property rights. Matrix Games expressly retains ownership of the Software itself.
- 2. Permitted License Uses and Restrictions.** This License allows you to install and use one copy of the Software on a single computer at any time. This License does not allow the Software to exist on more than one computer at a time, and you may not make the Software available over a network where it could be used by multiple computers at the same time. You may not copy, reproduce, translate, decompile, reverse engineer, disassemble, modify, or create derivative works from the assembled code or any part thereof. The software may contain an Editor that allows purchaser to create new assets, modify existing assets or files or create custom levels, scenarios or other materials for use solely in connection with the existing software (“new materials”). Purchaser is not permitted to use, or allow third parties to use the Editor and/or any new materials created, for any commercial purposes whatsoever, or in any other software, without the express prior written permission of Matrix Games Ltd. Any persons so doing is committing an offence and/or a copyright violation and will be subject to appropriate civil or criminal action at the discretion Matrix Games Ltd.
- 3. Game Servers.** Use of the software by purchaser on Slitherine’s servers is allowed entirely at the discretion of Slitherine, who at their sole discretion reserve the right to remove, deny or prevent any purchaser from using the Companies servers for any reason whatsoever including unreasonable, abusive or offensive language or behaviour and without consultation or notice.
- 4. Support & Multiplayer.** In certain situations and at their sole discretion Matrix Games Ltd. may refuse technical support and/or access to multiplayer or online functionality, including but not limited to the following; the user attempts or assist other to bypass security measures on the software, or the user is abusive to Matrix Games staff and or it’s community, or Matrix Games has reason to suspect the user is attempting to cheat or assisting others to cheat, or Matrix Games suspect that the person or entity is not the original purchaser of the software or Matrix Games at its sole discretion has terminated the Licence.
- 5. Transfer.** Purchaser may not rent, lease, lend or sublicense the Software to any person or entity.
- 6. Termination.** This License is effective until terminated. Your rights under this License will terminate automatically without notice from Matrix Games if you fail to comply with any term(s) of this License. Upon the termination of this License, you shall cease all use of the Software.
- 7. Warranty.** This Software is provided without warranty of any kind, whether express or implied, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, which are hereby disclaimed. In no event will Matrix Games Ltd be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use, or malfunction of this software product.
- 8. Disclaimer.** You expressly acknowledge and agree that use of the software is at your sole risk and that the entire risk as to satisfactory quality, performance, accuracy and effort rests with you. The software is provided “as is”; with all faults and without warranty of any kind, and Matrix Games Ltd or their licensors, subsidiaries, affiliates or sub licensees hereby disclaim all warranties and conditions with respect to the software, express, implied or statutory. Matrix Games do not warrant against interference of your enjoyment of the software, nor that the functions contained in the software will meet your requirements, nor that the operation of the software will be uninterrupted or error-free, or

that defects in the software will be corrected. No oral or written information or advice given by Matrix Games or any authorized representative shall create a warranty. Should the software prove defective, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

9. **Limitation of Liability.** Is restricted to the full extent not prohibited by law, in no event will Matrix Games be liable for personal injury, or any incidental, special, indirect or consequential damages whatsoever, including, without limitation, damages for loss of profits, loss of data, business interruption or any other commercial damages or losses, arising out of or related to your use or inability to use the software, however caused, regardless of the theory of liability (contract, tort or otherwise) and even if Matrix Games has been advised of the possibility of such damages. In no event shall Matrix Games Ltd's total liability to you for all damages (other than as may be required by applicable law in cases involving personal injury) exceed the amount which the purchaser paid for the software or Fifty US Dollars (\$50) whichever is less. The foregoing limitations will apply even if the above stated remedy fails in its essential purpose.
10. **Controlling Law and Severability.** This License will be governed by and construed in accordance with the laws of England and Wales. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision, or portion thereof, to be unenforceable, the remainder of this License shall continue in full force and effect.
11. **Complete Agreement; Governing Language.** This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software licensed herein and supersedes all prior or contemporaneous understandings regarding such subject matter. No amendment to or modification of this License will be binding unless in writing and signed by Matrix Games Ltd. Any translation of this License is done for local requirements only. In the event of a dispute between the English and any non-English versions; the English version of this License shall govern.