

ESPAGNE 1936

ESPAGNE 1936 est un jeu de simulation historique qui recrée les événements qui se sont déroulés en Espagne de juillet 1936 à avril 1939: une guerre entre deux conceptions de l'Espagne à cette époque. L'objectif de chacun des deux camps est de gagner la guerre au moyen de dominations de territoires.

CHAPITRES DE CETTE REGLE

- Description (page 1)
- Composition du jeu (page 2)
- Préparation de la partie (page 4)
- Déroulement du jeu (page 4)
- Séquence d'un tour (page 4)
- Mouvements (page 5)
- Placement des Généraux (page 7)
- Combats (page 7)
- Phase de réorganisation (page 13)
- Evènements (page 14)
- Renforts (page 14)
- Conditions de victoire (page 15)
- Règles optionnelles (page 16)
- Cartes républicaines (page 18)
- Cartes nationalistes (page 20)

DESCRIPTION

ESPAGNE 1936 est un jeu pour 2 joueurs. L'un d'eux dirige les troupes gouvernementales (Républicains) et l'autre les rebelles (Nationalistes). C'est un jeu pour adultes à partir de 14 ans et la durée approximative d'une partie complète est 150 minutes.

Le jeu commence lors du soulèvement militaire du 18 juillet 1936 avec les premiers mouvements militaires. La partie est divisée en 10 tours. Les joueurs réalisent leurs actions suivant la séquence du jeu. Certaines actions sont simultanées.

Le plateau de jeu représente la carte de l'Espagne. Les cases (en fait les villes principales d'Espagne) sont divisées en deux zones pour placer les pions de chaque camp. Les cases sont reliées entre elles par des lignes de déplacement. Les pions sont des unités militaires et leur valeur est une mesure abstraite de leur pouvoir de combat. Les cartes représentent des événements de la guerre qui peuvent modifier le déroulement du jeu. On se sert des dés pour décider du résultat des combats.

La partie peut se gagner en contrôlant plus de villes que son adversaire à la fin de celle-ci, ou également, en répondant aux conditions automatiques de victoire (voir ce chapitre).

COMPOSITION DU JEU

- un plateau de jeu qui représente la carte de l'Espagne.
- un plateau des combats.
- deux plateaux individuels de renforts (une pour chaque joueur) avec l'aide de jeu.
- deux jeux de 44 cartes (un pour chaque joueur).
- 10 dés (5 rouges et 5 bleus).
- ce règlement.

Plateau de jeu

Il représente une carte d'Espagne divisée en cases (les villes principales) qui contiennent deux zones pour y placer les pions de chaque camp: à gauche, la zone bleue pour les Nationalistes et à droite, la zone rouge pour les Républicains. Les cases sont reliées les unes aux autres par des lignes de déplacement (les routes principales). Ces lignes indiquent par où les pions peuvent se déplacer d'une case à une autre. Une case peut être occupée par un pion de chaque camp mais chacun de son côté. Les villes dont le nom est souligné sont les villes-objectifs. Une ancre indique que c'est un port. Les limites de province et les fleuves dessinés sur le plateau n'ont aucun effet sur le jeu, ils sont seulement décoratifs.

Quand, dans ce règlement, on parle de ville-objectif, on ne se réfère qu'aux villes dont le nom est souligné.

Une case (une ville) est contrôlée par un camp quand il n'y est posé qu'un (ou plusieurs) pion d'un seul camp. S'il y a un pion de chaque camp, la case est en guerre. Si après un déplacement, une case se retrouve sans pion de combat, le joueur qui vient de la quitter n'en perd pas le contrôle et doit y placer un marqueur de contrôle (pion rouge ou bleu avec seulement un écusson) pour indiquer que la ville lui appartient.

Autres éléments du plateau de jeu.

En haut du plateau, est dessiné le marqueur de tours qui indique en quelle année on se trouve. Le jeu se joue en 10 tours : 5 pour 1936-1937, 5 pour 1938-1939. Les tours marqués d'un R en bas indiquent ceux pendant lesquels des renforts pourront être ajoutés de part et d'autre.

En bas du plateau, est dessiné la marqueur de villes-objectifs, que l'on peut modifier à tout moment pour indiquer les villes-objectifs contrôlées par chaque camp et celles qui sont en combat.

Le Maroc est une zone spéciale du plateau dont les règles sont expliquées dans le chapitre des déplacements.

Plateau des combats.

C'est un plateau spécial que l'on utilise comme aide pour résoudre les combats.

Plateau de jeu individuel.

Chaque joueur dispose d'un plateau individuel qui comprend un compteur de points de renforts, des cases pour poser les avions et les généraux en jeu quand ils ne sont pas utilisés sur le plateau de jeu et un résumé des séquences de jeux. On peut également y poser (en les classant) les troupes qui ne sont pas encore qualifiées pour jouer.

Les unités combattantes.

Unités Républicaines

- L'Armée Basque (drapeau basque)
- Les Milices Anarchistes (CNT-FAI)
- Les Milices Communistes (faucille et marteau)
- L'Armée Républicaine
- Les Brigades Internationales (étoile rouge à 3 branches)

Unités Nationalistes

- Les Carlistes (aigle et béret rouge)
- Les Phalangistes (faisceau de flèches rouges)
- Les Troupes Africaines (turban)
- La Légion Etrangère (calot vert)
- L'Armée Nationaliste
- Le Corps Expéditionnaire Italien (C.T.V.) (drapeau fasciste italien)

Les pions.

Ils se divisent en 2 types principaux: les pions des unités combattantes et les marqueurs de présence.

Les pions des unités combattantes sont les suivants:

- Petites unités militaires, de valeur 1 au recto et 2 au verso.
- Grandes unités militaires, de valeur 3 au recto et 5 au verso.
- Les avions et les chars.
- Les Généraux (de forme hexagonale).

Les pions des unités combattantes représentent les corps, unités et colonnes qui participèrent à la guerre. Les pions républicains ont le fond rouge. Les pions nationalistes ont le fond bleu ou vert (pour l'Armée d'Afrique et le C.T.V.).

Valeur des pions

Le chiffre le plus gros sur un pion d'une unité combattante indique sa puissance de combat c'est-à-dire le nombre de dés qu'il peut utiliser lors d'un combat. Le chiffre plus petit inscrit dans un cercle est un modificateur, en plus ou en moins, du total des dés.

Certaines unités ont aussi un signe distinctif (symbole ou drapeau). Dans le cas des unités nationalistes, c'est purement décoratif, mais en ce qui concerne les unités républicaines, on doit en tenir compte dans les règles optionnelles des généraux républicains.

Chaque joueur dispose de plusieurs marqueurs de contrôle de sa couleur qui servent à indiquer les cases qu'il continue de contrôler même quand il n'a plus de pions combattants. Le marqueur "Turno" est placé sur le compteur de tours pour indiquer à quel tour on se trouve. Le marqueur "En disputa" est un compteur de villes-objectifs pour indiquer les villes-objectifs en lutte.

Cartes .

Elles se divisent en 2 jeux de 44 cartes, un jeu pour chaque joueur.

Chaque carte contient 3 zones d'informations:

- En haut, le titre, l'explication historique et la date de l'événement.
- Au milieu, les conséquences de l'événement pour le jeu et l'année pendant lequel il a eu lieu.
- En bas, modificateurs pour les dés durant un combat.

Toutes les cartes sont basées sur des événements historiques réels sauf celles où on lit l'inscription "Supposition historique" qui représentent des événements fictifs qui auraient pu arriver.

Les dés.

Chaque joueur dispose de 5 dés qui serviront à décider du sort des combats. Les dés rouges sont pour le joueur républicain et les dés bleus pour le nationaliste. Comme il est de tradition, un jet de 5 ou 6 pour un dé est un bon résultat.

PREPARATION DE LA PARTIE

*Chaque joueur pose ses pions suivant la disposition initiale de la page 12.

Le reste des unités, les avions, les chars et les généraux sont mis en réserve jusqu'à ce qu'ils soient introduits en jeu.

*Chaque joueur sépare ses cartes en 2 tas: un pour les cartes des événements de 1936-1937 et un autre pour les cartes des événements de 1938-1939.

*Chaque joueur bat les cartes du tas 1936-1937, le pose et prend 6 cartes.

*Le marqueur de tour « Turno » se pose dans la case 1 du compteur de tours.

*Sur le compteur de villes-objectifs du plateau, est posé un marqueur de contrôle de chaque camp dans la case 4 indiquée en jaune. Dans la colonne "en lutte", le marqueur "en disputa" est placé également dans la case 4 indiquée en jaune. Cette disposition des marqueurs reflète la situation initiale.

DEROULEMENT DU JEU

La partie se déroule suivant la séquence du jeu. Une fois que toutes les phases du jeu ont eu lieu, le marqueur de tour est avancé sur la case suivante et une nouvelle séquence démarre.

Au moment de la phase de réorganisation, sont vérifiées les conditions de victoire. Si un camp les remplit, la partie s'achève là.

Au moment où commence la tour 6, les joueurs se débarrassent de toutes les cartes qu'ils ont en main et vont utiliser les cartes des événements de 1938-1939. Comme au début de la partie, chaque joueur prend 6 cartes en main de cette période.

SEQUENCES D'UN TOUR

Chaque tour de la partie se déroule de cette manière:

*Chaque joueur prend 3 cartes dans son tas (dans les tours 1 et 6, 6 cartes sont prises)

*Phase de mouvement des unités militaires et de positionnement des avions du joueur nationaliste.

*Phase de mouvement des unités militaires et de positionnement des avions du joueur républicain.

*Phase de positionnement des généraux, en alternance mais en commençant par le joueur nationaliste.

*Phase de résolution des combats, en alternance mais en commençant par le joueur nationaliste.

*Phase de réorganisation, simultanément.

*Phase des cartes événements, en alternance mais en commençant par le joueur nationaliste.

*Phase des renforts (seulement lors des tours marqués d'un R sur le compteur des tours).

A la fin du tour, chaque joueur vérifie le nombre de cartes qu'il a en main. S'il possède plus de 8 cartes, il doit se défausser des cartes qu'il a en trop. Les cartes défaussées sont retirées du jeu.

On avance alors le pion sur le compteur de tours et un nouveau tour commence.

MOUVEMENTS

C'est dans cette phase que se déplacent les pions des unités combattantes sur le plateau de jeu, en suivant les lignes de mouvement qui joignent les cases entre elles. En premier lieu, le joueur nationaliste réalise tous ses mouvements et, une fois qu'il a fini, c'est au tour du joueur républicain.

Les règles des mouvements sont différentes suivant le type d'unité qu'il s'agit (unités militaires, chars ou avions) et il existe une case spéciale affectée pour les unités qui commencent la partie au Maroc. Les marqueurs de contrôle ne sont pas des pions et ne peuvent pas être déplacés.

Suggestion: pour éviter des erreurs lors des mouvements des pions, les joueurs peuvent adopter une convention pour indiquer les unités qui se sont déjà déplacées. Par exemple, laisser les pions qui se sont déjà déplacés en dehors de la case mais près de celle-ci jusqu'à ce que soit terminés tous les mouvements.

Mouvements des unités combattantes

Les unités qui commencent leur déplacement dans une case qu'elles contrôlent peuvent se déplacer librement sur le plateau, sans limite dans leurs déplacements, entre des cases qui sont reliées par des lignes de mouvement.

Si durant leur déplacement, une unité entre dans une case en lutte ou une case contrôlée par l'ennemi, elle doit terminer son déplacement sur cette case. Si la case ne contient seulement qu'un marqueur de contrôle ennemi, l'unité doit également achever son déplacement sur cette case, mais le marqueur de contrôle adverse est retiré du plateau et d'autres pions peuvent se déplacer par cette case sans s'arrêter car on considère alors que la ville est contrôlée.

Les unités qui commencent leur déplacement à partir d'une case en lutte, ne peuvent se déplacer que vers une case adjacente (une case voisine séparée par un seul segment), case tenue par des unités ou un marqueur de son camp. Dans ce cas, on doit laisser au moins une unité de son camp dans la case d'origine qui ne peut pas être abandonnée.

Si toutes les cases adjacentes sont contrôlées par un ennemi (que ce soit par des unités ou un marqueur), les unités de cette case sont considérées comme étant encerclées et ne peuvent pas se déplacer, ni attaquer (même en présence d'un général), elles ne pourront recevoir de renfort ni d'aide des cartes événements, à moins que cela soit spécialement expliqué.

Chaque unité ne peut se déplacer qu'une seule fois pendant cette phase des déplacements. Les unités ne peuvent se diviser ou être remplacées par une autre. Par exemple, une fiche de valeur 3 ne peut être échangée contre 2 fiches de valeur 2 et 1.

Si à l'issue d'un mouvement, il n'y a plus d'unité sur une case contrôlée auparavant, un marqueur de contrôle doit être posé. Si par la suite, une unité amie s'installe sur cette case, le marqueur sera alors retiré.

A la fin des déplacements, on ne peut avoir plus de 4 unités de combat dans chaque case. Les généraux, avions et chars ne sont pas concernés par cette limite. Les déplacements des unités sont surveillés à tout moment par le joueur adverse.

Mouvements des avions et des chars.

Les avions sont pris sur le plateau de jeu du joueur et sont disposés dans les cases du plateau que le joueur veut, à la seule condition que se soit une case où stationnent ses propres unités. En fait, comme les avions se déplacent dans les airs, ils peuvent aller d'une case à une

autre même si les 2 cases ne sont pas reliées sur le plateau et même s'il y a des unités ennemies entre les 2 cases.

Une fois les combats terminés, on retire tous les avions des cases et on les place jusqu'au tour suivant sur le plateau individuel.

Exception:

Au premier tour de jeu, certains avions sont placés sur une case suivant la disposition initiale du jeu, au lieu d'être posés dans la zone du plateau du joueur. Conformément à cela, à ce premier tour, les avions ne pourront être déplacés que sur une case reliée à la case initiale, comme le font les unités militaires.

Exemple de mouvement (voir schéma)

l'unité carliste pourra se déplacer autant de fois qu'elle veut mais devra s'arrêter après être entrée dans une case avec pion ou marqueur républicains.

L'unité d'infanterie de Madrid pourra se déplacer sur les cases adjacentes possédant ses propres troupes ou marqueurs et arrêtera là son déplacement.

Les chars se déplacent sur le plateau suivant les lignes de mouvement reliant les cases que son camp contrôle et seulement pourront passer pour y achever leur mouvement sur des cases contenant ses propres unités. Quand ils se déplacent à partir d'une case en lutte, ils ne sont pas limités et peuvent aller au delà de la case adjacente. Cependant, s'ils sont entièrement encerclés par des cases contrôlées par des unités ennemies, ils ne peuvent se déplacer comme les unités combattantes.

Mouvement à partir du Maroc:

Les unités et les généraux qui commencent la partie au Maroc sont un cas spécial. Ils ne peuvent se déplacer qu'au moment de la phase des cartes événements, **avant** que tous les événements n'aient été résolus, jusqu'à 3 pions (contenant des généraux) par tour. A partir du Maroc, au maximum, 1 pion jusqu'à Séville et 2 pions jusqu'à Cadix, parce qu'on considère qu'il existe un aéroport et un port maritime.

Si le joueur nationaliste ne détient pas des unités ou marqueurs de son camp dans ces destinations correspondantes, il ne pourra pas réaliser ces mouvements et les pions devront rester au Maroc.

Les généraux ne pourront participer aux combats jusqu'à ce qu'ils se déplacent dans la péninsule depuis le Maroc et quand ils l'auront fait, ils seront disponibles pour les combats. Le Maroc possède un port donc on peut y placer des pions qui apparaissent sur des cartes d'événements.

PLACEMENT DES GENERAUX

Une fois réalisés les mouvements, les joueurs prendront les généraux disponibles sur leur plateau individuel. En commençant par le joueur nationaliste puis alternativement, ils les placeront dans les cases au côté de leurs pions qu'ils désirent. Si un joueur a posé tous ses généraux et qu'il en reste à l'autre joueur, ce dernier peut finir de les poser sans limitation.

Attention, on ne pourra initier des attaques à la phase de combat seulement dans les cases où un général est posé. Chaque joueur peut poser un seul général par case mais les 2 joueurs peuvent poser un général sur la même case.

Une fois terminés les combats, on retire tous les généraux des cases et ils sont posés sur le plateau individuel jusqu'au prochain tour.

EXCEPTION: Au premier tour de jeu, des généraux sont posés sur une des cases comme l'indique le positionnement initial, au lieu d'être sur le plateau du joueur comme il se doit. De ce fait, au premier tour, les généraux pourront seulement être posés sur les cases reliées directement à celles de leur placement initial, en suivant les règles de mouvement des unités combattantes.

Note: les généraux républicains Lister et Ulibarri ne commençant pas la partie ne pourront entrer en jeu (et donc être placé dans le plateau) qu'en jouant la carte événement correspondante. Même chose pour le général nationaliste Davila qui lui aussi ne pourra intervenir qu'en jouant la carte événement qui le concerne.

COMBATS

Une fois que tous les généraux sont disposés, les combats peuvent s'engager. En commençant par le joueur nationaliste, chaque camp, à son tour, choisit l'un de ses généraux et décide s'il attaque ou non.

S'il attaque, on résout le combat, on retourne le général pour indiquer qu'il a été utilisé et c'est au tour du joueur républicain qui, lui aussi choisit un général et procède de même.

S'il n'attaque pas, le tour passe automatiquement au joueur républicain. Quand un général a été utilisé pour un choix, on devra le retourner pour bien indiquer qu'il a été utilisé.

Ce processus est répété jusqu'à ce que les deux joueurs aient utilisé la totalité de leurs généraux. Si un joueur a encore des généraux à jouer après que son adversaire ait activé les siens, ce joueur peut continuer d'engager ses généraux un par un, sans limitation jusqu'à ce qu'il les ait tous sélectionnés.

Les combats ne peuvent être engagées que si un Général actif de son camp se trouve sur la case. Le combat oppose seulement les unités du camp adverse situées sur la même case. **Les pions ne peuvent attaquer qu'une seule fois par tour.** Sur une case, on peut faire attaquer une, plusieurs ou toutes les unités présentes.

Le combat n'est jamais obligatoire. Ainsi, avoir un Général de chaque côté d'une case n'implique pas forcément qu'une bataille s'ensuivra.

L'attaquant n'est pas obligé d'attaquer avec toutes les unités positionnées sur une case et il peut arrêter le combat quand il le désire.

Si une case avec un général est entourée de cases tenues par des ennemis, on considère qu'elle est encerclée et le joueur ne peut attaquer dans cette case les unités ennemis. La seule action possible sera de retourner le pion du général. De toute manière, il pourra venir en aide à ses unités combattantes si elles sont attaquées.



Le Général Rojo n'a pas d'unités à Barcelone mais il peut quand même être utilisé en défense.

Les pions de combat peuvent participer à une bataille de deux manières : attaquer ou apporter du soutien. Seules les unités combattantes peuvent attaquer. Les autres pions : généraux, avions et chars ne peuvent seulement que soutenir une attaque.

Attaquer signifie jeter les dés pour faire des dégâts sur les unités ennemis, tandis qu'apporter du soutien signifie modifier le résultat des dés (ou ajouter plus de dés comme pour les avions) pour l'améliorer.

Au début du combat, les unités peuvent être retirées de la case et placées dans les zones appropriées du plateau des combats.

Note : Utiliser le plateau des combats est optionnel mais fortement recommandé lorsqu'il y a un nombre important d'unités impliquées dans une bataille.

Résolution des combats :

Chaque combat contient toute une série d'étapes qui doivent être effectuées dans l'ordre suivant :

1. Choisir les unités d'attaque et de défense
2. Mettre en place le soutien
3. Jouer les cartes d'appui au combat
4. Résoudre le combat aérien (si nécessaire)
5. Jeter les dés
6. Appliquer les dégâts
7. Fin du combat

1. Choisir les unités d'attaque et de défense

Le combat a lieu entre une unité d'attaque et une unité de défense. Le joueur attaquant décide quelle unité va attaquer et l'unité qui va lui être opposé en défense.

Chaque unité ne peut attaquer qu'une fois par tour mais une unité peut être utilisée plusieurs fois en défense.

Rappelez-vous qu'une unité ne peut pas être divisée en sous unités différentes (par exemple, une unité avec une force de 5 ne peut pas être divisée pour devenir une unité de force 2 avec une autre unité de force 3). Des unités ne peuvent pas non plus être regroupées pour former des unités plus grandes.

2. Mettre en place le soutien

Les deux unités d'attaque et de défense peuvent toutes les deux être soutenues par des généraux amis, des chars et les avions (seulement si elles ont gagné le précédent combat aérien s'il y en a un, voir la point 3 ci-dessous) et s'ils sont présents sur la même case.

Important : La première attaque dans une case **doit être soutenue** par le Général qui a activé le combat, en appliquant son effet **modificateur du résultat du dé (MRD)**, qu'il soit positif ou négatif.

Le joueur attaquant doit d'abord décider, le cas échéant, quelles unités présentes dans la même case appuient l'attaque. Il n'y a pas de limite quant au nombre d'unités susceptibles d'appuyer une attaque, mais chaque unité d'appui ne peut seulement participer au combat qu'une seule fois par tour. Lorsque le joueur attaquant a ajouté l'ensemble de ses unités de soutien qu'il souhaite, le défenseur procède de même avec ses unités.

Les avions soutenant une unité ajoute le nombre de dés indiqué sur le marqueur avion (Le MRD avions n'est utilisé que dans le cas de combat aérien). Les généraux et les tanks avec leurs MRD interviennent dans le résultat final du jet de dés. Après qu'une unité de soutien ait participé à une bataille, elle doit être retournée pour indiquer qu'elle a été utilisée.

Exception : Un Général peut soutenir une unité de défense une fois par tour sans être retourné sur sa face inactive. Par conséquent, ce Général pourra plus tard engager un combat au cours de ce même tour.

3. Jouer des cartes d'appui au combat

Au cours de cette étape, des cartes peuvent être jouées pour modifier son jet de dés ou celui de son adversaire. Toutes les cartes ont deux sections inférieures distinctives - une pour soutenir une attaque amie (en bas à gauche) et une autre pour perturber une attaque ennemie (en bas à droite).

Ces sections de cartes, rapportent respectivement des bonus ou des malus. Les bonus permettent de soutenir une attaque amie en ajoutant plus de dés lors du jet de dés ou en modifiant positivement le MRD. Les pénalités ont exactement l'effet inverse (c'est-à-dire qu'elles enlèvent des dés à l'adversaire ou influent négativement sur le MRD). Avant de lancer les dés pour résoudre le combat et en commençant par l'attaquant, chaque joueur peut utiliser une carte de soutien au combat. Si un joueur choisit de le faire, il doit sélectionner l'une de ses cartes de sa main et de la placer face cachée, en indiquant aussi s'il l'utilise comme un bonus ou comme une pénalité. Ensuite, le joueur adverse procède de même. Une fois que toutes les cartes (le cas échéant) ont été jouées, elles sont retournées face visible simultanément. Les cartes utilisées comme soutien sont défaussées après l'application de leurs effets et donc ne peuvent plus être utilisées plus tard.

4. Résoudre un combat aérien (si nécessaire)

Si les deux parties choisissent d'utiliser des avions en appui de leurs unités dans un combat, un combat aérien doit d'abord être résolu. Si un camp est seul à détenir des avions, aucun combat aérien n'a lieu.

Pour résoudre un combat aérien, vous devez d'abord organiser les avions par paire, car ce combat se réalise sur la base de un contre un. Le défenseur doit décider comment constituer ces

couples. Les avions restant (si un joueur a plus d'avions que son adversaire) peuvent être utilisés directement pour l'appui terrestre.

Ensuite toutes les combats aériens sont résolus. Les combats aériens sont jouées en lançant le nombre de dés indiqué sur le pion (1 ou 2). Tout MRD indiqué en haut de l'unité doit être aussi appliqué (**Note:** pour les avions, vous lancez 2 dés mais vous n'appliquez le MRD seulement qu'à un seul dé).

Les cartes Evénement ne peuvent pas être utilisées pour modifier le jet de dés pour la résolution d'un combat aérien. Le combat est simultané (en d'autres termes, les deux joueurs lancent leurs dés et observent le résultat obtenus avant d'appliquer les dégâts).

Si le résultat du dé modifié est de 6 ou plus, l'avion ennemi adverse est détruit et retiré définitivement du jeu. Il ne sera plus en mesure de fournir un soutien terrestre.

Si le résultat du dé modifié est de 5, l'avion ennemi adverse ne peut pas fournir de soutien terrestre pour ce combat. Il faudra le retourner sur sa face inutilisable. Tout autre résultat (1,2,3,4) permet à l'avion ennemi adverse d'apporter un soutien à ses troupes terrestres. Lorsqu'un ou des avions ont une force de 2, le joueur les possédant peut toujours choisir le dé le plus favorable.

5. Jeter les dés et déterminer le résultat des dés

Le joueur attaquant jette autant de dés que la puissance de combat de son unité, plus le nombre de dés de la puissance de combat des avions qui la soutiennent. S'il a joué une carte événement pour soutenir le combat et que celle-ci lui permet de jouer des dés supplémentaires, il les ajoute à son jet. Si par contre la carte événement de son adversaire lui en retire, il en enlève le nombre voulu.

Le défenseur calcule son nombre de dés de la même manière mais en utilisant la puissance de combat de sa propre unité.

Une fois ce nombre de dés calculé, on procède à un jet simultané. Chaque résultat de 5 ou 6 (après application du MRD) cause un dégât chez l'adversaire.

Si en conséquence des effets des cartes ennemis, un joueur ne tire pas de dé, il ne pourra y avoir de dégât chez son adversaire.

MRD :

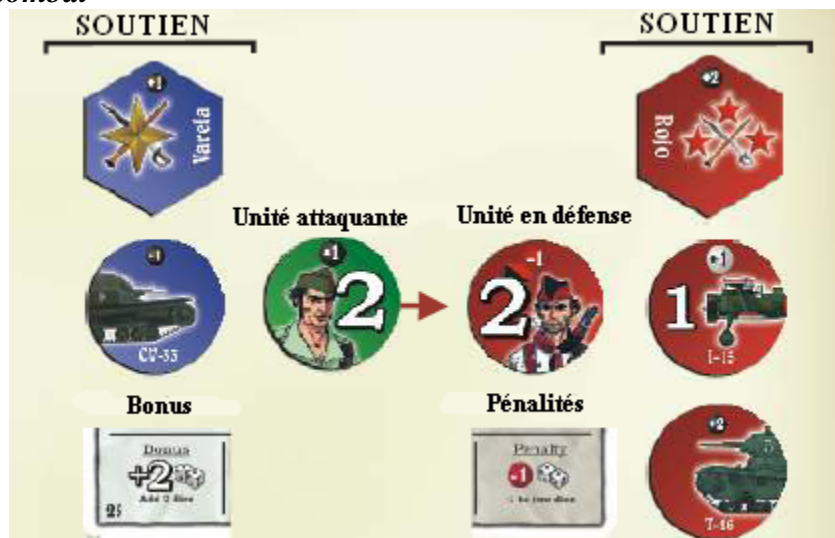
La modification s'effectue sur le résultat du tirage.

En règle générale :

- Les modificateurs négatifs doivent être appliqués au résultat du dé le plus élevé.
- Les modificateurs positifs peuvent être appliqués à tous les dés. Le joueur qui lance les dés choisit sur quel dé, il applique le MRD.

Les modificateurs ne peuvent pas être divisés. Par exemple, un MRD de +2 donné par un tank doit être appliqué à un seul dé et ne peut être réparti sur deux dés comme suit (+1 MRD sur chaque dé). Toutefois, un seul dé peut recevoir plusieurs MRD.

Exemple d'un combat



Le joueur Nationaliste active le Général Varela afin d'engager une bataille dans la case. Il décide d'utiliser un légionnaire de force 2 contre un milicien anarchiste de force 2. Il soutient son Légionnaire avec un tank italien (+1 de MRD). Comme il s'agit de la première attaque dans cette zone, le Général Varela est également forcé de contribuer avec son MRD d'attaquer. Le joueur Républicain décide alors de soutenir sa défense de son unité avec le Général Rojo (+2 MRD), un avion I-15 (1 dé) et un char T-26 russe (+2 MRD). Enfin, le joueur Nationaliste joue à une carte de sa main et la place face cachée annonçant qu'elle sera utilisée comme un Bonus (+2 dés). Le républicain a également recours à une carte, cette fois il l'utilise comme une pénalité contre le jet de dés Nationaliste (-1 aux 2 dés).

Le joueur Nationaliste

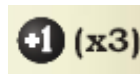
2 dés puisque son unité a une force de 2 → Total 4 dés
+2 dés grâce au bonus de la carte



Modificateurs positifs

+1 par la troupe elle-même
+1 par le char CV-33
+1 par le Général Varela

→ Total +3 (en plus des résultats de chacun des 3 dés)



Modificateurs négatifs

La pénalité de la carte du joueur Républicain

→ On soustrait -1 aux deux dés



Le joueur Républicain

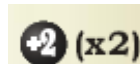
2 dés puisque son unité a une force de 2 → Total 3 dés
1 dé par l'avion I-15 plane



Modificateurs positifs

+2 par le T-26
+2 par le Général Rojo

→ Total +4 (en plus des résultats de chacun des 2 dés)



Modificateurs négatifs

-1 par l'unité de la Milice → On soustrait -1 au dé qui a obtenu le plus haut score



Les dés sont lancés et les modificateurs appliqués.

Les résultats du jet de dés du joueur Nationaliste : 4-4-3-2



Le milicien subit 1 impact

Les résultats du jet de dés du joueur Républicain : 6-3-1



Le Légionnaire subit 2 impacts

Le joueur Nationaliste doit supprimer son unité de légionnaires, tandis que le marqueur de l'unité de la Milice est retourné et une unité de force 1. Les marqueurs des unités de soutien sont également retournés, sauf celle du Général Rouge (si celui-ci était le seul combat auquel il participait dans ce tour).

6. Appliquer les dégâts

Les dégâts sont appliqués à l'unité adverse. Les troupes recevant des dégâts seront réduites ou détruites selon le nombre de dégâts reçus et la force de l'unité.

Pour chaque dégât reçu, une unité est réduite d'un niveau. Ainsi, à la réception d'un dégât, une unité de force 5 n'aurait plus qu'une force de 3 (retournez le marqueur), une unité de force 3 deviendrait une unité de force 2 (changez le marqueur de valeur 3 contre un plus petit de valeur 2 du même type) et une unité de force 2 serait transformée en une unité de force 1 - unité de force (retournez le marqueur). Enfin, une unité de force 1 qui reçoit un ou plusieurs dégâts est détruite et retirée du jeu.



Tous les dégâts doivent être appliqués si possible. Les dégâts non affligés (parce que l'unité a été détruite) ne sont pas reportés sur une autre unité de la même case. Par conséquent, une unité qui reçoit 4 dégâts est toujours détruite indépendamment de sa force.

Si après avoir appliqué les dégâts, un marqueur doit être échangé pour un autre marqueur de force plus faible, le type de troupes doit être maintenu, si possible. S'il n'y a plus d'unité

disponible du type requis (par exemple : unités italiennes ou Brigades Internationales) ou parce que toutes les unités de ce type sont déjà sur le plateau de jeu, l'unité doit être échangée par une unité de l'Armée Régulière. Si aucune unité de l'Armée Régulière n'est disponible, le joueur Républicain devra la remplacer par une unité de la Milice Nationaliste et le joueur Nationaliste la remplacera par une unité Phalangiste ou Carliste.

Les chars soutenant un combat sont éliminés, si l'unité qu'il soutiennent est détruite et qu'il reste des dégâts à occasionner.

Les avions qui n'ont plus d'unité amie sur leur case après le combat doivent être retirés immédiatement du plateau de jeu et replacé sur le plateau individuel du joueur.

Note : Si après l'application des dégâts, une case se retrouve sans aucune unité ni d'un camp, ni de l'autre, le joueur attaquant peut placer sur cette case un marqueur de contrôle.

7. Fin du combat

Après l'application de tous les dégâts, les pions des avions, chars ou généraux qui soutiennent un combat sont retournés sur l'autre côté inactif. Ils ne seront pas disponibles pour une utilisation dans ce même tour.

Important : les chars républicains, à la différence de ceux des nationalistes, ne disposent pas d'un côté inactif. A la place, l'autre côté d'un pion de char républicain est un char nationaliste. Ce côté-ci n'est utilisé qu'avec la règle optionnelle pour capturer des chars Républicains (voir chapitre des Règles Optionnelles).

L'unité attaquante ne sera plus disponible pour d'autres combats au cours du même tour. Néanmoins, le joueur attaquant peut maintenant choisir une autre unité pour lancer une autre attaque sur la même case. Une unité défendant, d'autre part, peut être attaquée à plusieurs reprises par différentes unités au cours du même tour.

Si plus tard, au cours du même tour, l'adversaire initie une bataille dans une case où un combat a déjà eu lieu, alors toutes les unités seront disponibles.

Une fois que toutes les attaques dans une case ont été résolues, c'est au tour du joueur adverse (s'il a des généraux actifs positionnés dessus). S'il n'en a pas, le jeu peut continuer avec le même joueur (s'il est le seul à avoir des généraux actifs). S'il n'y a plus de généraux actifs dans les deux camps, la phase des combats est terminée et les joueurs procèdent à la phase de réorganisation.

PHASE DE RéORGANISATION

Une fois tous les combats résolus, se passe la phase de réorganisation, que les 2 joueurs résolvent simultanément.

Les joueurs retirent du plateau tous les pions avions et généraux et ils les posent sur leur plateau individuel. Les pions des chars restent sur le plateau et on laisse également toutes les unités qui ont combattu à ce tour pour qu'elles soient prêtes à combattre le tour suivant.

On vérifie les marqueurs de point de victoire (villes-objectifs). Chaque joueur compte les villes-objectifs qu'il contrôle et vérifie que le marqueur de points de victoire du plateau indique bien le bon nombre. On vérifie aussi que le marqueur des villes en lutte est bien sur le nombre exact. La somme des nombres des trois marqueurs doit faire toujours 12.

Ensuite on vérifie si un joueur remplit les conditions de victoire (voir plus loin). Dans l'affirmative, ce joueur est déclaré vainqueur et la partie prend fin. Sinon, la partie continue avec les autres phases du tour.

EVENEMENTS

Les cartes des événements représentent des faits qui se sont produits durant la guerre ou des situations historiques fictives qui auraient pu se produire. Cela permet de mettre le jeu dans son contexte historique réel.

En commençant par le joueur nationaliste, et à tour de rôle, chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes événements et en appliquer les effets. Si un joueur ne veut (ou ne peut) jouer les 3 cartes événements, l'autre joueur peut, s'il le désire, continuer à jouer ses cartes événements jusqu'au nombre maximum accepté de 3.

La phase des événements est le seul moment où peuvent se jouer les cartes événements. En général, l'effet des cartes s'applique immédiatement après avoir joué celle-ci et une fois jouée la carte ne peut plus être utilisée. Si une fois la carte jouée, on s'aperçoit que l'effet ne peut pas s'appliquer (par exemple si le joueur a commis une erreur), la carte est considérée comme jouée et on ne peut plus l'utiliser également.

Les cartes événements s'expliquent d'elles-mêmes mais pour certaines d'entre elles on doit tenir compte des remarques suivantes:

-certaines cartes événements ne prennent pas effet immédiatement parce que l'action s'applique dans les phases ou tours suivants (comme les cartes de « conscription », « embargo pétrolier »...) Dans ces cas, la carte doit également être jouée dans la phase des événements et dans la limite des 3 cartes. Il est recommandé de laisser la carte bien apparente sur le plateau jusqu'à ce que ses effets aient lieu et de l'écarter par la suite.

-dans le cas des cartes "Académie de guerre" ou "Sous-lieutenant provisoire", il est recommandé, une fois la carte jouée de la laisser en vue sur le plateau et de ne pas la défausser, puisque son effet se produit à partir de ce moment pour tout le reste de la partie.

-les cartes "espionnage républicain" et "espionnage nationaliste" peuvent se jouer pour annuler une carte jouée par l'autre joueur, immédiatement après que celui-ci l'ait jouée et bien entendu dans la limite des 3 cartes. Elle ne peut être utilisée pour éliminer ou annuler les effets de cartes jouées à un autre moment.

-toutes références sur les cartes aux pions signifient des unités militaires ou des marqueurs de possession.

-les cartes sur lesquelles apparaissent ses propres pions de combat ne permettent en aucun cas de les placer sur des cases avec des pions ou marqueurs ennemis, s'il n'y a pas déjà ses pions ou marqueurs propres.

RENFORTS (Remplacements)

La phase des renforts se déroule à la fin d'un tour marqué d'un R sur le compteur des tours. Chaque joueur reçoit 1 point de renfort pour chaque ville-objectif qu'il contrôle et 1 point pour chaque ville-objectif en combat, suivant ce qu'indique le marqueur de points de victoire du plateau. Une fois cela calculé, on placera un marqueur sur la case correspondante du plateau individuel pour noter ce nombre de points. Il y a 3 actions possibles pour dépenser ces points de renforts: augmenter la valeur d'une unité combattante en retournant le pion, la remplacer par une unité de valeur supérieure ou introduire de nouvelles unités sur le plateau.

En commençant par le joueur qui possède le moins de points de renforts, les joueurs peuvent dépenser les points un à un, alternativement jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de point; c'est alors que l'autre joueur finit de dépenser les points qu'il lui reste. Au cas où les 2 joueurs ont le même nombre de points, c'est le joueur nationaliste qui commence. On ne peut dépenser ses points qu'en remplaçant ses propres pions, non encerclés par des forces ennemis.

Les actions qui permettent de dépenser des points de renforts sont limitées en fonction de l'année correspondant au tour en cours. Le coût de chaque action est d'1 point de renfort:

En 1936 (1er tour)

- introduire sur le plateau des unités de valeur 1
- augmenter le valeur de combat des unités de valeur 1 à la valeur 2

En 1937 (tours 3 et 5)

- introduire sur le plateau des unités de valeur 1 ou 2
- augmenter le valeur de combat des unités de valeur 1 à la valeur 2
- échanger des pions de valeur 2 pour des pions de valeur 3

En 1938 (tour 7) et 1939 (tour 9)

- introduire sur le plateau des unités de valeur 1 ou 2
- augmenter le valeur de combat des unités de valeur 1 à la valeur 2
- échanger des pions de valeur 2 pour des pions de valeur 3
- augmenter le valeur de combat des unités de valeur 3 à la valeur 5

On ne peut dépenser PLUS d'un point de renfort par case. Cela signifie que dans une seule case on peut introduire une unité ou augmenter (ou changer) une unité qui y était déjà.

En échangeant un pion de valeur 2 par un pion de valeur 3, on devra mettre un pion du même type. C'est seulement si l'on n'a aucun pion disponible du même type que l'on pourra utiliser un pion disponible de valeur 3 mais d'un type différent, au choix du joueur, avec les exceptions ci-dessous. On ne pourra utiliser que les pions disponibles et s'il n'y en a pas, les points de renfort seront perdus.

Les points de renfort peuvent être changés pour les unités suivantes:

- Républicains: Armée régulière et Armée Basque, Milice Communiste et Milice Anarchiste.
- Nationalistes: Armée régulière et Phalangistes
- Les unités basques ne peuvent seulement apparaître qu'à Bilbao et San Sébastien
- Les unités des Brigades Internationales, les Italiens, les Légionnaires, les Africains et les Carlistes ne peuvent seulement qu'augmenter leur valeur de combat ou n'apparaître que grâce aux cartes événements.

On doit prendre les pions ajoutés grâce aux points de renfort dans son plateau individuel. Les joueurs peuvent décider en accord de laisser à côté des cases les unités qu'ils viennent d'introduire ou d'augmenter, pour bien indiquer qu'ils ont utilisé des points de renfort.

CONDITIONS DE VICTOIRE

On peut remporter la partie de 2 manières différentes: par conquête de territoires ou en réunissant certaines conditions qui rendent la victoire automatique. Rappelons qu'une case est contrôlée quand il y a un pion d'un seul camp sur celle-ci.

Si les joueurs décident de terminer la partie avant de réunir les conditions de victoire, on considère que le vainqueur est celui qui dispose à ce moment du plus grand nombre de points de renfort (en le calculant comme décrit plus haut). Si chacun possède le même nombre de points, il y a match nul.

De même, si à la fin du 10ème tour, une fois la partie terminée, aucun des joueurs ne réunit les conditions de victoire, le vainqueur sera celui qui a le plus de points de renfort.

Victoire par conquête.

La partie se terminera en victoire par conquête au moment où on remplira une ou plusieurs des conditions suivantes:

- un camp gagnera si à la phase de réorganisation, il contrôle au moins 8 villes-objectifs.
- un camp perdra si à la phase de réorganisation d'un tour, il ne possède pas de pions ou de marqueurs de contrôle dans au moins 8 villes reliées entre elles, que ce soit ou non des villes-objectifs et qu'il contrôle ou non ces cases.

Victoire automatique

La partie se terminera en victoire automatique au moment où on remplira une ou plusieurs des conditions suivantes:

- Le camp nationaliste gagnera si avant que ne commence le tour 4 il contrôle Madrid sans pion ennemi.
- Un camp gagnera si, au moment de la phase de réorganisation d'un tour, il contrôle sans pion ennemi les villes-objectifs de Madrid, Barcelone et Séville.
- Le camp républicain gagnera si à la fin du 10ème tour, il possède des pions de combats dans 4 ou plus villes-objectifs et possède des pions ou des marqueurs de contrôle dans au moins 8 villes reliées entre elles. (Note: historiquement, on considère qu'à ce moment-là commence la Seconde Guerre Mondiale et que le camp républicain rejoint le bloc des Alliés.)

REGLES OPTIONNELLES

Dans ce chapitre sont expliquées des règles optionnelles que les joueurs pourront inclure dans leurs parties pour augmenter les détails du jeu. On peut les choisir toutes ou quelques unes au gré des joueurs.

Les généraux républicains

Des 5 généraux républicains, 3 d'entre eux bénéficient de règles spéciales pour réfléchir sur le rôle qu'ils ont joué pendant la guerre.

Les généraux Lister (communiste) et Durruti (anarchiste) possèdent un signe distinctif en haut à gauche qui indique leur appartenance politique. Si un de ces deux généraux est utilisé pour provoquer un combat dans une case où ne se tient aucune unité avec ce même signe distinctif, à la première attaque on appliquera le modificateur -1 du général au dé le plus fort du tirage. S'il y a au moins une unité qui possède le même signe distinctif que le général, alors on n'appliquera pas ce modificateur négatif.

Le général Ulibarri pourra provoquer des attaques s'il y a au moins une unité dans la case qui possède le même signe distinctif que lui.

Les chars républicains

Si la conséquence d'un combat aboutit à l'élimination d'un char républicain, on procédera à un jet d'un dé et le résultat 4, 5 ou 6 de celui-ci, il sera capturé par le joueur nationaliste. Il retournera le pion et il pourra être utilisé de manière normale comme si c'était sa propre unité. Il pourra apparaître sur n'importe quelle case contrôlée à la fin de la phase des événements du tour où il a été capturé.

Brouillard de guerre

Pour donner une plus grande incertitude au jeu, les pions de chaque case sont empilés, de manière à ce que l'on ne voit que le pion supérieur, les autres pions restant secrets. Ils ne seront dévoilés qu'au moment du combat. Les joueurs peuvent utiliser des marqueurs de contrôle (au maximum 5) pour tromper leur adversaire sur le contenu des pions.

San Sébastien

En attendant que le joueur républicain contrôle la case de San Sébastien sans pion ennemi, la ville est considérée comme port et peut être utilisée pour débarquer des unités et des chars. On considère que la frontière et les cols frontaliers sont ouverts dans la zone nord.

Sans intervention extérieure

Le comité de non-intervention fonctionne correctement et empêche toute aide extérieure à chaque camp.

On utilise seulement les cartes suivantes:

Camp nationaliste: 1, 3, 4, 7, 8, 11, 13, 15, 16, 17, 18 et 20-23, 28, 29, 30, 32, 38, 39, 40 et 41.

Camp républicain: 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 15, 16, 18, 19 et 20-27, 28, 29, 31, 32, 38, 39, 40 et 41.

Les cartes ne sont utilisées que comme carte événement. Les cartes ne s'utilisent pas pour modifier le résultat des combats. Le reste du jeu se déroule normalement.

En commençant par le joueur nationaliste, se joueront en alternance les cartes à la fin du tour.

Tour 1: 4 cartes.

Tour 2, 3, 4, 5: 2 cartes.

Tour 6: 3 cartes.

Tour 7, 8 et 9: 2 cartes.

Tour 10: Sans carte.

Variante de jeu historique

Si on désire avoir un déroulement du jeu rigoureusement historique, on devra retirer du tas les cartes suivantes:

Camp nationaliste: 11, 21, 22, 35, 36, 37, 42, 43 et 44.

Camp républicain: 11, 21, 22, 35, 36, 37, 42, 43 et 44.

Chaque joueur mettra en ordre en fonction de leur numéro les cartes restantes et elles seront classées par ordre croissant.

Les cartes ne sont utilisées que comme cartes événements, la première action se jouant au début du tour avant le reste des phases du jeu. Le reste de la séquence du jeu se déroulera normalement. Les cartes ne sont pas utilisées pour modifier les résultats des combats.

Le reste du jeu se déroule normalement.

En commençant par le joueur nationaliste, se joueront en alternance les cartes à la fin du tour.

Tour 1 et 2: 5 cartes.

Tour 3, 4, 5: 3 cartes.

Tour 6, 7, 8 et 9: 4 cartes.

Tour 10: Sans carte.

CARTES RÉPUBLICAINES:

- 1- Mobilisation anarchiste: apparaissent à Barcelone s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 2- Mobilisation communiste: apparaît à Madrid s'il y a des pions de son camp.
- 3- Premier matériel soviétique: apparaissent à Murcia s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 4- Formation du 5ème régiment: apparaît à Madrid s'il y a des pions de son camp.
- 5- Brigades internationales: apparaît à Albacete s'il y a des pions de son camp et un port contrôlé.
- 6- Armée basque: apparaît à Bilbao s'il y a des pions de son camp.
- 7- Mobilisation communiste: apparaît dans n'importe quelle case sans pion ennemi.
- 8- Brigades mixtes: une unité de n'importe quel type devient une armée de niveau 3.
- 9- No Pasaran!: apparaît à Madrid s'il y a des pions de son camp.
- 10- Aviation soviétique: apparaît dans n'importe quelle case s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 11- Mobilisation anarchiste: apparaît à Saragosse s'il n'y a pas de pion ennemi
- 12- Brigades internationales: apparaît à Albacete s'il y a des pions de son camp et un port contrôlé.
- 13- Chars de Jarama: apparaissent dans n'importe quel port s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 14- Brigades internationales de Jarama: une unité de Brigades Internationales de valeur 3 passe à la valeur 5.
- 15- Armée basque: une unité basque de valeur 2 passe à la valeur 3.
- 16- Tué au combat: le joueur nationaliste élimine le pion du Général Mola.
- 17- L'or de Moscou: apparaissent dans n'importe quel port s'il est contrôlé.
- 18- Offensive de Teruel: apparaît dans une case s'il y a ses propres pions.
- 19- Nouveau général: le joueur républicain dispose d'un nouveau général au prochain tour.
- 20- Académie de guerre: les pions miliciens de la République ne donne plus -1 au dé le plus haut lors d'un combat pour le reste de la partie.
- 21- Conscription: dans la phase des renforts, recevez 3 points en plus.
- 22- La France aide la République: apparaît à Barcelone s'il y a des pions de son camp.
- 23- Chars russes: apparaît dans n'importe quel port s'il est contrôlé.
- 24- Réouverture de la frontière: apparaît à Barcelone un avion au choix du joueur républicain.
- 25- Aviation soviétique: apparaissent dans n'importe quel port s'il est contrôlé.
- 26- Reconstitution des Brigades: apparaît à Albacete s'il y a des pions de son camp et un port contrôlé.
- 27- Armée de l'Ebre: une unité de valeur 3 passe à la valeur 5 seulement à Barcelone.
- 28- Incorporation des Cadets: apparaît à Barcelone s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 29- Offensive Républicaine: au tour suivant, le joueur républicain réalise un mouvement et une attaque avant le début du tour (ne peut pas se déplacer 2 fois)
- 30- Construction Nationale: apparaît à Barcelone ou Valence s'il y a des pions de son camp.
- 31- Regroupement des Unités: une unité de valeur 3 passe à la valeur 5.
- 32- Offensive en Extremadure: apparaît à Ciudad Real s'il y a des pions de son camp.
- 33- Retraite des C.T.V. italien: le joueur national élimine du jeu la moitié de ses pions italiens.
- 34- Nouveaux avions de chasse russe: apparaît dans n'importe quel port s'il est contrôlé.
- 35- Nouveau général: apparaît à Bilbao ou San Sébastien s'il y a des pions basques.
- 36- Conscription: dans la phase des renforts, recevez 3 points en plus.
- 37- Le plan P: apparaît à Malaga. S'il y a des pions nationalistes, réalisez les combats jusqu'à ce qu'un camp contrôle la case.

- 38- Défense de la Catalogne: apparaît à Cordoba ou Albacete s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 39- Résistance communiste: apparaît à Barcelone s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 40- Etat de guerre: chaque unité de milice républicaine se convertit en armée régulière (on n'applique pas le -1 aux dés)
- 41- Ligne de défense XYZ: apparaît à Valence s'il y a des pions de son camp.
- 42- Offensive en Extremadure: apparaît à Ciudad Real s'il y a des pions de son camp.
- 43- Embargo de pétrole: au tour suivant, seul le joueur nationaliste peut réaliser des attaques dans 2 cases.

CARTES NATIONALISTES:

- 1- Assemblée de défense Nationale: apparaît dans une case sans pion ennemi.
- 2- Le Duce aide Franco: apparaît à Cadix s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 3- Mobilisation Carliste: apparaît à Pampelune s'il y a un pion de son camp.
- 4- Mobilisation Phalangiste: apparaît à Séville s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 5- Premières troupes italiennes: apparaît à Cadix s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 6- Arrivée de la Légion Condor: apparaît dans un port sans pion ennemi.
- 7- Militarisation des Milices: apparaît à Salamanque s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 8- Tué au front: le joueur républicain élimine le pion du Général Durruti.
- 9- Volontaires italiens: apparaît à Cadix s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 10- Formation du C.T.V.: une unité italienne de valeur 3 se convertit en valeur 5.
- 11- Recrutement au Maroc: apparaît à Cadix s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 12- Bataille de Guadalajara: une unité italienne de valeur 3 se convertit en valeur 5.
- 13- Formation de la F.E.T. des J.O.N.S.: apparaît dans une case sans pion ennemi.
- 14- Aviation Légionnaire: apparaît dans un port sans pion ennemi.
- 15- Révolte de Barcelone: le joueur républicain doit éliminer 3 unités de miliciens (de n'importe quelle valeur) de son choix.
- 16- Nouveaux légionnaires: apparaît à Séville s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 17- Regroupement des Unités: apparaît dans une case sans pion ennemi.
- 18- Nouveau Général: le joueur nationaliste dispose d'un nouveau général au prochain tour.
- 19- Renforts pour la Légion Condor: apparaît dans un port quelconque contrôlé.
- 20- Sous-Lieutenant provisoire: les pions carlistes et phalangistes ne donnent plus -1 au dé le plus haut lors d'un combat pour le reste de la partie.
- 21- Conscription: dans la phase des renforts, recevez 3 points en plus.
- 22- Volontaires portugais: apparaît dans une case sans pion ennemi.
- 23- Nouveaux légionnaires: apparaît à Séville s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 24- Capture de chars: apparaît dans une case sans pion ennemi.
- 25- Congrès de Munich: remise en jeu d'un avion ou d'un char de la Légion Condor éliminé par n'importe quel port contrôlé.
- 26- Réorganisation du C.T.V.: apparaît dans un port sans pion ennemi.
- 27- Renforts pour la Légion Condor: apparaissent dans un port sans pion ennemi.
- 28- Regroupement des Unités: une unité de valeur 3 se convertit en valeur 5.
- 29- Armée du Maroc: une unité de valeur 3 se convertit en valeur 5.
- 30- Attaque à Castellon: apparaît à Teruel s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 31- Réorganisation des Italiens: une unité de valeur 3 se convertit en valeur 5.
- 32- Regroupement du Corps Expéditionnaire Marocain: apparaît à Saragosse s'il n'y a pas de pion ennemi.
- 33- Retraite des Volontaires: le joueur républicain échange les pions des Brigades Internationales pour des pions de l'Armée régulière.
- 34- Aide allemande: apparaît dans un port sans pion ennemi.
- 35- Problèmes républicains: au tour suivant, le joueur républicain ne pourra réaliser que 2 attaques au maximum.
- 36- Conscription: dans la phase des renforts, recevez 3 points en plus.
- 37- Blocus naval italien: le joueur républicain élimine du jeu un avion russe de son choix.
- 38- Troupes fraîches: apparaît à Lérida s'il y a ses pions propres.
- 39- Regroupement des Unités: apparaît dans une case sans pion ennemi.

- 40- Coup d'Etat à Madrid: une unité de la case de Madrid est retirée du jeu au choix du joueur nationaliste (je pense unité républicaine bien que cela ne soit signifié).
- 41- Regroupement des Unités: apparaît dans une case sans pion ennemi.
- 42- Attaque au sud: apparaît à Malaga s'il y a un pion de son camp.
- 43- Débarquement à Carthagène: apparaît à Murcia. S'il y a des pions républicains, réalisez les combats jusqu'à ce qu'un camp contrôle la case.
- 44- Espionnage nationaliste: élimine n'importe quelle carte du joueur républicain.