BRIGADA
WARGAMES

1936

LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

JUEGO DE ESTRATEGIA POLÍTICA Y MILITAR

MANUAL DE INSTRUCCIONES

1ª edición - Abril de 2020

Brigada: 1936. La Guerra Civil Española es un juego de mesa de la saga Brigada Wargames.

Primera edición financiada por *crowdfunding* a través de la plataforma Verkami en enero de 2020.

Autor: Mario Alaguero Rodríguez

Asesoramiento histórico y de la mecánica de juego: Adán Ruiz Román, Gonzalo de Pedro Andrés.

Colaboradores: Samuel Arias Tejedor, Ignacio Fernández de Mata, Bruno Rodríguez García.

Beta testers y revisores:
Rodrigo García Calvo, Fátima Gil Gascón, César Fidalgo, Isabel Robles, Javier Mateos Luis, David Ciudad, Miguel Martínez, Lara San Mamés, Sandra Albo Basurto, Ribo, Alicia de la Peña Arroyo, David Domínguez, Samuel Pérez, Marcos Iturriaga, Kim Martínez García, Héctor Guerra Moral, Roberto Miguel Ortiz, Marina García Arceredillo, Sofía de Domingo de la Iglesia, Francisco Jerez, Andrés Bustillo, Karim Santamaría, Germán Pernas.

©2020 Brigada Wargames. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin consentimieto específico. Brigada Wargames y Brigada:1936 son marcas registradas. Todos los derechos reservados.
Fabricado en España. Este producto no es un juguete, su uso no está pensado para menores de 14 años.

Más información en brigada.es

ÍNDICE 3

PRESENTACIÓN 4

CONTEXTO HISTÓRICO 5

COMPONENTES DE LA CAJA DE JUEGO 6

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 7
Objetivo
Elección inicial
Reparto de territorios y ciudades
Primer turno

FASES DEL TURNO 8
Fase 1 - Recaudación
Fase 2 - Reclutamiento y gasto
Fase 3 - Despliegue de cartas y tropas
Fase 4 - Ataque 10
Fase 5 - Reubicación táctica 14

FIN DE LA PARTIDA 15

DURACIÓN DE LA PARTIDA

EJÉRCITO: UNIDADES Y USO 16
Líderes
Tropas
Complementos ofensivos y defensivos

ÍNDICE GRÁFICO 18

GLOSARIO 20

PRESENTACIÓN

Brigada: 1936 es un juego de mesa.

Convertir un proceso tan complejo como la Guerra Civil Española en un juego ha sido muy complicado, ya que se han tenido que simplificar acontecimientos e información para favorecer la jugabilidad. Esto ha supuesto, irremediablemente, que se haya tenido que sintetizar el proceso histórico, no pudiendo profundizar en los contenidos tanto como en otros formatos divulgativos.

Brigada: 1936 está ambientado en la Guerra Civil Española (1936-1939), en sus figuras relevantes, en los recursos militares y en los factores socio-económicos más importantes de ambos bandos.
La partida se desarrolla en el mapa de España tras el golpe de estado de 1936. Se ha establecido una división territorial basada en accidentes geográficos y diseñada para plantear un inicio de la partida equilibrado. Cada uno de estos territorios cuenta con una ciudad principal. Estas ciudades han sido asignadas buscando una correcta distribuición geográfica de cada bando y elegidas por su potencial económico y poblacional en ese momento histórico. Para las ciudades se han utilizado los nombres oficiales de 1936 y los territorios han sido denominados y delimitados de acuerdo a razones geográficas y políticas. Se han determinado varias zonas marítimas que dividen el mar para favorecer la jugabilidad.

Nuestra intención ha sido aportar una nueva herramienta a la divulgación de nuestra historia reciente desde el rigor histórico con y una perspectiva libre de juicios morales y proselitismo. Si crees que hemos cometido algún error o no estás de acuerdo con alguna información de *Brigada:1936* por favor, escríbenos a info@brigada.es

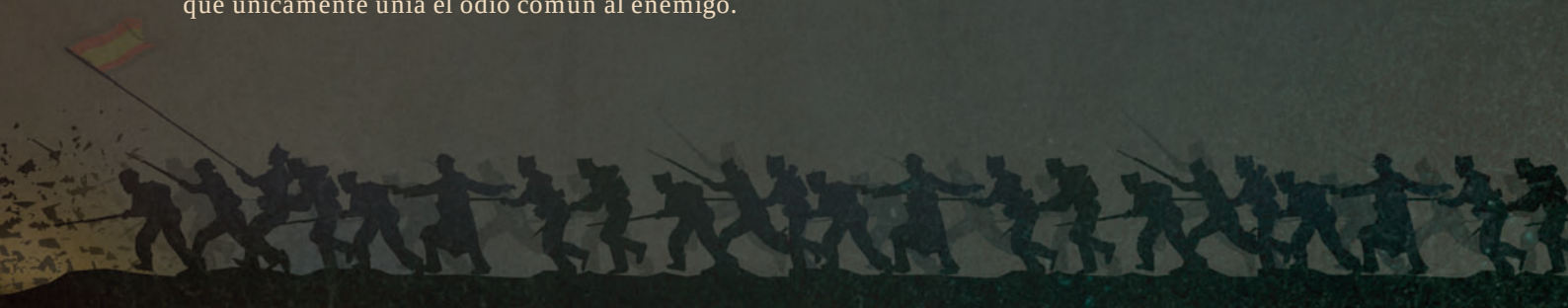
Gracias por creer en este proyecto y hacerlo realidad.

El equipo de Brigada Wargames

CONTEXTO HISTÓRICO

Los comienzos del siglo XIX fueron convulsos para España. En 1812, se promulgó su primera constitución y, pocos años después, terminó la guerra contra la invasión napoleónica. Al acabar el conflicto, España estaba prácticamente arruinada y las pérdidas humanas y materiales habían sido muy altas. En el plano político, Fernando VII siguió reinando de manera absolutista y, a su muerte, dejó un problema sucesorio que dio lugar a las Guerras Carlistas y al reinado de su hija Isabel, que terminó con la revolución "La Gloriosa" de 1868 a la que lo siguió un cambio de dinastía cuyo fracaso derivó en la proclamación de la I República Española. Tras su corta duración, el panorama político-social previo a la Guerra Civil Española se caracterizó por la inestabilidad y el intervencionismo militar en el gobierno de la nación, derivado de factores sociales y de la progresiva pérdida de los territorios de ultramar que culminó con el Desastre del 98. El sistema de la Restauración política no terminó de funcionar y, aunque España se vio beneficiada económicamente por no participar en la I Guerra Mundial, las sucesivas crisis sociopolíticas y la derrota africana en Annual durante la Guerra del Rif crearon el ambiente propicio para que la elite militar, al mando de Miguel Primo de Rivera, diera un golpe de estado buscando acabar con la inestabilidad política. Este nuevo régimen mantuvo al rey como Jefe de Estado aunque, tras una década, el incremento de diferentes movimientos antimonárquicos acabó por instaurar la II República Española en 1931

En menos de dos siglos, España tuvo dos repúblicas, tres casas reales, varias guerras dinásticas y alguna que otra dictadura militar. Durante los años 30, la sociedad estaba muy dividida en diferentes movimientos e ideologías, muchos de ellos contrapuestos (republicanos moderados, monárquicos, fascistas, comunistas, socialistas, nacionalistas, conservadores, carlistas, anarquistas...), y el ambiente socio-político era muy convulso. En julio de 1936, varios militares dieron un golpe de estado alegando que el gobierno republicano no era capaz de poner orden entre los movimientos más radicales. Este golpe de estado fracasó y la sociedad española, dividida y enfrentada, se acabó posicionando en dos bandos a los que únicamente unía el odio común al enemigo.



COMPONENTES DE LA CAJA DE JUEGO

1 Tablero

6 dados

120 cartas tácticas y de evento.

Tarjetas de identificación de los líderes.

TÁCTICAS EVENTO LÍDERES

Fichas:

Líderes

60 fichas de tropas para cada jugador

44 fichas de complementos tácticos

Blindados/caballería Trincheras/barricadas Artillería Antiaéreos

14 fichas de armada (7 por equipo)

16 fichas de aviación (9 por equipo)

40 monedas

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para ofrecer una experiencia más personalizada de juego, en Brigada 1936 se marcan con este icono las partes de ***este manual donde se podrá elegir entre varias opciones que permiten configurar la duración y el equilibrio de la partida***

OBJETIVO

El objetivo del juego es ganar la guerra, **eliminando a los líderes enemigos o conquistando todas las ciudades principales** utilizando los diferentes elementos tácticos del juego, que se explican en este manual (ver pág 15).

ELECCIÓN INICIAL

Brigada:1936 se juega en pareja o por equipos. **Cada equipo representa a un bando** en el conflicto (republicanos o sublevados) y está compuesto por **varios líderes, cada uno asignado a un color.** Para el correcto funcionamiento de la partida el número de líderes debe ser par, y cada jugador puede controlar uno o varios líderes. Para partidas con grupos impares un jugador debe controlar dos líderes, por lo que jugará el doble de turnos que sus compañeros. **Para partidas de dos jugadores se recomienda que cada uno adopte el rol de dos líderes** con el objetivo de tener una partida más equilibrada.
Cada turno debe jugarlo un bando diferente, **no pueden jugar dos líderes del mismo bando seguidos.**

Si no se llega a un acuerdo sobre elección de equipos y colores, se dirimirá con una tirada de dados, de modo que el jugador que obtenga la cifra más alta podrá elegir y, a partir de él, en el sentido de las agujas del reloj, los demás.

REPARTO DE TERRITORIOS Y CIUDADES

Cada equipo decidirá cómo repartir los territorios y ciudades que controlará cada líder **dentro de la zona de influencia de su bando (rojo para el bando republicano y azul para el bando sublevado)**. Esta distribución de territorios para cada líder es una decisión importante; se recomienda distribuir las tropas de manera estratégica, buscando bloques sólidos e intentando que nunca queden zonas aisladas del resto del ejército.

Cada ciudad y cada territorio solo deben estar ocupadas por un líder. **No se han de mezclar tropas de dos colores diferentes**. **Ninguna ciudad ni territorio pueden quedarse sin tropas**, ni al comienzo ni durante la partida.

El número de tropas por jugador que se añadan al comienzo del turno dependerá del número de líderes:

4 líderes (2, 3 o 4 jugadores): **25 tropas por líder**

6 líderes (de 2 a 6 jugadores): **16 tropas por líder**

Estas tropas **serán desplegadas por cada líder en los territorios y ciudades** que haya acordado con su equipo, dentro de su zona de influencia, hasta conseguir una distribución aprobada por todos los jugadores. De no conseguir consenso se ubicarán las tropas de una en una por turnos.
Antes de comenzar con el primer turno **cada jugador tomará dos cartas tácticas del mazo** y decidirá si desplegarlas antes de comenzar la partida o esperar a su turno de ataque.

Para hacer más rápida la partida, cada jugador puede obtener 40 unidades monetarias que se podrán gastar al inicio de la partida. Esto puede desequilibrar el juego, ya que los jugadores de los primeros turnos tendrán ventaja sobre los que no hayan desplegado aún sus cartas.

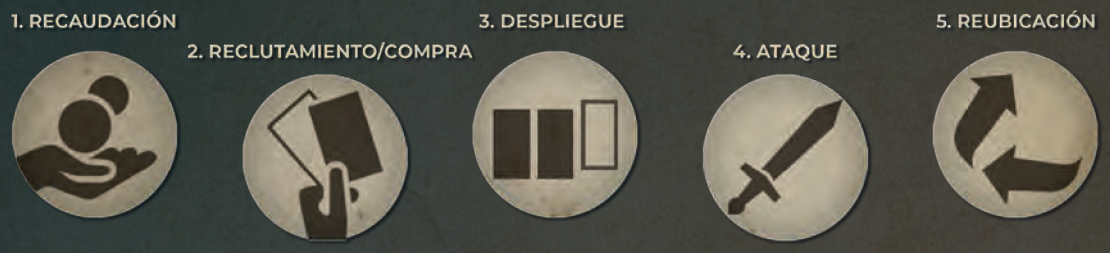
Otra modalidad de reparto se basa en convertir en aleatorio el resultado del golpe de estado en diferntes ciudades. Para esto se sortean qué ciudades permanecen en el bando republicano y en cuáles triunfa el golpe de estado. Se tirará un dado por cada ciudad en el mapa: si sale impar permanecerá en el bando republicano mientras que si sale par se sublevará. Cada territorio permanecerá en el bando de su ciudad. Tras saber qué ciudades están en cada bando sus jugadores decidirán cómo repartirlas entre los líderes. Esta modalidad puede provocar desequilibrio entre los bandos por la aleatoreidad del reparto

OBJETIVO

El jugador que en la vida real tenga un mayor rango militar o, en su defecto, el que saque la tirada más alta con el dado, comenzará la partida. El turno rotará en el sentido de las agujas del reloj. **Los jugadores han de sentarse alternando bandos.**

FASES DEL TURNO

Las fases de cada turno son cerradas y deben seguirse en este orden:



No está permitido realizar ninguna acción correspondiente a alguna de las fases en cualquiera de las otras.

FASE 1 - RECAUDACIÓN

Cada jugador recaudará **las unidades monetarias que sumen los ingresos de los territorios y ciudades (1)** que controle **al comienzo de su turno. Para esta tarea podrá ayudarse del contador (2),** que le permite saber siempre la cantidad que se va a ingresar antes del comienzo de su turno.

Esta fase solo se realiza a partir del segundo turno.
Los jugadores pueden utilizar su dinero (3) para gastarlo al comienzo de su turno, ahorrarlo o dárselo a otro jugador en cualquier momento de la partida.

1. Recuento

2. Contador

3. Monedas

FASE 2 - RECLUTAMIENTO Y GASTO

Según sus ingresos, el jugador podrá adquirir **cartas tácticas** por 10 UM. (unidades monetarias) o **tropas** por 3/UM. El jugador tendrá que tomar la decisión de su inversión de una única vez, eligiendo el número de cartas y tropas que va a adquirir antes de levantar la primera. **En esta fase se aplican directamente las cartas de evento** (que no se compran, solo se despliegan cuando aparecen, no confundir con las tácticas (ver pág. 9).

Para acortar o alargar la partida ***se pueden cambiar los precios de tropas y de cartas****. Cuanto más baratas sean más rápida es la partida pero también más desequilibrada. En el caso de partidas demasiado largas se puede ir abaratando el precio de las cartas y de los reclutamientos en cada turno con el consenso de todos los jugadores.*

FASE 3 - DESPLIEGUE DE CARTAS Y TROPAS

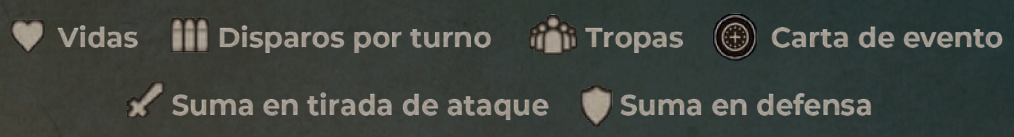
Una vez que el jugador haya adquirido sus cartas tácticas y/o tropas y se hayan aplicado las cartas de evento (ver pág. 9) podrá **desplegar sus cartas tácticas y ubicar las tropas reclutadas** en sus territorios y ciudades siguiendo las normas explicadas en cada carta. Una vez que el despliegue esté realizado se puede pasar al turno de ataque.
El despliegue de las cartas tiene ciertas restricciones, marcadas con iconos en su esquina inferior derecha.

- **Solo despliegue en ciudades**
- **Despliegue solo en esta fase**
- **Solo despliegue en costa o ciudades costeras**
- **Despliegue solo en el turno de ataque**

Funcionamiento de las cartas de juego

En *Brigada:1936* se pueden encontrar diferentes tipos de cartas tácticas: reclutamiento, aviación, mejoras ofensivas, mejoras defensivas, armada, y eventos.

Sus normas de juego y utilización están explicadas en la misma carta, con una descripción y una serie de iconos:



Las cartas de juego son de dos tipos:

De evento (verdes)

Cartas que simbolizan eventos sociales y políticos que pueden favorecer o perjudicar a cada jugador. Se barajan mezcladas en el mazo y cada vez que aparezcan, cuando se están comprando cartas tácticas, **se han de voltear y aplicar automáticamente. Estas cartas no se compran**; aparecen aleatoriamente en la partida al obtener las cartas tácticas. No se descuentan de las cartas que compre cada jugador. Al igual que las tácticas, en el caso de que sea una ventaja monetaria, el gasto de esos recursos no será posible hasta el siguiente turno.

Tácticas (marrones)

El jugador elige cuándo desplegarla siguiendo las restricciones de uso que estén indicadas en la carta. **Se pueden canjear al inicio de un turno por 5 unidades monetarias, pero ese dinero no podrá ser utilizado hasta el turno siguiente**. La carta vendida pasará a, todos los efectos, a ser descartada. Si se agotan las cartas, se reutilizará el mazo de descartes de nuevo, después de barajar las cartas. **En ningún caso se puede intercambiar cartas entre jugadores.**
Sus normas de juego y utilización están explicadas en cada carta y se representan en el tablero

Reclutamiento de tropas: aunque con el dinero obtenido de la recaudación de cada turno se puede reclutar tropas, (ver pág. 8) algunas de las cartas también añaden tropas provenientes de diferentes orígenes vinculados con el contexto de la Guerra Civil Española.

Mejoras ofensivas y defensivas: son cartas desplegadas como fichas en el tablero y se utilizan para apoyar los ataques y defensa de la infantería. (ver pág. 11)

Aviación: son cartas que se convierten en fichas con forma de aviones en el tablero de juego y pueden realizar ataques aéreos a provincias limítrofes. (ver pág. 12)

Armada: son cartas que se convierten en fichas con forma de barcos en el tablero de juego y pueden realizar ataques a otras embarcaciones, bombardear ciudades, permitir ataques a través del mar (desembarcos) y bloquear los ataques y movimientos de reubicación de los enemigos a través de su zona marítima. (ver pág. 13)

FASE 4 - ATAQUE

Preparación

Tras el estudio de la situación, el jugador anunciará **qué territorio o ciudad del enemigo va a atacar, desde dónde y con qué número de unidades y ventajas ofensivas** (las que suman el líder y las cartas que haya desplegado (ver pág 11).

Se puede realizar los siguientes ataques:

De territorio a territorio adyacente

De territorio a su ciudad

De ciudad a su territorio

De costa o ciudad costera a costa o ciudad costera (dentro del mismo sector marítimo)

No se puede realizar los siguientes ataques:

De ciudad a territorio adyacente (las tropas que ocupanuna ciudad no puden seguir atacando ese turno)

De territorio a ciudad de otro territorio

De ciudad no costera a territorio o ciudad costero a través del mar

De costa o ciudad costera a costa o ciudad costera (en otro sector marítimo)

Durante su turno, cada jugador puede atacar tantos territorios y ciudades como desee o interrumpir un ataque en cualquier momento.

Para dotarlo de más realismo, no existe un orden de ataque. Durante la batalla, el jugador elegirá cuándo atacar con tropa, armada, aviación o blindado libremente.

Batallas

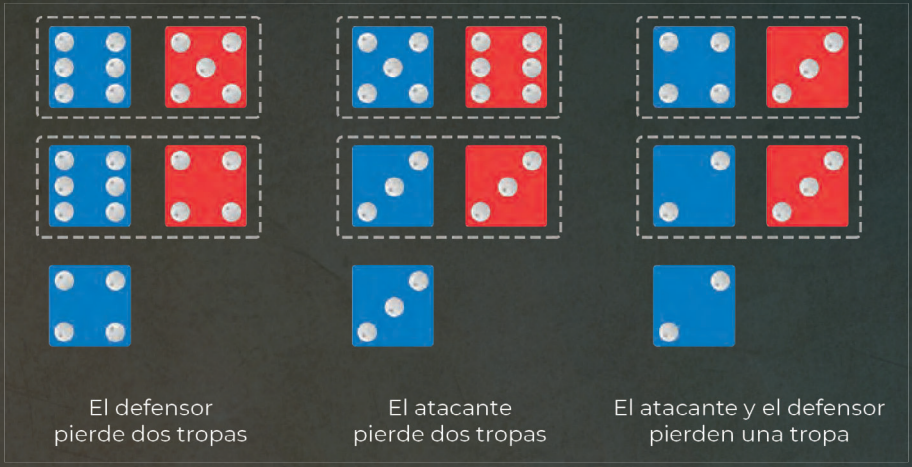
El ataque se realizará tirando los dados y sumando las ventajas ofensivas y defensivas de cada territorio o ciudad. Cada bando usará los dados de su color, utilizando de 1 a 3 según las unidades militares con las que quiera atacar en cada tirada.

Al resultado numérico de esta tirada se le sumarán las ventajas ofensivas que haya en el territorio desde el que se ataca (las del **líder más las que ofrezcan las cartas**, aunque **las ventajas de las cartas no son acumulativas, solo se pueden sumar las ventajas de la carta más alta).**

Una vez hechas ambas tiradas **se compara la tirada más alta de cada jugador** y, en el caso de que el defensor haya utilizado dos dados, se compara **el segundo número más alto de ambos**.
Cada uno de estos dados simboliza una unidad militar que ha entrado en combate y ganará si su número es superior al del rival **(en caso de empate gana la defensa)**.

El defensor decidirá con cuántos dados se defiende una vez que haya visto la tirada del atacante, arriesgando una o dos unidades militares (dos es el máximo de dados en defensa). A su tirada sumará las ventajas que haya en el territorio que defiende (**cartas y líder**) y, además, la ventaja defensiva de **la línea limítrofe** entre ambos territorios. Esto simboliza la complejidad de cruzar algunos accidentes geográficos o territorios con varias poblaciones que pudiesen ofrecer resistencia.

Se pueden dar los siguientes casos en una batalla:

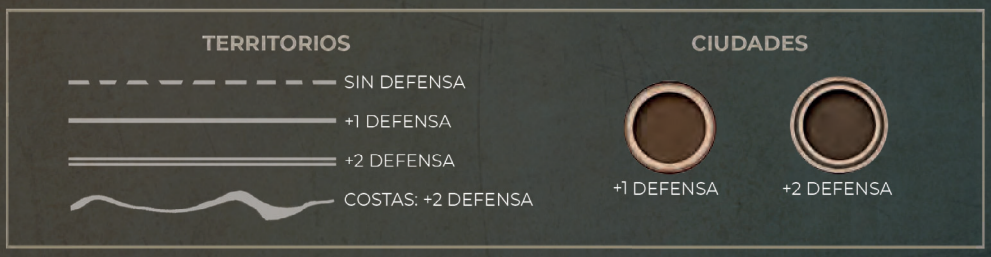


A la tirada de ataque y defensa se suman los siguientes bonificadores de ataque y defensa (se suman los de los tres bloques pero solamente se puede sumar uno de cada bloque a cada tirada)

Complementos tácticos

Líderes

Defensas naturales



Ejemplo de batalla:

El atacante sumaría a la tirada de dados:
0, +1 o +2 aportado por su **líder**
+1 de su **complemento táctico** (línea amarilla del token)

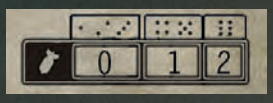
El defensor sumaría a la tirada de dados:
0, +1 o +2 aportado por su **líder**
+2 de su **complemento táctico** (línea blanca del token).
+1 por la **línea continua limítrofe** entre ambos territorios.

Ocupación de territorios o ciudades

Al ocupar un territorio o ciudad, **es obligatorio que pasen los líderes con las cartas tácticas cuyas ventajas se hayan utilizado** en el último ataque y, como mínimo, el número de tropas con las que se haya atacado. Se puede elegir no atacar utilizando las ventajas del líder para no tener que pasarlo a un territorio o ciudad y, de este modo, reservarlo para otro ataque.

Bombardeos

Las **cartas de aviación, armada y artillería** pueden realizar ataques sin tener en cuenta los movimientos de la infantería.
Para realizar estos ataques, se tira un dado y se busca la equivalencia numérica en la carta de esa unidad militar. Este **número determinará el número de tropas enemigas que se eliminan**.



Los bombardeos solo se pueden realizar por la aviación o la armada si en el territorio, en la zona marítima o en la ciudad donde atacan **no hay unidades de su tipo** (aviones o barcos). En el caso de que las hubiera, entrarán en batalla contra esas unidades (ver los epígrafes "batallas aéreas" y "batallas navales").

No se puede bombardear, en ningún caso, **una ciudad o un territorio en el que solo haya una tropa.**

La artillería solo puede atacar desde una ciudad a su territorio, desde un territorio a su ciudad o desde un territorio a otro contiguo, pero no de una ciudad a otro territorio o desde un territorio a la ciudad de otro territorio.

La aviación puede atacar a cualquier territorio contiguo, incluyendo sus ciudades, desde la ciudad o territorio en los que esté.

Cada unidad militar que puede hacer bombardeos, batallas aéreas o batallas navales tiene este icono , en su parte inferior izquierda, con el **número de veces que puede atacar cada turno**.

Batallas aéreas

Cada carta de aviación tiene dos secciones en la parte de bombardeo: su ataque contra otros aviones o baterías antiaéreas y su bombardeo contra tropas.

Si el territorio o la ciudad que recibe un ataque aéreo tiene alguna unidad aérea o baterías antiaéreas del defensor entra en juego la primera sección y se podrá intentar repeler el ataque (batalla aérea).

Para realizar un ataque aéreo a otro avión o unas baterías antiaéreas, atacante y defensor tirarán un dado y se buscarán las equivalencias numéricas en cada carta de las unidades que estén en combate. **Esos números representan los puntos de impacto que inflige cada unidad.**

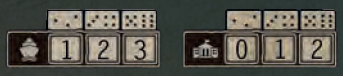
Si un jugador recibe más impactos que los que provoca **pierde la diferencia en vidas**. Cada carta de aviación incluye su número de vidas en la parte inferior izquierda de la carta . Para saber las vidas que ha perdido cada carta se pueden colocar contadores sobre los círculos que hay sobre el nombre de la unidad militar en la carta. En el caso en que una unidad se quede sin vidas es eliminada del tablero de juego.

Para equilibrar la partida, aun a costa de alargarla, se pueden recuperar las vidas de los aviones y los buques, dejándolos un turno sin utilizar para ser reparados y pagando 4 unidades monetarias por cada vida.

Si el jugador realiza un ataque aéreo contra una ciudad o territorio que no tiene aviación o baterías antiaéreas, el **ataque se considera bombardeo** (explicado en el epígrafe anterior).

Batallas navales

Cada carta de armada tiene dos secciones en la parte inferior: **ataque contra otras embarcaciones y bombardeo contra tropas en ciudades** (no se pueden bombardear territorios costeros desde el mar, solo ciudades).



En una zona marítima puede haber varias embarcaciones de ambos bandos sin que tengan que atacarse necesariamente. Los bombardeos navales a ciudades no se pueden realizar si hay una embarcación enemiga en la misma zona marítima. Disponer de una embarcación en una zona marítima **bloquea los movimientos de tropas** y bombardeos del enemigo a las ciudades de esa zona marítima, aunque este tenga otras embarcaciones.

Los ataques entre unidades de la armada son similares a los de la aviación. Cada jugador, en su turno de ataque, decidirá si ataca o no a otros buques que estén en la misma zona marítima. Para este ataque se tienen en cuenta los puntos de impacto que causa cada buque según la tirada de dado de cada jugador. (ver página anterior)

Batalla naval con tableros: *Brigada 1936* incluye una modalidad paralela de simulación de batallas navales. Esta modalidad de juego se puede utilizar de manera independiente o bien integrada dentro de una partida convencional de *Brigada 1936*. Puede alargar considerablemente la duración de una partida.

Cada jugador usará un tablero de juego con dos secciones, una para representar **los puntos de impacto que va a infligir y otra los que va a recibir**. Los jugadores deben situarse de tal manera que no puedan ver el tablero del enemigo.

Para comenzar la partida se deben situar los barcos de cada jugador que entren en conflicto en el sector inferior de su tablero. No se puede ubicar ningún barco en casillas directamente adyacentes a otro. **El tablero de juego varía dependiendo del número de barcos** de cada jugador: cuantos más barcos tenga más sectores puede ocupar (está marcado en la parte inferior de cada tablero).

Se juega por turnos. Los barcos atacarán al enemigo de manera alterna (un barco de cada bando hasta completar el turno para, posteriormente, volver a comenzar desde el primero que ha disparado.

Para realizar una andanada cada jugador **tirará el dado y verá los puntos de impacto** que causa en la carta de cada uno de los barcos. Estos puntos de impacto se convierten en disparos que realiza en el tablero, informando al enemigo de las coordenadas de cada disparo.

El atacante marcará los disparos que ha hecho (con contadores o fichas de tropas) en su tablero superior y el defensor los marcará en el suyo inferior. **Si uno de estos disparos coincide con una casilla en la que hay un buque** el defensor informará al atacante y éste lo marcará con una ficha diferente para recordar los impactos exitosos.

Si todas las casillas que ocupa un barco han recibido un impacto **este barco contará como hundido** y será eliminado de la partida. En este modo de juego los submarinos cuentan como una embarcación más y pueden ser atacados por otros barcos.

La batalla naval acabará cuando uno de los jugadores pierda todos sus barcos o el atacante decida detener la ofensiva.

Habilidades del defensor

Ante un ataque, el defensor puede **desplegar** algunas cartas que no tienen **condicionantes de despliegue en turno de ataque.** Las cartas que solo se pueden **desplegar** en turno de ataque y **nunca al defenderse de un atacante** tienen este icono en la parte inferior derecha:

Repliegue: el defensor **podrá retirar sus tropas de un territorio tras el primer ataque enemigo**. Antes del segundo ataque, deberá informar de su decisión y retirar sus tropas. En la huida perderá una unidad militar y tendrá que tirar un dado. En el caso de que salga un 1, el número de bajas aumentará a dos. El repliegue hará que las tropas terrestres y los líderes puedan retirarse a una ciudad o a otro territorio adyacente, pero dejarán en el territorio abandonado todas sus unidades blindadas, defensivas y de aviación, que desaparecerán como si hubieran sido abatidos en una batalla normal.

FASE 5 - REUBICACIÓN TÁCTICA

En la última fase del turno de ataque **se puede desplazar tropas y mejoras ofensivas** por el tablero. Cada tropa o unidad militar podrá desplazarse a otros territorios o ciudades, **no pudiendo atravesar más de 5 líneas divisorias** de territorios y ciudades (línea discontinua cuenta como 0, continua como 1 y doble como 2) por tierra y **más de un paso costa a costa por mar**. No pueden atravesar territorios de otro jugador. El control de un territorio o ciudad depende de la presencia de tropas, por lo que en ningún caso **podrán estar desocupadas.**

Reubicación entre territorios y ciudades conectados por mar: en esta última fase del turno se podrá trasladar tropas entre territorios y ciudades que estén dentro de la misma zona marítima, hasta un máximo de 3 tropas por turno, siguiendo las limitaciones de reubicación del juego y sin necesidad de tener armada en ese territorio marítimo. No se podrá realizar ningún movimiento, ni de ataque ni de reubicación de tropas atravesando una zona marítima en la que haya alguna embarcación enemiga.

Puente aéreo: el bando sublevado tiene la habilidad de realizar reubicaciones a través del mar, aunque en esa zona marítima haya embarcaciones enemigas. Esta habilidad solo se puede realizar entre los territorio de *Protectorado de Marruecos Oeste* y *Guadalquivir Oeste* (incluyendo sus ciudades). Únicamente se pueden desplazar de este modo dos tropas por turno.

Para hacer más rápida la partida, se puede adaptar la regla de reubicación de tropas para que el movimiento sea libre al finalizar el turno, obviando las fronteras y sus limitaciones (aunque siempre dentro de territorios ocupados por el jugador, no se pueden atravesar zonas enemigas). Esto hace más rápida la partida porque favorece el ataque, aunque puede provocar desigualdad en los primeros turnos.

FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida viene determinado por tres situaciones:

Eliminación de los líderes de un equipo
Perderá el bando cuyos líderes sean eliminados. Para esto no cuentan los líderes perdidos por la carta *"Exilio"* ni *"Accidente aéreo"* que podrán ser cambiados por otro al siguiente turno.

Para prolongar y hacer más equilibrada la partida se podrá determinar que, tras la pérdida de un líder por parte de un jugador, este podrá reclutar otro en el siguiente turno. Se recomienda, para una partida de duración media y equilibrada, que cada bando pueda reclutar al menos un líder militar tras perder otro. Si se quiere alargar las partidas se pueden añadir más líderes a esta ecuación (mejora el equilibrio de la partida).

Ocupación de todas las ciudades principales
Las ciudades principales son aquellas con más importancia estratégica en el tablero. Están marcadas con una estrella. Serán los objetivos militares terrestres más importantes y su control implica la victoria para el bando que lo consiga.

Para acortar la duración de la partida se puede reducir estas ciudades a Barcelona, Burgos, Madrid y Sevilla.

Derrota total
Ganará el bando que consiga la derrota total del enemigo, eliminando todas sus tropas. Los jugadores pactarán antes de comenzar la partida si existe la posibilidad de rendición.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

La duración media de las partidas, con la regla estándar, está entre 3 y 4 horas. Se puede **agilizar la duración** siguiendo una serie de recomendaciones:

- La duración de las partidas tiende a alargarse en partidas de 6 jugadores.

- Se debe actuar ágilmente en el turno de ataque, teniendo las decisiones de lo que se va a hacer ya tomadas.

- Consultar las dudas sobre las reglas mientras juegan los otros jugadores para evitar parones.

- Se recomienda utilizar los contadores de monedas incluidos en la caja y descontar o añadir los recursos económicos que se pierdan o ganen cada turno según los territorios y ciudades ocupados o perdidos. Se recomienda evitar contar todos los recursos que se generan antes de comenzar cada turno.

Configurar la duración de la partida
Aparte de las recomendaciones anteriores, **se puede configurar las normas de juego para que su duración sea más breve** aplicando las opciones marcadas en este manual con este icono Esta configuración tiende a acortar la duración de la partida (en torno a 2 horas) pero supone un desequilibrio necesario entre los bandos, unas veces hacia uno y otras hacia el otro. De este modo, **el azar tendrá más influencia** en el fin de la partida, en detrimento de las decisiones estratégicas. Este es un resumen de las opciones más importantes:

- Jugar sin las cartas de armada.

- Abaratar los costes por reclutamiento de tropas y compra de cartas (hasta máximo 5 UM. por carta y 2 UM. por reclutamiento de tropa).

- Reducir el número de líderes que tiene cada bando. (Mínimo: 1 por jugador. Máximo: los que incluye el juego).

- Reducir las ciudades que deben ser ocupadas para ganar a Barcelona, Burgos, Madrid y Sevilla.

- Comenzar la partida con 40 UM. extra por jugador.

EJÉRCITO: UNIDADES Y USO

Cada ejército de *Brigada: 1936* dispondrá de las siguientes unidades militares para su despliegue en el campo de batalla, similares en número en cada equipo:

LÍDERES
Cada jugador está representado por un líder político o militar y todas las tropas y recursos a su cargo. Estos líderes están simbolizados por una ficha de mayor tamaño y se desplazan siguiendo las mismas condiciones que el resto del ejército.

En el territorio o ciudad en el que se encuentren **aportan ventajas relacionadas con su rol en el conflicto**: suma de puntos a la defensa, al ataque o reclutamiento de tropas cada turno (en su ubicación).

La participación de los líderes es clave: por una parte favorecen el ataque y la defensa pero no deben ponerse en peligro para evitar ser eliminados fácilmente por el enemigo. Se recomienda seleccionar a los líderes según sus habilidades, teniendo en cuenta la estrategia común de los jugadores de cada bando.

TROPAS
Son contingentes de soldados de infantería con función de ataque, defensa y ocupación del territorio. Su cometido es básico en el juego, puesto que la presencia del resto de unidades militares en el territorio dependerá de la presencia de tropas de infantería. En el momento en que las tropas son eliminadas de un territorio, el resto de unidades militares desaparecen (blindados, aviación, artillería).
En el juego se podrá encontrar tres tipos de tokens: lisos, con una estrella o con dos, según el número de unidades que representan (1, 5 o 10 respectivamente). Su movimiento está explicado en el turno de ataque. Estas tropas se obtienen en las fases: *reclutamiento/gasto* y *despliegue de cartas y tropas*. Se pueden reclutar a cambio de 3 UM. por cada tropa o a través de algunas cartas tácticas.

COMPLEMENTOS OFENSIVOS Y DEFENSIVOS
Hay varias cartas tácticas en el mazo que incluyen mejoras al ataque y la defensa de las tropas. Sus condiciones de despliegue y uso se explica en la pág . Estas cartas se representan en el tablero de juego con diferentes tokens para diferenciarlos.

La utilización de cada uno de ellos vendrá marcada por los iconos de su carta y la leyenda de la esquina inferior derecha del tablero de juego. Estas cartas pueden sumar puntos de ataque y defensa a la tirada de la infantería o realizar otro tipo de ataques (explicados en cada carta).

Blindados y caballería: apoyan el ataque o defensa de la infantería, mediante la suma de puntos a las tiradas de los dados.
En el tablero se representan con estas fichas . (Ver pág 11).

Las líneas de la izquierda, en color amarillo, representan la suma de ataque y los de la derecha, en color blanco, la suma de defensa. De este modo, se podrá ver durante la partida las ventajas de cada jugador en los diferentes territorios para trazar la estrategia.

Estratégicas: las cartas “barquito de vela”, “máquina enigma”, “maquis” y “quinta columna” ofrecen ventajas ofensivas especiales, explicadas en cada carta.

Artillería: apoyo ofensivo a la infantería. Disparan proyectiles a territorios adyacentes siguiendo las normas de bombardeo (pág 12). La artillería permanecerá en la ciudad o territorio donde haya comenzado el turno, quedándose ahí hasta el final del mismo, en el que se podrán reubicar siguiendo las mismas reglas que el resto del ejército.

Trincheras: aumento defensivo en campo abierto. Únicamente se pueden desplegar en el turno de ataque en territorios (no en ciudades). Es un elemento fijo que no se puede desplazar del territorio y se elimina con la pérdida del mismo, sin que pueda utilizarlo el enemigo.

Barricadas: defensas urbanas de carácter improvisado que aumentan la defensa de la ciudad. Sus normas de utilización son similares a la de las trincheras, pero en ciudades.
Baterías antiaéreas: cañones de defensa contra aviación que solo pueden desplegarse en ciudades. Al igual que las dos anteriores, está unido a un territorio y desaparecen al perderse este.

Armada: marina de guerra encargada del control y defensa de las aguas. En *Brigada:1936* hay unidades de superficie y unidades submarinas. Estas últimas solo pueden ser destruidas por otro submarino. Cuando aparece en una carta de juego algún tipo de embarcación se podrá desplegar y utilizar a partir del mismo turno. El despliegue debe realizarse en una zona marítima en el que el jugador controle un territorio costero o ciudad costera. En esa zona marítima puede haber unidades enemigas en el momento del despliegue. Las unidades navales únicamente pueden atacar a otras embarcaciones y ciudades costeras que se encuentren en su zona marítima. Pueden desplazarse a otra zona marítima contigua al final del turno de ataque del jugador, en la fase de reubicación.

En el turno de ataque, el jugador elegirá si alguna de sus embarcaciones ataca a otra enemiga que esté en la misma zona marítima (ver pág. 13).

Algunos de los buques pueden realizar bombardeos a ciudades, esto se representa con el icono en la carta. Estos ataques siguen la regla general de bombardeos. (pág 12).

El número de ataques de cada buque en cada turno de ataque está representado con este icono en la parte inferior izquierda

Ataques de infantería a través del mar: se trata de un ataque entre dos zonas costeras que se encuentren en la misma zona marítima. Para realizarlo, será necesario que el jugador atacante tenga alguna embarcación de superficie en esa zona marítima y la ausencia de navíos o submarinos enemigos. Este ataque no contará con ventajas ofensivas de ningún tipo exceptuando las de los líderes. **El defensor contará con +2** de defensa en su tirada por la dificultad del ataque en un desembarco.

Brigada: 1936 ofrece la posibilidad de jugar únicamente campañas terrestres, de menor complejidad y más cortas. Para esto, se eliminarán las cartas de la Armada del mazo antes de comenzar a jugar y todos los movimientos y ataques a través del mar serán libres dentro de la misma zona marítima.

Brigada: 1936 cuenta con el complemento de "Batalla naval con tableros". Se pueden resolver los combates navales a través de este modo de juego (ver pág. 13).

Aviación: comprende las unidades aéreas de ataque dentro del desarrollo de la contienda militar. **Pueden atacar tropas, ciudades y otras unidades aéreas en territorios aledaños** (incluyendo sus ciudades). En cada turno, los aviones podrán atacar los territorios adyacentes al que se encuentren sin poder desplazarse con el resto del ejército. Aunque se conquiste un nuevo territorio y se avance con tropas y otros complementos, los aviones permanecerán en la ciudad o provincia donde comenzaron el turno, quedándose ahí hasta el final del mismo, en el que se podrán reubicar siguiendo las mismas reglas que el resto del ejército. **Su ataque se realiza a través de bombardeos o ataques a otros aviones** (ver pág 12).

ÍNDICE GRÁFICO

FICHAS Y CARTAS

LÍDERES

TROPAS

x1

x5

x10

BLINDADOS CABALLERÍA

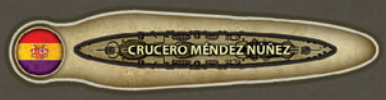
ARTILLERÍA

BATERÍAS ANTIAÉREAS

TRINCHERAS BARRICADAS

AVIACIÓN

ARMADA



CONTADORES

MONEDAS

x10

x5

x1

- ICONO DE BANDO
- ICONO DE ORIGEN
- VIDAS
- INFORMACIÓN DE BOMBARDEO
  - ATAQUE A OTROS BARCOS
  - BOMBARDEO A TROPAS EN CIUDADES
  - ATAQUE A OTROS AVIONES / BATERÍAS ANTIAÉREAS
  - BOMBARDEO A TROPAS
- INFORMACIÓN DE ACCIÓN
  - BONIFICACIÓN DE ATAQUE
  - BONIFICACIÓN DE DEFENSA
  - VIDAS
  - DISPAROS POR TURNO
  - NÚMERO DE TROPAS RECLUTADAS
  - OBTENCIÓN DE CARTAS
  - OBTENCIÓN DE UNIDADES MONETARIAS
- INFORMACIÓN DE DESPLIEGUE
  - TARJETA DE EVENTO: USO INMEDIATO
  - SOLO DESPLEGABLE EN CIUDADES
  - SOLO DESPLEGABLE EN COSTA
  - SOLO EN FASE DE DESPLIEGUE
  - SOLO EN TURNO DE ATAQUE

INFORMACIÓN EN EL TABLERO

- CIUDADES QUE DEBEN SER OCUPADAS PARA OBTENER LA VICTORIA
- UNIDADES MONETARIAS GENERADAS CADA TURNO
- NO PERMITE RECLUTAR MÁS DE UNA UNIDAD POR TURNO

CIUDADES

DEFENSA +1

DEFENSA +2

TERRITORIOS

- SIN LÍMITE DE DEFENSA
- BONIFICACIÓN DE DEFENSA +1
- BONIFICACIÓN DE DEFENSA +2
- COSTAS - BONIFIACIÓN DE DEFENSA +2

BRIGADA

WARGAMES