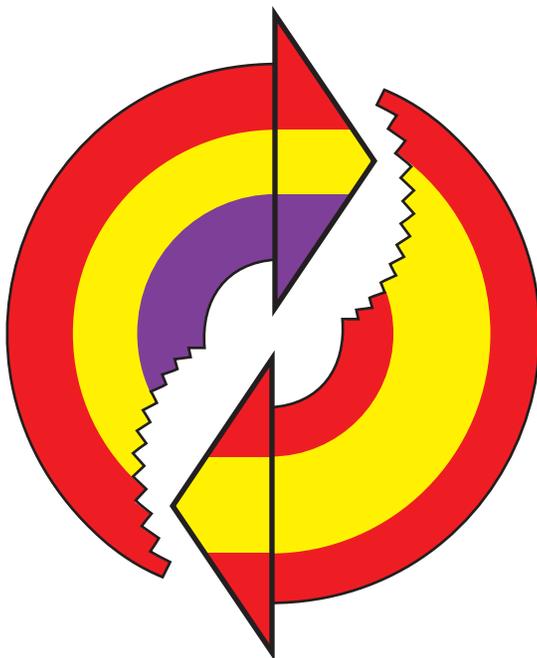


1936[®]

guerra civil



un juego de Arturo García

ÍNDICE

- 03 Presentación
- 04 Introducción al juego
- 05 Componentes
- 06 Las cartas
- 10 Las facciones
- 11 Los tableros
- 14 Preparación y logística
- 16 La secuencia de turno
- 20 Combate
- 24 Habilidades de los ejércitos
- 26 Liderazgo
- 28 Variantes
- 30 Ejemplos de barajas prediseñadas
- 32 Notas de diseño y ambientación
- 34 Bibliografía
- 35 Créditos

HOJAS DE REFERENCIA

Liderazgo

Iconografía

La secuencia de turno

La secuencia del combate



1936 Guerra Civil[®], el juego de cartas de la guerra civil española, está ambientado en la contienda histórica que se desata en España en el verano de 1936. El conflicto estalla el dieciocho de julio de 1936 como un golpe de estado fallido que en poco tiempo se convierte en una guerra civil, y que finaliza el primero de abril de 1939.

Los dos bandos enfrentados fueron el bando de la República (denominado con frecuencia y por extensión republicano, aunque ideológicamente estuviera integrado no sólo por republicanos) y el bando nacional. Estos dos bandos fueron en realidad conglomerados de distintas facciones con idearios y prioridades diferentes que se vieron colaborando para derrotar al contrario mientras intentaban al mismo tiempo prevalecer dentro de su propio bando, donde eran comunes roces de todo tipo, en ocasiones incluso resueltos de la forma más violenta. Sin embargo, como ha sucedido en las guerras a lo largo de la historia, donde se simplifica al enemigo, desde cada uno de los dos bandos se presentó al adversario como un bloque homogéneo bajo la etiqueta reduccionista de rojos o de fascistas. Al mismo tiempo que el enemigo ejercía esta visión simplista, y debido a la búsqueda de una cohesión interna, eran también los propios integrantes de cada bando los que llegaban a mezclar eslóganes, simbología o consignas que en otras circunstancias hubieran sido difícilmente compatibles.

En 1936 Guerra Civil[®] se ha realizado un esfuerzo para no caer en este tipo de simplificaciones. Se ha pretendido representar las variables que jugaron un papel en la guerra civil española en uno y otro bando con el mayor detalle y rigor posible, aprovechando al máximo toda la riqueza histórica disponible. Así, es posible apreciar diferencias que hoy en la distancia de los años han quedado difuminadas y/o mezcladas entre sí, síntoma de que la imagen que hoy se tiene de la guerra civil española y de sus protagonistas no es del todo precisa.

1936 Guerra Civil[®], además de utilizar el aspecto militar, también hace uso de los aspectos político, económico, social y cultural. Esto marca una diferencia importante con muchos de los juegos ambientados en la guerra civil española publicados con anterioridad, que no han dejaban de ser con frecuencia simples juegos de fichas rojas contra fichas azules.

Todas estas circunstancias hacen que 1936 Guerra Civil[®], al utilizar la ambientación del conflicto desde un enfoque detalladamente estructurado, tenga un alto potencial didáctico. No hay que olvidar, no obstante, que 1936 Guerra Civil[®] no deja de ser un juego, sin pretensiones de ser un tratado de Historia, pero sí con el ánimo de ofrecer una obra bien documentada.

Arturo García,
otoño de 2006



INTRODUCCIÓN AL JUEGO

Para jugar a 1936 Guerra Civil[®] no son necesarios dados, utensilios de escritura o conocimientos especiales sobre el periodo histórico en el que se ambienta el juego.

El juego básico es para dos jugadores, llevando cada jugador uno de los dos bandos. Alternativamente, al final de este libro de reglas se ofrecen algunas variantes para poder jugar entre cuatro jugadores.

Hay varios caminos que conducen a la victoria : la conquista militar, la diplomacia y la desmoralización del enemigo. El bando que primero cumple alguna de las condiciones de victoria es el ganador de la partida.

1936 Guerra Civil[®] se desarrolla por turnos alternos. En cada turno, el bando que tiene la iniciativa puede realizar una serie de acciones, mientras que el bando contrario tiene sus opciones más limitadas.

Cada turno tiene tres fases : una primera fase de ajustes, una segunda fase principal donde se desarrollan los acontecimientos más importantes y que es el núcleo del turno, y una tercera fase donde se comprueba si se da alguna de las circunstancias para dar la partida por terminada con un bando ganador.

Las acciones más frecuentes durante la partida son jugar cartas y utilizar cartas ya en juego. Adicionalmente, también se han de ajustar sobre los tableros los marcadores que indican la situación de algunos de los conceptos del juego. Algunas de las cartas permanecen sobre la mesa al jugarse, mientras que otras son jugadas e inmediatamente retiradas.

Antes de la partida cada jugador se prepara la baraja de cartas con la que jugará en base a unas reglas de confección y a la elección de una estrategia. El azar determinará en qué orden irán estando disponibles las cartas previamente seleccionadas, pero la estrategia con la que se ha diseñado la baraja permite una planificación y será clave en la victoria o en la derrota.

Aunque 1936 Guerra Civil[®] utiliza una ambientación muy detallada de la guerra civil española, se ha buscado un equilibrio entre los dos bandos y entre los distintos caminos que conducen a la victoria con objeto de permitir que cualquier desenlace sea posible, siempre evidentemente en función de la habilidad de los propios jugadores.

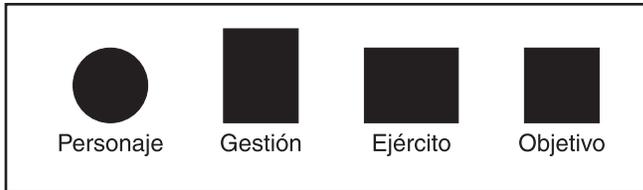


COMPONENTES

Los componentes del juego son cartas (252), tableros (4) y fichas marcadoras (24).

LAS CARTAS

El fondo y la forma de la imagen de cada carta la identifican :



Fondo rojo : cartas de personaje, ejército y gestión del bando de la República

Fondo azul : cartas de personaje, ejército y gestión del bando Nacional

Fondo verde : cartas de objetivo militar

Fondo amarillo : cartas de objetivo político

LOS TABLEROS

Los tableros reflejan la situación de la partida. Son independientes para facilitar su colocación en el área de juego según la disponibilidad de espacio.

Tablero del bando de la República

Tablero del bando Nacional

Tablero político

Tablero militar

LAS FICHAS MARCADORAS

Se utilizan para indicar el estado de algunos conceptos del juego dentro de los tableros durante la partida, colocándose sobre el valor apropiado de la tabla correspondiente al concepto asociado.



Los conceptos asociados a los tableros, y cuyo estado se refleja mediante las tablas y las fichas marcadoras, se indican en las reglas y en las cartas comenzando por letra mayúscula (Diplomacia, Puntos de Resistencia, Turnos de Resistencia, Puntos de Victoria Políticos y Puntos de Victoria Militares).

EL LIBRO DE REGLAS

Además del propio libro de reglas, se facilitan unas hojas sueltas adicionales con algunos de los conceptos clave del juego para facilitar su consulta : liderazgo, iconografía, la secuencia de turno y la secuencia del combate.



LAS CARTAS

Carta de personaje



Tienen incidencia en el juego

No tienen incidencia en el juego

Liderazgo
Facción

Nacimiento y fallecimiento del personaje

Coste base

Retrato del personaje

Nombre de la carta

Bono militar

Mando militar

Coste de movilización

Tipo de personaje (tierra, mar, aire)

Archivo del que procede la imagen

Texto de juego

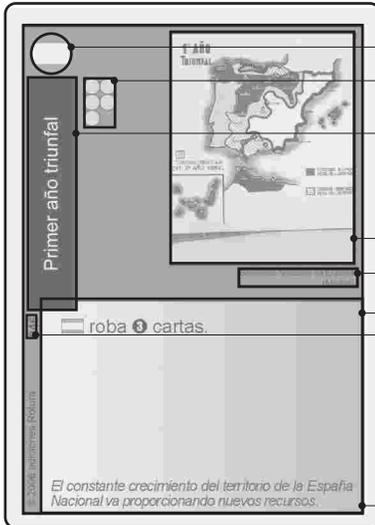
Número de la carta

Interacción: **1** bono militar de **1** personaje al que se enfrenta.

Ascendido a teniente general en febrero de 1939, obteniendo seis ascensos en menos de tres años, marca no igualada nunca en el ejército español. Obtiene la Laureada de Madrid. Exiliado, regresa a España en 1958.

Texto histórico

Carta de gestión



Tienen incidencia en el juego

No tienen incidencia en el juego

Facción

Coste base

Nombre de la carta

Imagen

Archivo del que procede la imagen

Texto de juego

Número de la carta

Primer año triunfal

roba 3 cartas.

El constante crecimiento del territorio de la España Nacional va proporcionando nuevos recursos.

Texto histórico



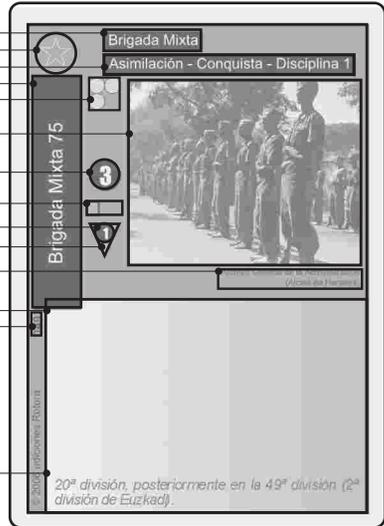
No tienen incidencia en el juego Tienen incidencia en el juego

Carta de ejército

- Clase de ejército
- Facción
- Habilidades del ejército
- Nombre de la carta
- Coste base
- Imagen
- Fuerza
- Capacidad de defensa
- Coste de movilización
- Tipo de ejército (tierra, mar, aire)

- Archivo del que procede la imagen
- Número de la carta
- Texto de juego

Texto histórico



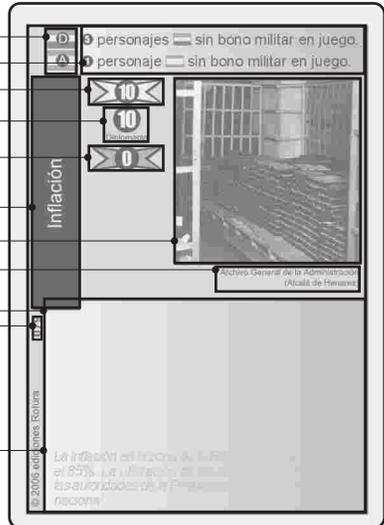
No tienen incidencia en el juego Tienen incidencia en el juego

Carta de objetivo político

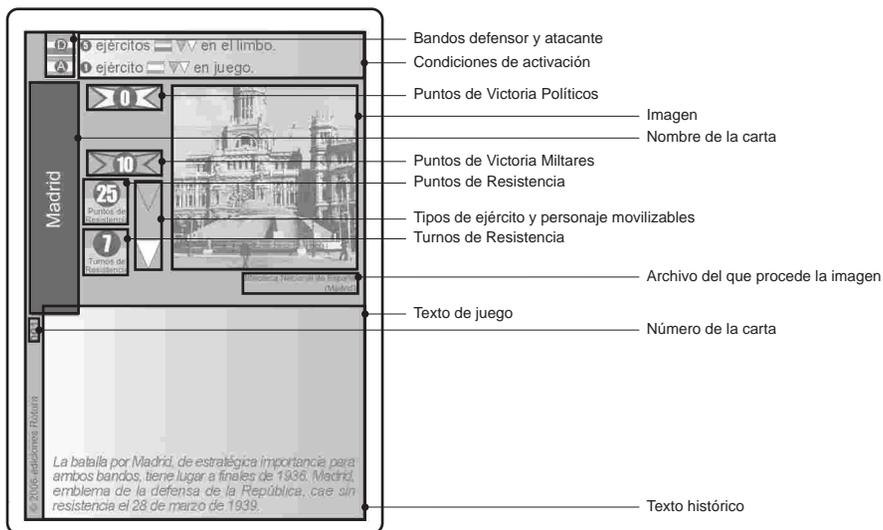
- Bandos defensor y atacante
- Condiciones de activación
- Puntos de Victoria Políticos
- Diplomacia
- Puntos de Victoria Militares

- Nombre de la carta
- Imagen
- Archivo del que procede la imagen
- Número de la carta
- Texto de juego

Texto histórico



Carta de objetivo militar



No todas las cartas tienen todas las características posibles. Por ejemplo, sólo algunas cartas de personaje tienen características militares o algunas cartas de ejército no tienen texto de juego (sus características militares ya definen su utilización en el juego).

Las cartas que se juegan son las cartas de bando : cartas de personaje, cartas de gestión y cartas de ejército. Las cartas de objetivo político y las cartas de objetivo militar no se juegan, están disponibles sobre la mesa cerca de los jugadores o bien sobre alguno de los tableros.

El texto de juego, junto con el resto de características, determinan el funcionamiento de la carta en el juego

CÓMO SE JUEGAN LAS CARTAS

Al jugar una carta, el bando que la juega reduce su Economía en el tablero de bando en la cantidad indicada por el coste efectivo de la carta. El coste base de jugar una carta viene indicado por un número de "monedas doradas" (☉). Si el coste es cero se representa por una "moneda negra" (●). El coste efectivo puede ser diferente por alguna circunstancia del juego que haga que jugar algunas cartas sea más barato o más caro.

Las cartas de gestión se juegan, tienen efecto e inmediatamente son eliminadas.

Las cartas de personaje y de ejército se juegan y permanecen en juego de forma indefinida hasta que algún acontecimiento de la partida las elimina. Sólo los ejércitos y los personajes con bono militar pueden movilizarse a un objetivo militar.



Algunas cartas, para ser jugadas o para ser utilizadas ya una vez en juego, tienen restricciones de uso. **Ⓚ** indica que el efecto señalado ha de cumplirse obligatoriamente para hacer uso de la carta. **Ⓛ** indica que la carta sólo se puede utilizar si se cumple la condición señalada a continuación. Una carta no puede jugarse si no se dan todas sus condiciones o no pueden tener lugar todos sus efectos obligatorios. Sin embargo, una carta que indique que al jugarse tiene varios efectos no obligatorios sí podría jugarse sin que tuvieran lugar todos ellos.

POSIBLES UBICACIONES DONDE PUEDEN ESTAR LAS CARTAS

Reserva. Mazo de cartas del que se roba. Cuando se busca en la reserva una carta, ésta se ha de mostrar al contrario.

Mano. Cartas en la mano (hasta **Ⓜ**) disponibles para ser jugadas. Si alguna circunstancia hace que se sobrepase la mano, inmediatamente se descarta el excedente.

Cuando un bando se descarta, elige de qué carta o cartas desprenderse salvo que se indique explícitamente lo contrario.

Retaguardia. Zona cercana al jugador donde se juegan y permanecen los personajes y los ejércitos hasta ser eliminados o movilizados a un objetivo militar. Las cartas de gestión también se considera que transitan momentaneamente por la retaguardia al jugarse.

Objetivo militar. Zona cercana a una carta de objetivo militar donde han sido movilizadas personajes y/o ejércitos.

Limbo. Cartas eliminadas y descartadas de cada bando. Cualquiera de los jugadores puede consultar cualquiera de los limbos en cualquier momento. La última carta del limbo es la carta más recientemente eliminada o descartada. Todas las cartas en el limbo son cartas eliminadas, pero la eliminación implica que una carta pasa del juego al limbo. Si pasa de la mano al limbo se utiliza el término descartar.

Terminología relativa al movimiento de cartas de bando en función de su origen (fila) y su destino (columna) :

	Reserva	Mano	Retaguardia	Objetivo militar	Limbo
Reserva		robar buscar - añadir	poner en juego	-	-
Mano	-		jugar	-	descartar
Retaguardia	-	devolver		movilizar	eliminar
Objetivo militar	-	devolver	desmovilizar		eliminar
Limbo	-	recuperar	poner en juego	-	

Las cartas de objetivo militar y de objetivo político pueden estar en cualquier zona cercana a los jugadores si no han sido aún activados o si ya han sido resueltos, o bien en el tablero correspondiente en caso de estar activos.



LAS FACCIÓNES

 Bando de la República		
Republicanos	 	Socialistas
Comunistas	 	Anarquistas
Militares de la República	 	Nacionalistas catalanes
Nacionalistas vascos	 	Ayuda internacional al bando de la República
P.O.U.M. (Partido Obrero de Unificación Marxista)	 	Ayuda internacional al bando de la República U.R.S.S.
Bando de la República - cartas genéricas	 	Ayuda internacional al bando de la República Brigadas internacionales

 Bando Nacional		
Militares nacionales	 	Falangistas
Monárquicos	 	Carlistas
La Iglesia	 	Ayuda internacional al bando Nacional
Protectorado español de Marruecos	 	Ayuda internacional al bando Nacional Alemania
Bando Nacional - cartas genéricas	 	Ayuda internacional al bando Nacional Italia

El bando de la República se referencia por una bandera de tres franjas iguales de colores rojo, amarillo y morado. El bando Nacional se referencia por una bandera de tres franjas, la central el doble de alta que las otras dos, de colores rojo, amarillo y rojo.

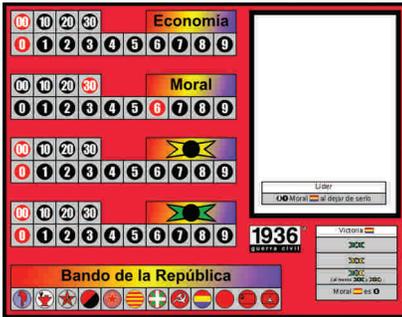
Las facciones de republicanos, socialistas, comunistas, anarquistas, militares nacionales, falangistas, monárquicos y carlistas son facciones principales y contienen personajes que pueden ser nombrados líderes de sus respectivos bandos.

Las facciones de ayuda internacional tienen cada una a su vez dos subfacciones, pero todas ellas son consideradas como una única facción.

Algunas cartas pueden pertenecer a más de una facción simultáneamente, circunstancia que viene indicada por un icono compuesto. Estas cartas son de ambas facciones a todos los efectos, independientemente de su conveniencia.



LOS TABLEROS



Tablero del bando de la República



Tablero del bando Nacional

Cada bando dispone de un tablero donde se refleja la situación de varios conceptos de juego cuyo valor evoluciona durante la partida (Economía, Moral, Puntos de Victoria Políticos, Puntos de Victoria Militares, qué personaje es líder del bando), así como diversa información de utilidad (las facciones que componen el bando, las consecuencias de perder al líder y las condiciones de victoria).

Durante la partida se utilizan dos fichas marcadoras en cada una de las tablas de Economía, Moral, Puntos de Victoria Políticos y Puntos de Victoria Militares para reflejar su valor (una ficha para las decenas, otra para las unidades). En rojo se indican los valores iniciales de cada uno de ellos.

El valor máximo de Economía, Moral, Puntos de Victoria Políticos y Puntos de Victoria Militares es 30. Asimismo, el valor mínimo de cualquiera de ellos es 0.

CONCEPTOS DE LOS TABLEROS DE BANDO

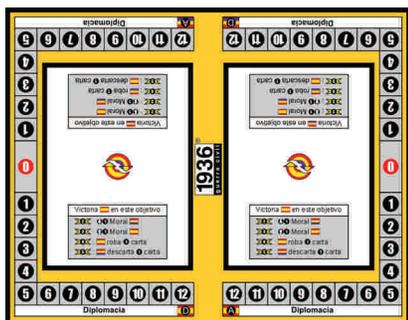
Economía. Mecanismo de pago con el que cada bando juega cartas o utiliza cartas en juego. Cada turno se incrementa en la fase de ajustes y es acumulable. Su valor inicial es 0.

Moral. Indicador del estado de ánimo de un bando. La guerra produce un desgaste que conlleva que por defecto exista una pérdida de Moral cada turno. La Moral a 0 implica la derrota, la Moral del contrario a 0 supone la victoria. Su valor inicial es 30.

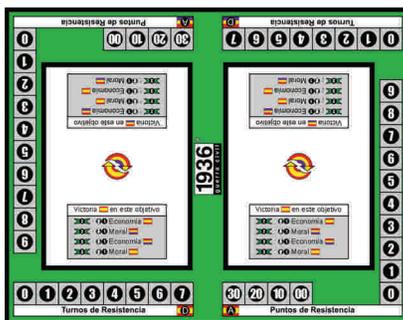
Puntos de Victoria Políticos. Puntos de victoria acumulados por ganar objetivos políticos.

Puntos de Victoria Militares. Puntos de victoria acumulados por ganar objetivos militares.





Tablero
político



Tablero
militar

Cada tablero puede gestionar hasta dos objetivos de su tipo (objetivos políticos en el tablero político, objetivos militares en el tablero militar). Si hay dos objetivos activos del mismo tipo, cada uno de ellos debe ser defendido por cada uno de los dos bandos. Cuando se activa un objetivo, se coloca éste en el lado del tablero que corresponda dependiendo de qué bando lo defiende y qué bando lo ataca.

En el momento de la activación del objetivo se colocan las fichas marcadoras correspondientes en las posiciones indicadas en el propio objetivo : Diplomacia en el caso de los objetivos políticos, Puntos de Resistencia (unidades y decenas) y Turnos de Resistencia en el caso de los objetivos militares. Durante la partida, las fichas marcadoras se mueven para reflejar la evolución de estos conceptos.

El valor máximo de la Diplomacia es el valor indicado en la propia carta de objetivo político. El valor mínimo (e inicial) de la Diplomacia es 1 (marcado en rojo). Si alcanza su valor máximo, ya no podrá disminuir.

El valor máximo (e inicial) de los Puntos de Resistencia es el indicado en la propia carta de objetivo militar. El valor mínimo de los Puntos de Resistencia es 1. Si cae a ese valor, ya no podrá aumentar.

El valor máximo (e inicial) de los Turnos de Resistencia es el indicado en la propia carta de objetivo militar. El valor mínimo de los Turnos de Resistencia es 1. Si se reduce a ese valor, ya no podrá aumentar.

CONCEPTOS DEL TABLERO POLÍTICO

Diplomacia. Dificultad de un objetivo político. Indica la casilla del tablero político a la que hay que llegar para ganar el objetivo.

Cuando el efecto de una carta hace referencia a la ganancia de Diplomacia, el bando que gana esa Diplomacia puede decidir en qué objetivo político la utiliza si hay más de un objetivo político activo.



Si no hay ningún objetivo político activo donde poder mover la Diplomacia y un bando pierde Diplomacia, el bando contrario puede utilizar un punto de esa Diplomacia para activar un objetivo político sin tener en cuenta sus condiciones de activación. Ganar Diplomacia en cambio no puede utilizarse para activar un objetivo político.

CONCEPTOS DEL TABLERO MILITAR

Puntos de Resistencia. Fortaleza de un objetivo militar. El propósito del bando atacante es reducir los Puntos de Resistencia a 0 para ganar el objetivo.

A través del combate los Puntos de Resistencia de un objetivo militar pueden aumentar o disminuir, pero nunca superar por encima su límite superior (indicado en el objetivo militar) ni por debajo su límite inferior (0).

Turnos de Resistencia. Tiempo necesario para que el bando defensor afiance el control en un objetivo militar. El propósito del bando defensor es que los Turnos de Resistencia bajen a 0 sin que los Puntos de Resistencia lo lleguen a hacer. Los Turnos de Resistencia bajan cada turno sólo si los Puntos de Resistencia del objetivo militar son al menos la mitad de su máximo (redondeando hacia arriba).

SOBRE LOS OBJETIVOS

Activación de un objetivo. Intención de resolver la pugna por un determinado objetivo político o militar.

Un objetivo puede ser activado por cualquiera de los dos bandos (cada uno tiene condiciones de activación diferentes). Cuando se activa, el objetivo se coloca sobre el tablero correspondiente.

Un objetivo activo es aquel que está colocado sobre algunos de los tableros. Los demás son objetivos, o bien resueltos, o bien aún no activados.

Un objetivo ya resuelto no puede volver a activarse.

Condiciones de activación. Condiciones que han de cumplir uno u otro bando para poder activar el objetivo.

Los objetivos políticos se activan en base al número de personajes sin bono militar en la retaguardia. La única forma de saltarse las condiciones de activación para un objetivo político es que el bando contrario pierda Diplomacia y no haya ningún objetivo político activo donde pueda moverse la Diplomacia.

Los objetivos militares se activan en base al número de ejércitos en juego (bando atacante) o en el limbo (bando defensor).

Puntos de Victoria Políticos. Puntos de victoria que proporciona el objetivo político al bando que consigue la victoria en él. Sirven para la victoria política y para la victoria combinada militar / política.

Puntos de Victoria Militares. Puntos de victoria que proporciona el objetivo militar al bando que consigue la victoria en él. Sirven para la victoria militar y para la victoria combinada militar / política.



PREPARACIÓN Y LOGÍSTICA

DISEÑO DE LA BARAJA

Cada bando se confecciona su propia baraja de forma secreta según las siguientes reglas :

- Cada baraja sólo puede contener cartas de su bando.
- Cada baraja debe estar compuesta al menos de 30 cartas, sin límite superior.
- Cada baraja debe contener cartas de al menos una de las facciones principales de su bando.

TABLEROS

Los tableros político y militar se colocan entre los dos jugadores de forma que cada uno tenga las banderas de su bando orientadas hacia sí mismo (A D A D).

Alrededor del tablero militar ha de dejarse suficiente espacio para poder colocar cartas junto al mismo.

Al comienzo de la partida no hay objetivos activos.

Cada jugador debe colocar su tablero de bando visible al jugador contrario.

FICHAS MARCADORAS

Se colocan fichas marcadoras sobre las casillas iniciales de los tableros de bando, indicadas de color rojo (en total, dieciseis fichas marcadoras).

Las demás fichas marcadoras pueden colocarse sobre los tableros militar y político a la espera de que algún objetivo sea activado.

COMIENZO DE LA PARTIDA

Cada jugador debe barajar sus cartas.

Cada jugador debe ofrecer el corte al jugador contrario.

Cada jugador comienza la partida con una mano de 6 cartas.

Como bando sublevado, siempre comienza la partida el bando Nacional.

DURANTE LA PARTIDA

Cada bando juega sus cartas frente a sí, en lo que es su retaguardia. Los ejércitos y personajes movilizados a objetivos militares han de colocarse junto a los mismos. Es importante que exista una distancia entre la retaguardia y el tablero militar.

Cada jugador tiene o puede tener :

Cartas en la mano (hasta 6).

Personajes y ejércitos jugados ante sí (retaguardia).

Personajes y ejércitos movilizados (junto al tablero militar).



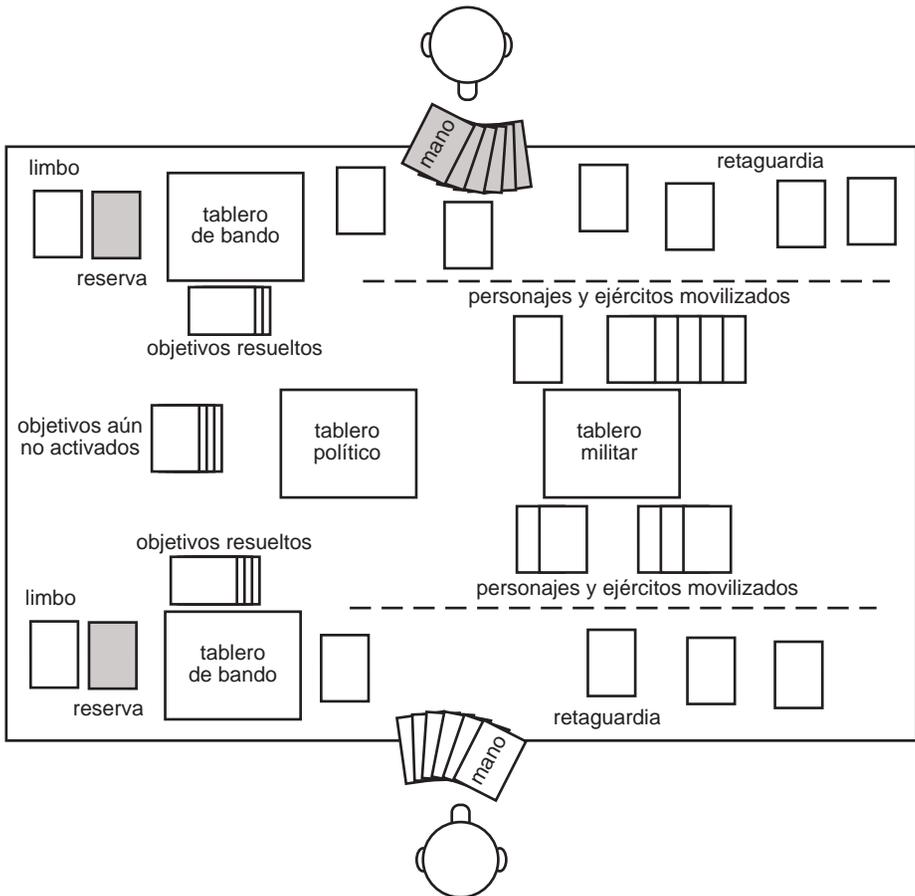
Mazo de cartas para robar (reserva).

Mazo de cartas eliminadas (limbo).

Mazo con los objetivos políticos y militares resueltos.

EJEMPLO DE DISPOSICIÓN

Ejemplo de cómo podría ser dispuesta el área de juego. Cada jugador es libre de ubicar su limbo, su reserva, su tablero de bando y sus objetivos ganados a su conveniencia.



LA SECUENCIA DE TURNO

Cada turno consta de tres fases y en cada una de ellas se llevan a cabo diferentes acciones. Cada turno es un bando el que lleva la iniciativa.

ALGUNAS DEFINICIONES PREVIAS

Bando activo y bando pasivo. El bando activo es aquel que tiene el turno y es el que lleva la iniciativa. El bando contrario es el bando pasivo y sus acciones posibles están más limitadas.

Influencia de un personaje. Efecto permanente o automático al jugarse el personaje o por estar en juego. El efecto puede tener lugar en cualquiera de las fases, una única vez o cada vez que se produzca un acontecimiento determinado.

FASE DE AJUSTES

En la fase de ajustes el bando activo realiza una serie de ajustes. El orden es abierto pero se indica uno por comodidad y para reducir el riesgo de que algún ajuste se olvide. El bando pasivo no hace nada.

1º Economía. El bando activo incrementa su Economía. Por defecto, el incremento es ①. El máximo acumulable de Economía es ③.

Si una o más cartas en juego afectan a la Economía en la fase de ajustes (normalmente personajes a través de su influencia), todos los efectos tienen lugar simultáneamente.

2º Moral. El bando activo reduce en ① su Moral.

3º Resistencia. El bando activo reduce en ① los Turnos de Resistencia del objetivo militar que defiende si los Puntos de Resistencia son al menos la mitad de su máximo (su valor inicial, redondeando hacia arriba).

4º Refuerzo. El bando activo roba ① carta. Si al robar la carta el jugador supera el máximo de su mano, ha de descartar el excedente (no tiene por qué ser la carta recién robada). La mano inicial es de ⑥ cartas y en el primer turno de juego no se roba.

	Ajustes
1º	Economía
2º	Moral
3º	Resistencia
4º	Refuerzo

FASE PRINCIPAL

En la fase principal ambos bandos tienen la capacidad de realizar acciones, aunque el bando activo es quien tiene más opciones. No hay un orden determinado en el que llevar a cabo las distintas acciones, pero algunas de ellas sólo se pueden hacer una vez.

Jugar cartas. El bando activo puede jugar cartas de personaje, de ejércitos y de



gestión. El bando pasivo sólo puede jugar cartas de gestión. Jugar una carta requiere reducir la Economía en una cantidad igual a su coste. Algunas cartas requieren que se cumplan ciertas condiciones para ser jugadas. Cuando se juega una carta, sus efectos se llevan a cabo de inmediato. El bando que la juega determina dónde se llevan a cabo estos efectos, salvo que la carta mencione lo contrario explícitamente.

Nota: en su primer turno, un bando no puede jugar cartas de ayuda internacional.

Utilizar cartas en juego. Ambos bandos pueden utilizar sus cartas en juego (personajes y ejércitos). Hay varias formas de utilizar las cartas en juego : nombrar líder entre los personajes en juego, utilizar al líder previamente nombrado, las acciones militares de personajes y ejércitos, las habilidades de ejércitos y la intervención de personajes.

- Nombrar líder (una vez por turno). El bando activo nombra líder si tiene en juego algún personaje con **Liderazgo** y cumple los requisitos de nombramiento de su facción.

- Utilizar al líder. Tener líder permite utilizar las habilidades asociadas. Algunas habilidades de líder son comunes, otras dependen de cada facción.

- Acciones militares. Las tres acciones militares que pueden realizar personajes militares y ejércitos son la movilización, la desmovilización y la participación en combate (ser declarado como atacante o como defensor). Cada ejército y personaje militar sólo puede realizar una acción militar por turno. El bando activo puede hacer uso de las tres acciones militares, pero el bando pasivo sólo puede hacer uso de la participación en combate, y sólo si el bando activo lo ha declarado previamente.

La movilización es llevar un personaje o un ejército desde la retaguardia a un objetivo militar (si es de un tipo movilizable) y tiene un coste, indicado en la carta. La desmovilización es llevar un personaje o un ejército desde un objetivo militar a la retaguardia y no tiene coste. Sólo los personajes militares (aquellos con bono militar) pueden ser movilizados.

Algunas cartas pueden forzar una movilización o una desmovilización extraordinaria. Ésta no cuenta como la acción militar del personaje o ejército en el turno.

Participación en el combate. Después de ser declarado el combate, éste tiene lugar entre los personajes y ejércitos movilizados. El combate tiene lugar para todos los personajes y ejércitos simultáneamente y tiene su propia secuencia.

- Activar habilidades de los ejércitos. Lo normal es hacer uso de estas habilidades en el combate, pero algunas pueden activarse fuera del mismo.

- Intervención de personajes. Efecto puntual de un personaje que se define en base a los turnos en los que el personaje puede intervenir (en el turno propio, en el turno contrario o en ambos turnos) y por el coste que tiene para su utilización. Cada intervención sólo puede ser usada una vez en cada turno en el que puede utilizarse. Algunos personajes pueden tener más de una intervención, pudiendo utilizar cada una de ellas. Al igual que al jugar una carta, utilizar la intervención de un personaje puede estar sujeta a restricciones de uso.

Activar objetivos. El bando activo puede activar objetivos políticos y/o objetivos militares si cumple los requisitos de activación indicados en cada objetivo. No puede



activarse un objetivo si ya hay un objetivo activo del mismo tipo.

El bando pasivo únicamente puede activar un objetivo político si el bando activo realiza una acción que le hace perder Diplomacia y no hay ningún objetivo político activo donde pueda moverse la Diplomacia.

Declarar combate (sólo una vez). El bando activo puede declarar combate para luchar por los objetivos militares, tanto defendidos como atacados.

Pasar. Cuando ambos bandos pasan de forma consecutiva, la fase principal llega a su fin.

Una vez que un jugador declara que juega o utiliza una carta, el jugador contrario no puede evitar que la juegue o utilice, la carta es jugada/utilizada y se lleva a cabo su efecto. No obstante, existe derecho a réplica, teniendo derecho a responder cada vez que el bando contrario hace algo : jugar una carta, utilizar la intervención de un personaje, nombrar o utilizar líder, movilizar / desmovilizar un personaje o un ejército, activar un objetivo, declarar combate. En el caso del bando pasivo, la réplica puede ser jugar una carta de gestión o utilizar la intervención de un personaje. El bando activo es quien lleva la iniciativa, por lo que el bando pasivo sólo puede replicar si el bando activo hace algo o pasa, pero no puede adelantarse a su juego. La réplica termina en el momento en que ambos bandos pasan.

Fase principal	
Jugar cartas	
Utilizar cartas en juego	Nombrar líder
	Utilizar al líder
	Acciones militares
	Habilidades de ejércitos
	Intervención de personajes
Activar objetivos	
Declarar combate	
Pasar	

FASE DE ARMISTICIO

En la fase de armisticio se resuelven los objetivos que procedan y se analizan las condiciones de victoria. Hay acciones que un bando sólo puede llevar a cabo en caso de ganar algún objetivo.

Resolución de objetivos. Se resuelven los objetivos políticos y militares.

Los objetivos políticos por resolver son aquellos en los que la Diplomacia ha alcanzado el valor indicado en la carta del objetivo.



Los objetivos militares por resolver son aquellos en los que los Turnos de Resistencia son ① (el bando defensor gana) y aquellos en los que los Puntos de Resistencia son ① (el bando atacante gana, siempre que tenga movilizado algún ejército con **Conquista** en el objetivo militar a resolver).

Si en el mismo turno un objetivo Militar se queda a ① Puntos de Resistencia y a ① Turnos de Resistencia, el ganador del objetivo militar es el bando activo.

Si un objetivo militar se queda a ① Puntos de Resistencia pero el bando atacante no tiene ejércitos con **Conquista** movilizados en el objetivo militar, éste no se resuelve y permanece en esta situación hasta que en un turno posterior el bando atacante tenga un ejército con **Conquista** movilizado en ese objetivo militar en la resolución de objetivos.

Al resolverse cada objetivo, el ganador puede -sólo si tiene líder- determinar consecuencias adicionales en función de los Puntos de Victoria que dé el objetivo (no por ello se dejan de adjudicarse esos Puntos de Victoria).

Los costes de las consecuencias adicionales de ganar un objetivo son los siguientes:

①① Economía al bando propio : 

①① Economía al bando contrario : 

①① Moral al bando propio : 

①① Moral al bando contrario : 

Robar ① carta el bando propio : 

Hacer descartar ① carta al bando contrario : 

En función de las consecuencias adicionales decididas, puede ocurrir que no se aprovechen todos los Puntos de Victoria otorgados por el objetivo ganado.

Condiciones de victoria. Si tras resolver todos los objetivos políticos y militares no se cumplen las condiciones de victoria para ninguno de los dos bandos, la partida continúa y comienza un nuevo turno. Si se cumplen las condiciones de victoria para uno de los dos bandos, ese bando obtiene la victoria y termina la partida. Si se cumplen las condiciones de victoria para los dos bandos a la vez, el bando activo obtiene la victoria y termina la partida.

- Victoria militar : 

- Victoria política : 

- Victoria mixta militar / política :  (mínimo  y .

- Victoria por desmoralización : la Moral del bando contrario ha sido reducida a ①.

Fase de armisticio
Resolución de objetivos
Condiciones de victoria



COMBATE

CARACTERÍSTICAS MILITARES

Bono militar. Fuerza adicional otorgada por un personaje a ejércitos del mismo tipo (tierra / mar / aire) durante el combate.

Mando militar. Número de ejércitos a los que un personaje con bono militar puede potenciar. Los ejércitos que reciben bono militar de un personaje se considera que están bajo el mando de ese personaje militar.

Capacidad de defensa. Tierra (■) / mar (■) / aire (□) indican los tipos de ejército defendibles por cada ejército.

Fuerza. Capacidad militar ofensiva y defensiva de un ejército.

Habilidades. Capacidades especiales de un ejército, que puede tener más de una.

Tipo. Los personajes y los ejércitos pueden ser de tierra (▼), de mar (▼) o de aire (▼). Tiene relevancia a la hora de movilizar y a la hora de formar grupos en el combate.

EL COMBATE

Durante la fase principal, el bando activo puede declarar que hay combate. Una vez declarado, el bando pasivo tiene derecho a réplica. Una vez resuelta la réplica (cuando ambos bandos pasan), comienza el combate propiamente dicho. En cada uno de los objetivos militares, tanto defendidos como atacados, el bando activo puede decidir combatir o no.

Durante el transcurso del combate no se pueden jugar ni personajes ni ejércitos.

Bando atacante y bando defensor. El bando atacante es el bando que ataca un objetivo militar, su misión es reducir sus Puntos de Resistencia a 0. El bando defensor es el bando que defiende un objetivo militar y su misión es reducir sus Turnos de Resistencia a 0. Cada bando puede ser bando atacante en un objetivo militar y bando defensor en otro objetivo militar en el mismo turno.

Ataque y contraataque. El bando atacante de un objetivo militar realiza un ataque para intentar reducir sus Puntos de Resistencia (conquistando territorio o posiciones). El bando defensor de un objetivo militar lo que hace es contraatacar para intentar incrementar sus Puntos de Resistencia (recuperando territorio o posiciones).

Durante una primera fase de estrategia ambos bandos pueden jugar cartas de gestión, utilizar la intervención de personajes, activar habilidades de ejércitos y pasar. Termina cuando ambos bandos pasan.

Declaración Ofensiva. El bando activo determina cómo ataca y/o contraataca en cada uno de los objetivos militares. Podría combatir en uno y no hacer nada en el otro.

Una vez declarado combate el bando activo tiene la opción de no realizar su declaración ofensiva y renunciar al combate, que se da entonces por terminado.

El bando activo organiza sus personajes y ejércitos en grupos según las siguientes normas :



- Sólo pueden atacar/contraatacar los personajes y ejércitos que no han gastado su acción militar previamente en el turno.

- Los grupos deben estar formados por personajes y ejércitos del mismo tipo (tierra - ▼, mar - ▼, aire - ▼).

- Cada grupo debe contener al menos ① ejército. Los personajes militares que combatan no pueden ir en solitario y deben tener algún ejército bajo su mando.

- Cada ejército sólo puede estar bajo el mando de ① personaje, pero puede no ir en su mismo grupo si tiene **Disciplina**.

- No es obligatorio que todos los personajes y ejércitos movilizados participen.

Además, el bando activo puede decidir si activa -o no- la habilidad de cada ejército suyo que participe en el combate.

Durante la segunda fase de estrategia ambos bandos pueden utilizar la intervención de personajes, activar habilidades de ejércitos y pasar. Termina cuando ambos bandos pasan.

Declaración defensiva. El bando pasivo determina cómo defiende en cada uno de los objetivos militares donde el bando activo haya realizado su declaración ofensiva.

El bando pasivo organiza sus personajes y ejércitos según las siguientes normas :

- Cada ejército sólo puede estar bajo el mando de ① personaje.

- Cada ejército es asignado a un grupo atacante en función de su capacidad de defensa (). Un personaje debe asignarse al mismo grupo atacante que el ejército o ejércitos bajo su mando, salvo que alguno tenga **Disciplina**. Los ejércitos sólo pueden defender a los ejércitos de los tipos indicados en su carta.

- Se pueden asignar varios ejércitos y personajes a cada grupo atacante.

- No es obligatorio que todos los personajes y ejércitos movilizados participen.

Los personajes y ejércitos que defienden al mismo grupo no se consideran grupo, ya que podría haber ejércitos o personajes que no pudieran agruparse entre sí (por ejemplo, ejércitos de aire y de tierra).

Además, ambos bandos pueden activar habilidades de sus ejércitos.

En la tercera fase de estrategia ambos bandos pueden utilizar la intervención de sus personajes, activar habilidades de ejércitos y pasar. Termina cuando ambos bandos pasan.

Resolución del combate. Se ajustan los Puntos de Resistencia de los objetivos militares donde hay combate y se resuelve el enfrentamiento entre ejércitos y personajes.

En los objetivos militares donde el bando activo ataca, los grupos que no han sido defendidos reducen los Puntos de Resistencia del objetivo militar en una cantidad igual a su fuerza total. Si los Puntos de Resistencia de un objetivo militar son ①, al final del



turno se resolverá el objetivo militar salvo que al bando atacante no le queden para entonces ejércitos con **Conquista**.

En los objetivos militares donde el bando activo contraataca, los grupos que no han sido defendidos incrementan los Puntos de Resistencia del objetivo militar en una cantidad igual a su fuerza total.

En los grupos que sí han sido defendidos se produce un enfrentamiento entre los ejércitos y personajes de ambos bandos. Los enfrentamientos no tienen incidencia en los Puntos de Resistencia del objetivo militar.

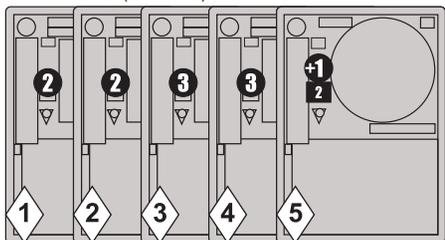
Cada enfrentamiento se resuelve en base a las siguientes reglas :

- Los ejércitos se van eliminando en orden creciente de fuerza hasta completar la fuerza total del bando contrario.
- Un ejército es eliminado si recibe un daño igual o superior a su fuerza (que puede haber sido alterada por los bonos que pueda estar recibiendo por estar bajo el mando de personajes o por el efecto de cartas de gestión previamente jugadas en el turno).
- El bando que recibe el daño decide qué ejército de entre los suyos resulta eliminado en caso de haber más de una posibilidad (más de un ejército con la misma fuerza).
- Un personaje es eliminado si lo son todos los ejércitos bajo su mando.

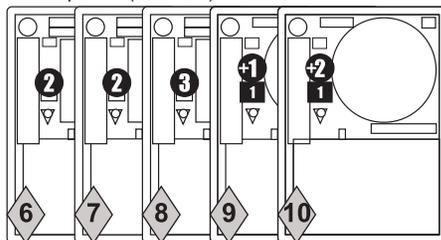
El combate
Estrategia
Declaración ofensiva
Estrategia
Declaración defensiva
Estrategia
Resolución del combate

Ejemplo de combate (prescindiendo de las fases de estrategia)

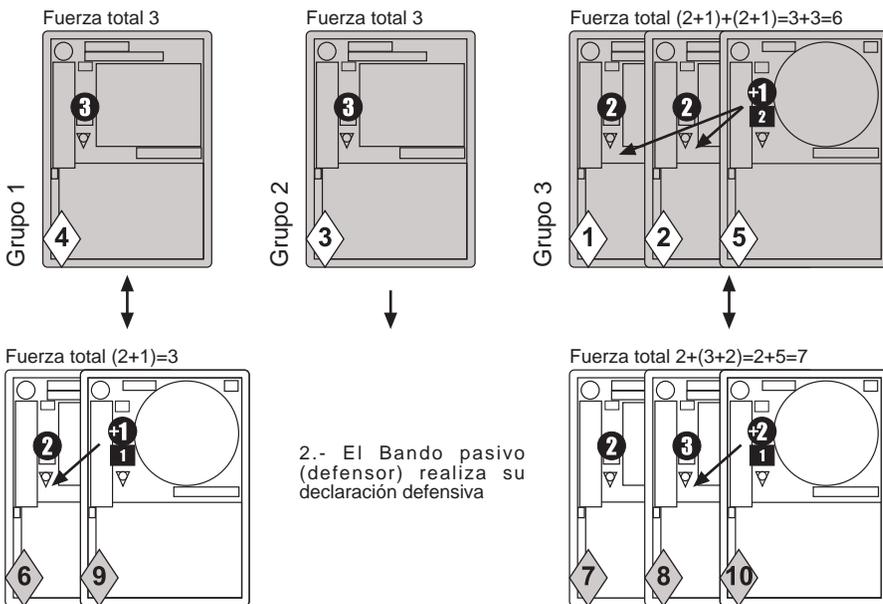
Bando activo (atacante)



Bando pasivo (defensor)



1.- El Bando activo (atacante) realiza su declaración ofensiva en tres grupos



3.- Resolución de los enfrentamientos.

Grupo 1 : El ejército atacante y el ejército defensor tienen fuerza total **3**, por lo que ambos son eliminados (cartas 4 y 6) y, con el ejército defensor, el personaje bajo cuyo mando está (carta 9).

Grupo 2 : El ejército (carta 3) no es defendido, por lo que no hay enfrentamiento y reduce **3** Puntos de Resistencia del objetivo militar.

Grupo 3 : El bando activo (atacante) tiene fuerza total **5**, mientras que el bando pasivo (defensor) tiene **3**, por lo que los dos ejércitos del bando activo son eliminados (cartas 1 y 2) y, con ellos, el personaje bajo cuyo mando están (carta 5). Del bando que tiene mayor fuerza total se van eliminando ejércitos hasta completar la fuerza total del bando contrario, **3**. Con **2** de fuerza se elimina el ejército más débil del bando pasivo (carta 7), de fuerza **2**. Queda por atribuirse una fuerza **1**, pero como el ejército defensor restante (carta 8), contando con el bono militar del personaje (carta 10), tiene fuerza **3**, no es suficiente para eliminarle.

Tras la resolución del combate, el objetivo militar ha perdido **3** Puntos de Resistencia y permanecen en movilizadas en él las cartas 3, 8 y 10. El resto han resultado eliminadas.

La resolución de los enfrentamientos puede simplificarse atendiendo a los siguientes atajos : a) si la fuerza total a ambos lados es igual, todos son eliminados, b) si la fuerza total a ambos lados es distinta, todo en el lado de menor fuerza total es eliminado, y sólo hará falta ir asignando la fuerza total del lado eliminado sobre los ejércitos del otro lado.



HABILIDADES DE LOS EJÉRCITOS

Las habilidades de los ejércitos pueden ser permanentes o activables durante el turno.

Distintos ejércitos pueden tener un coste de activación distinto pero, una vez activada, la habilidad es la misma.

Asimilación Permanente. No tiene coste de activación.

Además de continuar siendo de su propia facción, el ejército es considerado de la misma facción del líder al jugarse o mientras está en juego. En la reserva, en la mano o en el limbo el ejército es únicamente de la facción que viene indicada en la carta.

Ataque a distancia x Activable en combate. Coste de activación : ①⊗ Economía.

Permite a un ejército resolver su daño básico en el combate primero. De esta forma, ejércitos del bando contrario pueden ser eliminados sin que lleguen a realizar daño alguno. La fuerza adicional debido a cartas de gestión o al bono militar de un personaje no se resuelve primero.

Si hay varios ejércitos con esta habilidad en la resolución de un combate, primero se resuelven los daños de todos ellos (sólo el daño básico). Una vez resuelto y retirados los ejércitos eliminados, se procede a resolver el resto del daño.

Si tras resolverse el daño de esta habilidad no se han eliminado ejércitos por todo el daño asignado, se guarda la diferencia para la resolución del resto del combate

Si tras resolverse son eliminados todos los ejércitos que defienden a un grupo atacante, éste no hace daño al objetivo militar, ya que una vez que se han declarado defensores para un grupo, éste ya se considera defendido.

Conquista Permanente. No tiene coste de activación.

Los ejércitos con esta habilidad son necesarios para ganar definitivamente un objetivo militar atacado. Si se reducen a ① los Puntos de Resistencia de un objetivo militar atacado pero no se tienen ejércitos movilizados que tengan esta habilidad, el objetivo no se termina de resolver, permaneciendo con ① Puntos de Resistencia.

No tiene efecto en los objetivos militares defendidos.

Disciplina x Activable en Combate. Coste de activación : ①⊗ Economía.

Permite a un ejército beneficiarse del bono militar de un personaje sin necesidad de agruparse con él (aunque sí que está bajo su mando). El personaje ha de poder dar su bono militar a más de un ejército (mando militar mayor que ①) y ser agrupado al menos con uno de ellos.

Entusiasmo x Activable en la fase principal, antes del combate. Coste de activación : ①⊗ Economía.

Un ejército con esta habilidad puede ser movilizado a un objetivo militar sin que sea considerado como una acción militar, por lo que el ejército puede posteriormente combatir en el mismo turno, o bien ser demobilizado y posteriormente movilizado a otro objetivo militar. Además del coste de activación de la habilidad, para movilizar al ejército hay



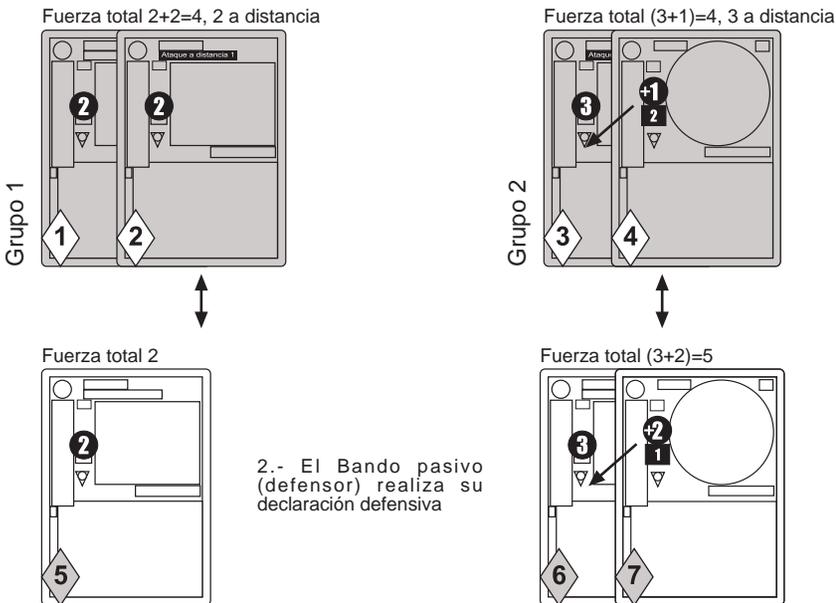
que seguir pagando su coste normal de movilización, indicado en la carta.

Furor x Activable en combate. Coste de activación : **U X** Diplomacia.

El ejército tiene **1 X** fuerza en combate en el turno.

Ejemplo de resolución de enfrentamientos con ejércitos con **Ataque a distancia x**

1.- El Bando activo realiza su declaración ofensiva en tres grupos



3.- Resolución de los enfrentamientos.

Grupo 1 : El bando activo (atacante) tiene **2** de fuerza de **Ataque a distancia x**. Esa fuerza es suficiente para eliminar al ejército del bando pasivo (defensor), así que éste es eliminado antes de llegar a combatir (carta 5). Ningún ejército del bando activo es eliminado (cartas 1 y 2). Si ningún ejército hubiera tenido **Ataque a distancia x** sólo hubiera sobrevivido un ejército del bando activo (el propio bando activo hubiera escogido cuál), y hubieran sido eliminados un ejército del bando activo y otro del bando pasivo.

Grupo 2 : El bando activo (atacante) tiene **3** de fuerza de **Ataque a distancia x**. Esa fuerza no es suficiente para eliminar al ejército del bando pasivo (defensor, carta 6), así que posteriormente se asigna toda la fuerza restante. El ejército del bando activo tiene fuerza total **4**, mientras que el ejército defensor tiene fuerza total **5**. El ejército del bando atacante (carta 3), y con él el personaje bajo cuyo mando está (carta 4), es eliminado. El ejército del bando pasivo (carta 6) permanece en el objetivo militar. En este enfrentamiento el **Ataque a distancia x** ha sido irrelevante.

Tras la resolución del combate, permanecen en el objetivo militar las cartas 1,2, 6 y 7, el resto han resultado eliminadas.



LIDERAZGO

Cada bando puede tener un personaje líder. Los personajes que pueden ser líder vienen indicados por **Liderazgo**. El líder otorga ventajas a su bando. Cuando el líder deja de serlo (eliminación, devolución o sustitución), su bando pierde Moral. El líder no tiene una protección especial por el hecho de serlo. Al ser nombrado, se coloca su carta sobre el tablero de bando y se considera que el personaje está en la retaguardia.

Para nombrar líder hace falta tener en juego un personaje con **Liderazgo** y un número de personajes adicional que varía según la facción. Los personajes que tienen sobre su icono de facción otro icono más pequeño se consideran "simpatizantes" de esa facción y cuentan como personajes de ella a efectos de nombrar líder (y sólo a estos efectos).

Sólo teniendo líder se pueden aprovechar las consecuencias adicionales por ganar un objetivo.

Las habilidades del líder no son consideradas como una intervención normal, por lo que las cartas que hacen referencia a la intervención de personajes no influyen en el líder.

Si se tiene líder y dejan de darse las condiciones necesarias para su nombramiento el personaje continúa siendo líder, pero para nombrar otro haría falta que de nuevo se dieran las condiciones.

BANDO DE LA REPÚBLICA

El líder es el presidente de gobierno y puede reemplazarse voluntariamente cada turno por otro personaje (que también ha de cumplir los requisitos de nombramiento).

Habilidad general :    descarta  carta y roba otra.

 Republicanos (Presidente de gobierno, renovable cada turno).

Requisito:  personajes  en juego.

Habilidad :   ,   Diplomacia .

Habilidad continua :   coste de jugar cartas .

 Socialistas (Presidente de gobierno, renovable cada turno).

Requisito:  personajes  en juego.

Habilidad :  ,  personaje  no puede intervenir en el resto del turno.

Habilidad continua :   coste de jugar cartas .

 Comunistas (Presidente de gobierno, renovable cada turno).

Requisito:  personajes  en juego.

Habilidad :   ,   Puntos de Resistencia en un objetivo militar .

Habilidad continua :   coste de jugar cartas .



● Anarquistas (Presidente de gobierno, renovable cada turno).

Requisito: ③ personajes ● en juego.

Habilidad : 🇪🇸 ●●●, ① ejército es desmovilizado.

Habilidad continua : 🇺🇸 ● coste de jugar cartas ●.

BANDO NACIONAL

El líder tiene carácter permanente (una vez nombrado no se puede reemplazar de forma voluntaria). Dependiendo de la facción, recibe un nombre diferente.

Habilidad general : 🇪🇸 ●, 🇪🇸 descarta ① carta y roba otra.

● Militares nacionales (Generalísimo, permanente).

Requisito: ③ personajes ● en juego.

Habilidad : 🇪🇸 ●●, ① ejército 🇪🇸 tiene una acción militar extra en este turno.

Habilidad continua : 🇺🇸 ● coste de jugar cartas ●.

● Falangistas (Jefe, permanente).

Requisito: ③ personajes ● en juego.

Habilidad : 🇪🇸 ●●, ①③ Puntos de Resistencia en un objetivo militar 🇪🇸.

Habilidad continua : 🇺🇸 ● coste de jugar cartas ●.

👑 Monárquicos (Rey, permanente).

Requisito: ③ personajes 👑 en juego.

Habilidad : 🇪🇸 ●●, ①① Diplomacia 🇪🇸.

Habilidad continua : 🇺🇸 ● coste de jugar cartas 👑.

⊗ Carlistas (Rey, permanente).

Requisito: ③ personajes ⊗ en juego.

Habilidad : 🇪🇸 ●, ① personaje 🇪🇸 no puede intervenir en el resto del turno.

Habilidad continua : 🇺🇸 ● coste de jugar cartas ⊗.

Nota 1 : Cada turno 🇪🇸, el líder ● puede utilizar su bono militar desde la retaguardia como si estuviera movilizado en un objetivo cualquiera y participar en combate. El líder ● no es eliminado en combate aunque lo fueran todos los ejércitos bajo su mando.

Nota 2 : Hacer uso del abaratamiento de las cartas de la facción del líder no se considera como utilizar al líder, por lo que se puede hacer uso de ella cuantas veces se quiera, en el turno propio y en el turno contrario, como si fuera una influencia.



VARIANTES

1936 Guerra Civil[®] admite múltiples variantes. Cada una de ellas puede implicar un enfoque diferente a la hora de confeccionar la baraja o a la hora de jugar las cartas. Lo importante es que los jugadores se pongan de acuerdo previamente en cómo jugar.

VARIANTE : COHESIÓN

La cohesión es una medida de la unión interna entre las facciones dentro de un bando.

Cuando se juega la primera carta de una facción, se marca su casilla en el tablero de bando.

- Al jugar la primera carta de la primera facción :  Moral.
- Al jugar la primera carta de la segunda facción :  Moral.
- Al jugar la primera carta de la tercera facción :  Moral.
- Al jugar la primera carta de la cuarta facción :  Moral.
- Al jugar la primera carta de la quinta facción :  Moral.
- Al jugar la primera carta de la sexta facción :  Moral.
- Al jugar la primera carta de la séptima facción :  Moral.
- Al jugar la primera carta de la octava facción :  Moral.

Las cartas que pertenecen a más de una facción sólo cuentan a la hora de jugarse como de una de ellas (a elección del jugador que la juega), siendo el único momento en el que no son "dobles". El icono de simpatizante presente en algunos personajes sigue teniendo relevancia únicamente para el nombramiento de un líder.

El hecho de que cartas jugadas previamente puedan ser eliminadas no hace que se recupere la Moral anteriormente perdida.

VARIANTE : CUATRO JUGADORES, DOS JUGADORES INDEPENDIENTES EN CADA BANDO

Cada jugador prepara su baraja de la forma habitual, excepto que no se pueden compartir facciones principales (aquellas con personajes con liderazgo). Cada jugador tiene su propia reserva, su propio limbo y su propia mano.

Los turnos son alternos (primer jugador del bando Nacional, primer jugador del bando de la República, segundo jugador del bando Nacional, segundo jugador del bando de la República, etc).

Cada jugador realiza su turno completo como en la partida de uno contra uno. La Economía no utilizada por un jugador puede serlo por el compañero.

Si no hay líder, cada jugador sólo puede utilizar sus personajes y sus ejércitos para



atacar. En la defensa, los dos jugadores pueden decidir quién de los dos defiende (con sus ejércitos y sus personajes). Si hay líder, el jugador que lo ha jugado puede utilizar también los personajes y ejércitos del compañero para atacar y defender.

En esta variante el líder es de gran importancia, por lo que puede ser interesante facilitar su obtención (simplificando las condiciones de nombramiento, determinando que el bando contrario no pueda eliminarle con cartas de gestión, etc).

VARIANTE : CUATRO JUGADORES, PAREJA COMBINADA

Cada pareja de jugadores prepara conjuntamente las dos barajas con las que va a jugar. Cada jugador tiene su propia reserva y su propia mano, pero el limbo es compartido.

Los turnos son alternos (primero bando Nacional, luego bando de la República, etc). En cada turno los dos jugadores de un bando pueden jugar sus cartas, mostrarse sus respectivas manos y coordinar el combate utilizando conjuntamente los ejércitos y personajes de ambos.

IDEAS PARA JUGAR MODIFICANDO ALGUNAS REGLAS BÁSICAS

Con las variantes aquí descritas, se pretende mostrar las posibilidades que ofrece el juego para poder disfrutar de él de otra manera, buscando nuevos desafíos. Otros parámetros sujetos a generar variantes :

- Requerir un número distinto de Puntos de Victoria.
- Comenzar con otro valor en la Moral (inferior o superior).
- Robar más cartas en la fase de ajustes (refuerzo).
- Obtener cada turno más Economía (o menos).
- Comenzar directamente con uno o más objetivos activos
- Activar los objetivos al azar.
- Comenzar directamente con un líder o considerar que se tiene uno (sin designar a un personaje en concreto).
- Jugar prescindiendo de líderes.

Más variantes a proponer y debatir en <http://www.1936guerracivil.com>



EJEMPLOS DE BARAJAS PREDISEÑADAS

Para empezar a jugar a 1936 Guerra Civil[®] cuando aún no se tienen claros los criterios de confección de barajas, se sugieren algunos ejemplos de posibles barajas. Las barajas no están optimizadas, ya que por ejemplo se han evitado las cartas que tienen un mecanismo de juego más complejo. Se invita al jugador, una vez familiarizado con la mecánica del juego y las cartas, a buscar sus puntos débiles y a realizar cuantas modificaciones considere oportunas para mejorar la composición de cada una de estas barajas o por supuesto confeccionar otras nuevas.

Se referencia cada carta por su número de carta.

Bando de la República : baraja muy militar								
004	008	015	016	019	026	037	045	049
058	061	076	080	087	096	098	100	102
113	116	117	119	121	122	130	139	153
157	177	178	192	200	208	231	247	251

Bando Nacional : baraja muy militar								
023	028	038	039	042	044	050	053	062
063	073	085	086	090	101	107	120	140
146	158	162	171	174	181	191	194	196
213	216	217	221	224	228	238	240	252

Bando de la República : baraja muy política								
007	010	016	018	024	036	040	043	056
069	072	075	083	094	096	098	112	116
121	125	127	134	141	142	145	147	160
170	187	189	202	211	220	229	239	244

Bando Nacional : baraja muy política								
005	009	014	031	034	035	047	054	055
059	060	063	065	066	067	077	088	097
107	110	120	155	162	167	175	181	184
198	199	226	227	230	232	235	241	249



Bando de la República : baraja mixta militar y política								
003	004	013	016	033	048	049	056	057
071	083	087	096	098	106	112	113	116
117	127	141	147	156	159	170	176	177
178	187	197	223	225	229	233	239	251

Bando Nacional : baraja mixta militar y política								
009	017	023	028	034	039	042	046	051
059	060	063	067	073	077	085	088	097
107	109	120	131	133	162	167	181	191
199	203	215	226	228	230	232	240	243

Bando de la República : baraja muy defensiva								
003	007	010	015	016	027	033	071	083
087	095	100	103	108	113	116	117	134
136	144	157	165	168	187	190	205	218
222	223	225	229	233	244	248	250	251

Bando Nacional : baraja muy defensiva								
002	009	020	023	042	044	045	060	068
070	074	085	092	115	120	128	131	138
152	166	169	174	179	181	184	186	203
204	213	224	226	227	230	240	246	249

En las barajas muy militares se han incluido algunas cartas políticas para buscar la ralentización del desarrollo político del adversario. De igual forma, en las barajas muy políticas se han incluido algunas cartas buscando la defensa contra lo militar. En general, siempre será necesaria una combinación de los aspectos militar y político. Además es más interesante una partida donde ambos bandos desarrollan ambas facetas del juego debido a que hay más interacción.

Puedes proponer barajas y contar tu experiencia con éstas o con otras barajas en <http://www.1936guerracivil.com>



NOTAS DE DISEÑO Y AMBIENTACIÓN

Cualquier modelización de la realidad para diseñar un juego implica necesariamente realizar simplificaciones. Encontrar el equilibrio óptimo entre Historia y mecánica de juego es una tarea compleja. A continuación se comentan algunas de las decisiones tomadas respecto a la jugabilidad, el diseño del juego y la ambientación histórica.

En el juego coexisten en el bando de la República unidades de milicianos y de brigadas mixtas, cuando estas últimas sucedieron cronológicamente a las primeras, provenientes precisamente de fusionar las milicias con el ejército profesional.

Los requetés carlistas no dejaban de ser milicianos, pero se ha aprovechado su denominación diferenciada para darles un diseño propio.

En el juego la artillería compone unidades independientes, cuando en realidad eran un apoyo dentro de unidades militares más amplias. Los criterios para determinar qué constituía una unidad militar han sido lo más flexibles posible para dar una mayor ambientación y variedad al juego.

La graduación militar de los personajes es la que tenían a día dieciocho de julio de 1936, aunque sus características militares están diseñadas no sólo a partir de este parámetro sino también a partir de su evolución y de su importancia histórica. Para los personajes militares que no eran de carrera, sino que provenían de las milicias, se ha utilizado su nombre civil, mientras que para los militares de carrera se ha utilizado su graduación como parte del nombre.

Sólo los personajes vivos a dieciocho de julio de 1936 han sido tratados como personajes. En los personajes del bando de la República se detalla algo más su fallecimiento ya que para ellos la guerra civil supuso un punto de ruptura con su vida anterior. En los personajes del bando nacional sólo se proporciona ese nivel de detalle si el fallecimiento se produjo antes de terminar la guerra.

La condición de diputado de los personajes indica si el personaje fue elegido diputado en las elecciones de febrero de 1936, legislatura bajo la cual transcurre la guerra (algunos personajes habían sido diputados anteriormente, otros lo serían con posterioridad).

Las fuerzas relativas de las distintas facciones de cada bando han sido re-equilibradas.

En las facciones compuestas por más de una organización del mismo nivel se indica explícitamente a cuál de ellas (si alguna) pertenecía el personaje. Estas facciones son los republicanos (formada por Izquierda Republicana, Acción Republicana y algunos personajes republicanos sueltos), los nacionalistas catalanes (formada por Esquerra Republicana de Catalunya, Acció Catalana y otras organizaciones y personajes) y los nacionalistas vascos (formada por el Partido Nacionalista Vasco, Acción Nacionalista Vasca y otras organizaciones y personajes). Como personajes monárquicos han sido tratados los miembros de la familia real, los monárquicos "notables" y los miembros de la nobleza, además de muchos de aquellos que poseyeran un título nobiliario.

Los regulares no se han considerado ayuda internacional porque en aquella época Marruecos era protectorado español.



El texto histórico de los personajes pretende abarcar únicamente los años de la guerra.

Uno de los objetivos para la ambientación del juego ha sido utilizar imágenes identificadas para las unidades militares. Esto no ha sido posible en todos los casos, especialmente en el bando nacional debido a que en los archivos consultados existe más material proveniente del bando de la República. Las imágenes de unidades militares no identificadas han recibido un nombre por razones de ambientación y vienen indicadas con un asterisco al final de su nombre.

Se ha procurado que todas las imágenes utilizadas hubieran sido tomadas durante la guerra, aunque en algunos personajes y en algunas imágenes genéricas esto no fue posible, pudiendo las imágenes ser algo anteriores.

En general la terminología utilizada ha sido la propia desde cada bando. Así por ejemplo, Euzkadi es el término utilizado en las cartas del bando de la República, mientras que Vascongadas se utiliza en las cartas del bando nacional.

Los objetivos políticos y los objetivos militares son una selección de todos los frentes que tuvieron lugar en la guerra. Ejemplos de ausencias reseñables son las batallas de Guadalajara o el Jarama en el terreno militar o todo lo que giró alrededor al comité de no intervención en el terreno político.

Este juego se ha diseñado a lo largo de siete años, y se ha intentado utilizar en su diseño toda la riqueza histórica de la guerra civil española. Debido al tamaño finito del juego, hay muchos elementos que no han podido ser incluidos en la versión final (aunque algunas de la reglas hagan referencia a algunos de estos elementos). Son ausencias a señalar las unidades militares de mar (acorazados, cruceros, destructores, submarinos), las unidades militares de aire (cazas, bombarderos) y algunas unidades militares de tierra (legionarios, gudarís, tanques, ...). Asimismo, también hay multitud de personajes que jugaron un papel relevante que tampoco han podido ser incluidos. Se trabajó con una base de datos de más de trescientos personajes, por lo que han sido más los personajes excluidos que los incluidos. De la misma forma, en la selección final de cartas tampoco ha habido sitio para cartas del P.O.U.M. ni para que la ayuda internacional a uno u otro bando alcanzara un peso específico.

Por último, el juego pretende mostrar elementos militares, políticos y sociales de la guerra civil española, no juzgarlos (independientemente de las simpatías o de la opinión personal del autor). La información se presenta en forma de datos sin entrar a valorarla y se invita a los interesados a investigar -a través de libros de Historia escritos por historiadores profesionales- para profundizar en el conocimiento de la guerra civil española.

Arturo García,
otoño de 2006



BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía a disposición del autor ha sido básicamente su biblioteca personal :

- ABC doble diario de la guerra civil, Editorial Prensa Española 1978
- Atlas ilustrado de la Guerra Civil Española, Jesús de Andrés y Jesús Cuellar, Susaeta Ediciones 2005
- Biblioteca de la guerra civil, Ediciones Folio 1997
- Batallas de la Guerra Civil, Antonio Sánchez y Jesús de Miguel, Ediciones LIBSA 2005
- Buques de la Guerra Civil Española - Acorazados y Cruceros, Dionisio García Flórez, Ediciones Almena 2002
- Buques de la Guerra Civil Española - Destroctores, Dionisio García Flórez, Ediciones Almena 2002
- Buques de la Guerra Civil Española - Submarinos, Dionisio García Flórez, Ediciones Almena 2003
- Ejército Popular Republicano, Carlos Flores y Ricardo Recio, Ediciones Almena 1997
- El color de la guerra , Jordi Carulla y Arnau Carulla, Postermil 2000
- España en Llamas 1936, Acervo 2003
- Guerra y Revolución en España, Georges Soria, Ediciones Grijalbo 1978
- Historia de las Brigadas Mixtas del Ejército Popular de la República, Carlos Engel, Ediciones Almena 1999
- Historia de las Divisiones del Ejército Nacional 1936-1939, Carlos Engel, Ediciones Almena 2000
- Imágenes inéditas de La Guerra Civil, Agencia EFE 2002
- International Brigades in Spain 1936-39, Ken Bradley, Osprey Publishing 1994
- La Guerra Civil Española, Ediciones Folio 1996
- La Guerra Civil Española, Hugh Thomas, Ediciones Urbión 1979
- La Guerra Civil Española, Antonio Sánchez y Jesús de Miguel, Ediciones LIBSA 2004
- La Guerra Civil y sus banderas, Juan Manuel Peña López y José Luis Alonso González, Aguilarca Editores 2004
- Las Brigadas Internacionales - Imágenes Recuperadas, Michel Lefebvre y Rémi Skoutelsky, Lunweg editores 2003
- Las Tropas Marroquíes en la Guerra Civil Española, Mustapha El Merroun, Ediciones Almena 2003
- Legión Cóndor, Raúl Árias, Ediciones Almena 2000
- Navarra en guerra, Íñigo Pérez de Rada, Ediciones Museo de Tabar 2005
- Rojo y Azul, Ricardo Recio, Ediciones Almena 1999
- The Ebro 1938, Chris Henry, Osprey Publishing 1999
- The Spanish Civil War, Antony Beevor, Cassell Military Paperbacks 1982
- The Spanish Civil War, Patrick Turnbull, Osprey Publishing 1995
- Uniformes Militares de la Guerra Civil Española, José María Bueno, Ediciones Almena 1997
- Vivir en guerra, Javier Tusell, Ediciones Sílex 1996

También, de forma más puntual, Internet.



Diseño, documentación, maquetación, conceptualización y un largo etcétera desde el año 2000 : Arturo García.

Apoyo en el tratamiento de la imagen y la edición : Ignacio Bilbao.

Apoyo en la pruebas y en el diseño : Álvaro del Prado.

Apoyo adicional en las pruebas : Alberto Martín de Hijas, José Antonio Quintanar, Jaime Primo, Guillermo Soria, Carlos Martínez, Rocío Allende, Andrés Sáez, Luis Sánchez-Clemente, Guillermo Antón, Ángel Antón, Gonzalo Martínez, Eduardo Peña.

Fotografías tomadas en la Hemeroteca Municipal de Madrid : Juan Antonio Medina.

Agradecimientos adicionales : Cristina Antón, Cristina Blanco, Berta Bravo, Servando Carballar, Rosa Carmona, Marta Cervera, Ismael Contreras, Jesús Crende, Elena Cuesta, Ángeles Egido, José Fuertes, Luciano Gómez, Alicia González, Isabelo Herreros, Mercedes Martín-Palomino, Manuel Martínez, Juan Carlos Morón, Isabel Ortega, Rafael Permuy, Paul Preston, Rosario Ramos, Kelly Ramundo, José Miguel Sebastián, Alberto Sequerizo, Ismael Serrano, Rodolfo Serrano, Jerónimo Ugalde, Amelia Valverde, Víctor de la Vega, Luis Villaverde... y a todos aquellos que hayan echado una mano después de cerrar la edición de este documento.

Archivos de imágenes : Biblioteca Nacional de España (Madrid), Archivo General de la Administración (Alcalá de Henares), Hemeroteca Municipal de Madrid (Madrid), Archivo General Militar (Ávila), Fábrica Nacional de Moneda y Timbre (Madrid), Archivo Regional de la Comunidad de Madrid (Madrid).

Otros archivos consultados : Archivo del Grupo de regulares de Melilla nº 52 (Melilla), Archivo Histórico del Nacionalismo - Fundación Sabino Arana (Artea), Archivo Histórico del Ejército del Aire (Villaviciosa de Odón), Archivo Municipal de Albacete (Albacete), Museo Naval (Madrid), Imperial War Museum (Londres), Marx Library (Londres), Abraham Lincoln Brigade Archive (Nueva York), Archivo de la asociación Manuel Azaña (Madrid), Archivo General de la Guerra Civil Española (Salamanca).

Agradecimientos especiales al Ministerio de Cultura, a los Archivos Estatales y a todos los trabajos de documentación que en ellos se realizan.





© 2006 Ediciones Rotura
Apartado 18.236 28080 Madrid

1936 Guerra Civil[®] es una marca registrada de Arturo García
en colaboración con Ediciones Rotura S.L.

<http://www.1936guerracivil.com>