

Standard Combat Series :

Guadalajara

©2006. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Concepteur du Jeu : Ernesto Sassot
Développeur du Jeu : Alberto Roldán
Concepteur de série & Edition Final : Dean Essig

Test de Jeux : John Best, Sergi Díez, Dean Essig, Manuel Fonseca, Amàlia Puig, Alberto Roldán, Ernesto Sassot

Recherche : Jack Radey, Ernesto Sassot
Traduction : Tonoli Pascal (Lovecraft67), Pascal Barats

Version 1.1 Rajout Questions / Réponses
 Quelques corrections

Errata 5 septembre 2020

Introduction

Guadalajara 1937 dépeint les opérations lancées par le CTV Italien (*Corpo Truppe Volontarie*, corps de troupes volontaires) vers Guadalajara avec comme objectif éventuel de prendre Madrid et de mettre rapidement terme à la guerre civile espagnole. La résistance inattendue et résolue de l'armée républicaine, qui a été entièrement impliquée dans une profonde réorganisation, a causé l'échec de cette offensive, forçant les nationalistes à cesser d'essayer de prendre d'assaut la capitale et de les inciter à prendre le long chemin en capturant tout le pays avant de pouvoir se déclarer victorieux.

Informations générales

Echelle

Chaque tour de jeu représente un ou deux jours, et chacun hex est égal à 1 kilomètre. Les unités s'échelonnent dans la taille, des compagnies aux bataillons (les Banderas italiennes et Falangistes sont équivalentes aux bataillons). Les unités d'artillerie représentent des groupes de batteries, mais ne sont pas forcément équivalentes à la dénomination officielle italienne de Gruppo Artiglieria. Les unités de cavalerie sont des escadrons.

Sens cardinaux

Le vrai nord n'est pas orienté vers le haut de la feuille. Pour simplifier le listing des directions, installez la carte normalement (Caspueñas est en bas à gauche). Utilisez alors les descriptions simplifiées suivantes :
 Le « nord » est le bord supérieur
 Le « sud » est le bord inférieur
 L'« est » est le bord droit
 L'« ouest » est le bord gauche

Couleurs et propriété de Pion

Le joueur Nationaliste contrôle toutes les unités de l'Armée Nationaliste Espagnole (gris), des Falangistes (bleu), des Carlistes (rouge sur blanc), des mixtes (noir sur blanc), de l'Armée Italienne (vert pâle), des Volontaires Italiens (vert gazon) et de l'Armée de l'Air Italienne (bleu-vert). Le joueur Républicain contrôle toutes les unités de l'armée populaire républicaine (marron), des communistes (rouge vif), des anarchistes (noir), des brigades internationales (rouge foncé) et des forces aériennes républicaines (orange).

Symboles d'unité

Les unités d'infanterie Falangistes, Carlistes, Mélangé, Communistes et Anarchistes sont représentées par leur symbole politique au lieu des types habituels d'unité. Toutes ces unités sont considérées comme de l'infanterie. Les unités d'infanterie des brigades internationales sont représentées par le drapeau du pays auquel la plupart de leurs membres étaient les ressortissants. Toutes ces unités sont considérées comme de l'infanterie.

Symbole d'unité et Marqueurs					
	Infanterie Carliste		Voit. Blindé		Infanterie Allemande
	Falangiste		PM Motorisé		Infanterie Française
	Infanterie Falangiste		Machine Gun		Infanterie Italienne
	Infanterie Communiste		Anti-Char		Infanterie Polonaise
	Infanterie Anarchiste		PM Motorisé		Infanterie Franco-Belge
	Groupe d'Artillerie International		Motocycliste		Infanterie Communiste
	QG		PM Motorisé		Camion
	Infanterie		Char Lance-Flamme		PM Motorisé
	Cavalerie		PM Char		Marqueur Sans Ravitaillement
	Char		Chemin de Fer		Marqueur Désorganisé
	PM Char		Artillerie		Marqueur Moral
	T-26 Char		Travailleur		Marqueur Moral
	PM Char		Train Blindé		Marqueur Panique
	Point Aérien		Marqueur de Réserve		PANIC!

Unités Nominatives Répétées

Vous trouverez quelques noms qui sont partagés par deux unités différentes. Ce n'est pas une erreur car quelques unités ont eu réellement le même nom. Pour les différencier vous devrez regarder à la droite du symbole d'unité car leurs échelons supérieurs d'unités sont différents. C'est le cas, par exemple, de la Banderas italienne Uragano (III et IX groupe de Banderas), Tempesta (III et IX groupe de Banderas) et Ardita (VI et VIII groupe de Banderas) ; c'est également le cas du bataillon républicain Thaelmann (brigade 1Bis et XI brigade internationale). Soyez sûr que vous ne sélectionnez pas la mauvaise !

D'autres unités telles que des escadrons de cavalerie, des groupes de fortification et quelques unités d'artillerie partagent non seulement leurs noms mais également toutes les autres informations montrées sur le pion. Dans ce cas-ci ces unités sont totalement interchangeables.

Séquence de jeu

Barrage de Pré-Jeu (premier tour seulement)

Phase de renfort

Tour Nationaliste (toutes les phases sont Nationalistes et Italiennes)

Phase de Mouvement et de Désignation de Réserve
Phase de Réparation de Char
Phase de Barrage
Phase de Combat
Phase de Ravitaillement
Phase d'Exploitation
Phase de Nettoyage

Tour Républicain (toutes les phases sont Républicaines, excepté la Phase de Moral Italien)

Phase de Détermination des Points Aériens
Phase d'Interdiction Aériennes
Phase de Mouvement et de Désignation de Réserve
Phase de Réparation de Char
Phase de Barrage
Phase de Combat
Phase de Moral *Italien*
Phase de Ravitaillement
Phase d'Exploitation
Phase de Nettoyage

Phase de Fin de Tour

Avance du Marqueur de Tour

La plupart des scénarios suivent cet ordre de jeu (tours du joueur républicains puis du joueur nationaliste). Pour l'unique scénario qui a comme premier joueur le républicain, inversez simplement les tours des deux joueurs (gardez en premier la phase de renfort, la phase de fin de tour pour terminer, et l'ordre des pas dans le tour de joueur reste le même).

1.0 Règles Générales Spéciales

1.1 Empilement.

Jusqu'à 6 pas peuvent s'empiler dans un hex. Les marqueurs de jeu n'ont pas d'effet sur l'empilement. Les unités blindées et de lance-flamme ont une valeur d'empilement de 0, quel que soit le nombre de pas.

1.2 Unités.

1.2a Pas. Toutes les unités ont soit un pas soit deux (comme indiquez par le nombre sur chaque pion). Montrez les pertes de pas des unités à deux pas en les retournant sur leur côté à un pas. Des unités à un pas qui prennent une perte de pas sont détruites. Notez que les unités d'artillerie ont un système spécial de notation qui n'a rien avoir avec la taille en pas (toutes les unités d'artillerie ont un pas, malgré que les pions soient imprimés sur leurs deux côtés)

1.2b Subordination de l'unité. Beaucoup d'unités italiennes ont un trait horizontale de couleur à travers le pion. Le trait indique que l'unité est rigidement subordonnée à des quartiers généraux de division et doit fonctionner sous les restrictions montrées ci-après (voire la 1.6b, 1.14a, 1.16a, 2.2d, 2.3b, 2.7). Toutes les autres unités, celles sans trait horizontale, fonctionnent librement. Leur subordination est seulement montrée pour un intérêt historique.

1.2c Blindé et unités de lance-flammes. Les unités de char, de char lance-flammes et de véhicule blindé sont « blindées ». Les génies blindés et lance-flammes non-blindés ont des modificateurs de jet de dés en attaque et en défense (MJD) au lieu d'une force d'attaque et de défense (voire la 1.11, 1.12). Les unités de lance-flammes des deux types sont identifiées par un symbole de flamme sur leurs pions.

Quel que soit le nombre de pas les unités blindées et de lance-flammes ne comptent pas pour l'empilement.

1.3 Mouvement

Il y a trois types de mouvements :

- Motorisé : Utilisé par des unités avec un petit pneu à l'arrière de leur PM.
- Char : Utilisé par des unités avec un PM jaune.
- À Pied : Utilisé par toutes les autres unités.

Notez que quelques unités utilisent le mouvement à pied ou motorisé selon le côté apparent.

1.4 Préférence de Perte de Pas (Volontaires Italien)

Chaque fois que des unités de volontaires Italiens sont empilées avec des unités régulières de l'armée Italienne et qu'une perte de pas est exigée, la première perte de pas **doit** venir d'une unité de volontaire Italien (voir la 2.8b). Cette règle superpose la règle SCS 8.0a. Après la première perte, ou dans n'importe quel autre cas qui n'implique pas des militaires de carrière Italiens et des volontaires Italiens, la règle SCS 8.0 s'applique normalement.

1.5 Temps

Le temps était terrible pendant cette bataille. Il n'y a pas de jet pour le temps car les effets du temps sont intégrés dans le jeu.

1.6 Ravitaillement

1.6a N'importe quelles unités de QG Italiens, de nationalistes espagnols et républicaine « est ravitaillée » s'ils peuvent tracer (par la règle 12.1 de la SCS) d'une source appropriée de ravitaillement vers l'unité. Ce chemin peut être de n'importe quelle longueur mais ne peut pas inclure **plus** de 4 hex de non-routes et de non-piste. Marquez toutes les unités trouvées non ravitaillées avec un marqueur Non Ravitaillé et ce statut demeure jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement amie (indépendamment des changements de circonstances).

1.6b Les unités italiennes hors QG doivent être ravitaillées par un QG italien ravitaillé (Exception : Les unités italiennes situées à 6 hexagones ou moins de la ligne de départ peuvent tracer sans QG). Chaque unité de QG italien a une "portée de ravitaillement" qui est le chiffre de gauche en bas du pion (entre parenthèses) et n'est pas une force d'attaque. Les unités sont ravitaillées si elles sont à ou dans la portée d'un QG ami (en comptant du QG à l'unité) en utilisant la portée du QG en **hexagones**. Un QG réussit à tracer une unité si le comptage de l'hexagone permet d'atteindre un hexagone adjacent à l'unité - la trace n'a pas besoin d'atteindre l'hexagone de l'unité. Une trace effectuée dans un hex adjacent à des unités amies est réussie quel que soit le terrain - mais est bloquée si un hex du chemin contient une ZDCE non niée. Les QG italiens peuvent ravitailler n'importe quelle unité de leur propre division ou n'importe quelle unité indépendante italienne, mais pas les unités des autres divisions (voir aussi les exceptions dans les règles spéciales de chaque scénario).

1.6c Les effets du Sans Ravitaillement. L'attaque, la défense et le mouvement sont $\times 1/2$. Tous les résultats de combat souffrent d'une retraite additionnelle d'un hex. L'artillerie Sans Ravitaillement ne peut pas faire d'attaque de barrage.

1.6d L'attrition. Les unités déjà marquées Sans Ravitaillement qui le sont encore dans la Phase de Ravitaillement amicale suivante souffrent d'attrition. Maintenez le marqueur Sans Ravitaillement et examinez l'unité pour contrôler l'attrition sur la table d'attrition. Jetez pour chaque **pile** (pas pour chaque unité) sur la table d'attrition et appliquez le résultat.

1.7 Unités Désorganisées (DG)

Les unités ne deviennent DG qu'en cas de résultat de la Table de Barrage. Lorsque la Table de Barrage donne un résultat DG ou numérique, marquez toutes les unités dans l'hexagone cible avec un marqueur DG. Les unités non DG peuvent traverser ou s'empiler avec des unités DG sans effet.

1.7a Effets du DG. Les unités DG ont leurs valeurs d'attaque, de barrage, de défense et de mouvement $\times 1/2$. Les MJDs des blindés et des lance-flammes sont réduits d'un. Les unités DG **ne peuvent pas** faire de débordement. Les unités DG **n'ont pas de** ZdC. Une unité DG **perd** sa capacité d'exploitation. Le DG n'a pas d'effet sur les distances de ravitaillement du QG. Il n'y a pas d'effets additionnels pour des résultats multiples de DG.

1.7b Rétablissement des DGs. Pendant sa Phase de Nettoyage, le joueur de mise en phase enlève tous les marqueurs de DG de ses unités (y compris pour toutes les unités Sans Ravitaillement).

1.8 Combat d'Artillerie et de Barrage

1.8a Modes de l'artillerie. Toutes les unités d'artillerie ont deux modes (montrés par le côté apparent du pion). Un mode est meilleur pour le barrage, l'autre est meilleure pour le mouvement. Selon les valeurs du pion, les unités dans l'un ou l'autre mode peuvent faire **les deux** fonctions ; ils seront juste meilleurs pour l'un que pour l'autre. **Le fait d'être non ravitaillé (OOS) n'affecte pas la capacité de l'artillerie à utiliser l'un ou l'autre des pions et il suffit d'appliquer l'effet OOS sur les PM disponibles normalement.**

Vous pouvez changer le mode de l'unité d'artillerie seulement pendant la phase régulière de mouvement avant que l'unité dépense tous points de mouvement.

1.8b Les unités d'artillerie ont une force de barrage et une distance. La force de barrage peut **seulement** être utilisée dans des attaques de barrage, elle ne peut jamais être « ajoutée dans » des attaques au sol. Les unités d'artillerie peuvent appliquer leur force de barrage à n'importe quelle unité ennemie à sa portée (en hexagones). Il n'y a pas de condition de Ligne de Vue. Avoir une unité amie à côté de la cible aide. Résoudre les barrages dans la phase de barrage du joueur. Si attaquées, toutes les unités d'artillerie défendent avec **un** point de force, indépendamment du nombre d'unités d'artillerie dans l'hex.

1.8c Une unité d'artillerie peut faire un tir de barrage par tour. Les unités d'artillerie ne peuvent pas diviser leur tir. Un hex donné peut être la cible d'un seul barrage dans une phase (exception, voir 1.10b). N'importe quel nombre d'unités d'artillerie peut s'engager dans un barrage. L'artillerie Sans Ravitaillement **ne peut pas** faire de barrage. L'artillerie DG peut faire un barrage à demi de force.

1.8d Faire les barrages contre les hexagones ennemi en utilisant la table de barrage. Les résultats possibles d'un barrage sont : Pas d'effet, désorganisé (DG), et perte de pas. Un résultat de perte de pas donne automatiquement en plus un résultat DG à la cible. Appliquez les décalages ou les modifications indiquées sur la table de barrage. Seul le terrain de la cible affecte un barrage. Le type de terrain et d'unité n'a **pas d'effet** sur la capacité d'une unité de se qualifier comme « adjacente » pour la modification. Les décalages en dehors de l'une ou l'autre extrémité de la table de barrage doivent être résolus sur la dernière colonne disponible.

1.8e Les unités **ne peuvent pas** avancer ou attaquer dans des hexagones qui ne contiennent plus d'unités d'ennemi dû à un résultat de barrage, même si le joueur de mise en phase avait l'intention d'attaquer l'hex.

1.8f Quand la table de barrage réclame une perte de pas, le joueur de possession peut choisir n'importe quelle unité non-blindée dans la pile pour prendre la perte. L'unité choisie n'a pas besoin d'être la plus puissante. Après avoir exigé la perte, marquez toutes les unités restantes DG. S'il y a que des unités blindées, ignorez la partie de perte de pas du résultat.

1.9 La Défense Antichar (AC)

Note du Concepteur : En raison du manque d'armes antichar spécifiques pendant les premières phases de la guerre civile espagnole, les deux armées comme mesure d'urgence se sont tournée vers leurs canons légers en tirant à vue. Car ces chars n'étaient pas précisément des merveilles, cette mesure transitoire était plus efficace que l'on pourrait penser, s'ils ne détruisaient pas les chars, au moins ils les immobilisaient.

1.9a Seule l'artillerie ayant une portée de 3 hexagones peut être utilisée comme antichar, pas les unités dont la portée est supérieure à 3. La capacité AC s'applique seulement à la défense.

1.9b Les piles avec des armes AC sont un MJD additionnel de -1 une fois attaquées par des Blindés et appliquent un MJD de +1 dans le Jet suivant de combat de Char.

1.9c Les unités d'artillerie dans le mode de mouvement **ne peuvent pas** être utilisées comme armes AC.

1.10 La Puissance Aérienne

Le joueur républicain peut recevoir un ou plusieurs points aériens à chaque tour. Le joueur jette un Dé pendant la phase de détermination des points aériens pour déterminer le nombre de points aérien disponibles. Les points aériens sont disponibles uniquement pour ce tour et **ne peuvent pas** être sauvés pour le tour suivant. Ils peuvent être utilisés dans n'importe quel nombre de phases différentes dans chaque tour, mais chaque point aérien ne peut seulement être utilisé qu'une fois. (Voir la 4.6)

Note : Les marqueurs de point aérien montrent divers types d'avions disponibles pendant la bataille, mais le type sur le pion n'a pas d'effet. L'image est seulement pour la forme.

1.10a Support Aérien Rapproché. Chaque point aérien dépensé décale un combat (régulier ou de débordement, en attaque ou en défense) d'une colonne en faveur du joueur de possession. Identifiez les points aériens utilisés au moment de leur utilisation, mais toujours avant de déterminer la colonne. Les points aériens peuvent être utilisés dans toute phase contenant des combats réguliers ou de débordement.

1.10b Bombardiers stratégiques. Les points aériens peuvent attaquer pendant la phase de barrage du joueur républicain. N'importe quel nombre de points aérien peut être affecter à un barrage. Chaque point aérien donne 5 points de barrage.

Les points d'artillerie et aériens **ne peuvent pas** être combinés dans le même barrage **mais** un hex peut être attaqué par un barrage d'artillerie, puis un aérien dans la même phase.

Si l'hex ciblé par des bombardiers stratégiques contient une route, alors le barrage peut être effectué **sans** aucun modificateur négatif déclenché pour ne pas avoir un observateur.

1.10c Interdiction Aérienne. Les Points Air peuvent également être utilisés pour l'Interdiction. Placez un marqueur de points d'air dans l'hexagone de votre choix et tous les hexagones de route dans un rayon de deux hexagones sont interdits. Le coût de mouvement de tous les hexagones de route interdits est doublé. De plus, toutes les unités motorisées traversant l'hex occupé par un interdicteur peuvent être attaquées selon la Table des Attaques d'Interdiction. Chaque Point d'Air ne peut attaquer qu'une seule unité en utilisant la Table d'Interdiction (Exception : voir 2.7e). Montrez qu'un interdicteur a déjà attaqué en retournant le marqueur sur sa face arrière. A part l'impossibilité d'effectuer une seconde attaque, tous les autres effets de l'interdiction restent inchangés.

La portée du QG n'est pas affectée par l'Interdiction Aérienne mais le mouvement du QG est affecté comme toute autre unité. Les QG ne peuvent pas être attaqués par les avions.

Les avions restent en place jusqu'à la prochaine phase de détermination des points d'air républicains.

1.11 Combat de char

Note du Concepteur : Pour la première fois dans l'histoire, la guerre civile espagnole a vu l'intervention dans le combat des véhicules blindés modernes, rapides, dans des valeurs relativement significatives. Malgré toutes les imperfections dues à leur utilisation expérimentale (tactique et mauvaises formations, leur manque de fiabilité, leur faible armement et blindage et l'inexpérience des équipages) les chars ont souvent eu un effet important hors de toute proportion avec leurs nombres réels. Les dépeignant en tant que n'importe quelle autre unité (comme le font la plupart des jeux), faisait qu'il était impossible de voir l'effet en « paquets de penny » des chars dans les combats de la guerre civile espagnole. C'est pourquoi les unités de char bénéficient ici de règles spéciales de combat.

1.11a Les unités blindées ne peuvent pas s'empiler avec d'autres unités blindées. Pas plus d'une unité blindée par côté peut être impliquée dans un combat donné. Les unités blindées peuvent se déplacer par un hex contenant une autre unité blindée, mais elle ne doit pas finir la phase dans un tel hex.

1.11b Les unités blindées ne peuvent jamais être seules dans un hex. Les unités blindées doivent **toujours** s'empiler avec des unités non-blindées.

1.11c Les unités blindées ne peuvent jamais être utilisées pour absorber des pertes réclamées par la table de combat ou de barrage ; leurs pertes viennent de la table de combat de char contre char et/ou le jet d'après combat de char.

1.11d Lorsque toutes les autres unités empilées avec une unité blindée sont tuées à la suite d'un combat, d'un barrage ou d'une retraite et que tous les résultats des pertes ont été satisfaits, l'unité blindée doit immédiatement battre en retraite vers l'hexagone ami occupé le plus proche sans unité blindée. La retraite peut être aussi longue que nécessaire mais ne peut pas traverser de terrain interdit ou d'hexagone occupé par l'ennemi. Elle peut traverser des hexagones de ZDCE. Si le déplacement n'est pas possible à cause d'un terrain interdit ou d'hexagones occupés par l'ennemi, l'unité blindée est "Désactivée" et placée dans la case des chars désactivés sur la carte.

1.11e Quand toutes les unités empilées avec une unité blindée sont tuées en raison du combat ou du barrage et une ou plusieurs pertes **ne peuvent pas** être satisfaites, l'unité blindée doit immédiatement retraire dans l'hex amie occupée le plus proche et devenir « hors de combat ». Cette retraite peut être autant que nécessaire et ne peut pas franchir de terrain interdit ni des hexagones occupés par l'ennemi ; elle peut franchir des hexagones de ZDCE. Si le mouvement n'est pas possible en raison de terrain interdit ou d'hexagones occupés par l'ennemi, détruisez l'unité blindée.

1.11f Quand des unités blindées sont impliquées dans un combat, suivez ce procédé :

- Si les deux côtés ont des unités blindées : Les unités blindées des deux côtés combattent dans un combat séparé de char contre char et toutes les unités non-blindées combattent normalement. Les unités blindées n'affectent pas le combat normal et ne font pas de jet d'après combat de char.

- Si uniquement un côté a des unités blindées : Un combat normal est fait. Les MJD indiqués par l'unité blindée sont utilisés pour modifier le jet de Dé de la table de combat. Après ce combat normal, l'unité blindée participante **doit** jeter un dé sur la table après combat de char.

1.11g Si la pile avec l'unité blindée empilée souffre d'un résultat de retraite, l'unité blindée doit retraire avec sa pile.

1.11h Le combat char contre char.

Quand un combat char contre char a lieu, le joueur attaquant jette un Dé sur la table de combat char contre char. Appliquez les modificateurs et les résultats indiqués sur la table.

1.12 Lance-flammes

1.12a Les chars lance-flammes sont traités en tant que n'importe quelle autre unité blindée, utilisez leur modificateur quand c'est nécessaire, comme expliqué en 1.11.

1.12b L'unité de génie lance-flammes ne peut jamais être seule dans un hex. Elle doit **toujours** s'empiler avec une unité non-blindée.

1.12c L'unité de génie lance-flammes **peut** être utilisée pour absorber des pertes réclamées par les tables de combat ou de barrage.

1.12d Le Génie lance-flammes dans le combat. Chaque fois que le génie lance-flammes est utilisé dans un combat il ajoute un MJD de +3 (ou de -3 si défendant) au jet sur la table de combat. Le génie lance-flammes **ne peut pas** être utilisé en combinaison avec des chars lance-flammes.

1.12e Epuisement. Chaque fois que des lance-flammes (du génie et des chars) sont utilisés dans le combat, l'unité doit perdre un pas (en addition à d'autres pas qui pourraient être exigés par d'autres moyen). Si l'unité a déjà perdu un pas, elle est définitivement retirée du jeu. Cette perte est effectuée au lieu de tout jet exigé par n'importe quel combat de char où l'unité peut être impliquée.

Note du Concepteur : Le système de ravitaillement Italien ne pouvait pas supporter l'opération simultanée de quatre divisions. Des lance-flammes ont été utilisés plusieurs fois dans cette bataille contre l'infanterie et les chars avec de bons résultats ; cependant le système de ravitaillement a échoué à remplir les stocks de carburant des lance-flammes ainsi ces unités deviennent inopérantes en dépensant leur allocation originale de carburant.

1.12f Le joueur nationaliste **n'est jamais forcé** d'utiliser des lance-flammes. S'il refuse de faire ainsi, ignorez les lance-flammes pour tous les combats (**exception** : *Les chars lance-flammes* doivent se battre dans la table de combat « Chars contre chars » si attaqué par des blindés ennemis, même lorsque n'utilisant pas leurs lance-flammes). Ils peuvent encore être utilisés pour compenser les pertes (le génie uniquement) et doivent retraiter avec les unités avec qui ils sont empilés.

1.13 Réserves et Marqueurs de Réserve

Les marqueurs de réserve autorisent les unités à accéder à la phase d'exploitation. Chaque scénario indique le nombre de marqueurs de réserve disponibles pour chaque joueur.

1.13a **Aucune unité** du jeu n'est intrinsèquement capable d'exploitée. Une unité doit être marquée en Réserve pour accéder à la Phase d'Exploitation. Une unité **ne peut pas** être marquée en Réserve si elle n'a pas de case jaune autour de ses valeurs. (Exception : les unités chargées sur des camions aptes à l'exploitation ; voir 1.16c).

Placez des marqueurs de Réserve sur n'importe quelle unité ou pile amie à n'importe quel moment pendant la phase de mouvement normal du joueur propriétaire. Seules les unités qui n'ont pas bougé pendant la phase de mouvement en cours, qui ne sont pas DG, qui ont la case jaune et qui ne sont pas adjacentes à une unité ennemie peuvent être marquées. N'importe quel nombre d'unités dans une pile peut être mis en Réserve. Placez le marqueur de Réserve au-dessus de celles qui sont en Réserve et en dessous de celles qui ne sont pas dans une pile.

1.13b Les unités, alors que sous un marqueur de réserve, ne peuvent pas se déplacer ou exécuter aucune sorte de barrage ou de combat.

1.13c Enlever tous marqueurs restants de réserve pendant la Phase de Nettoyage du joueur.

1.13d Un joueur peut libérer n'importe laquelle de ses piles marquées par la réserve au début de sa phase d'exploitation. Les unités libérées peuvent ainsi se déplacer et déborder normalement pendant **cette** phase.

1.14 Reconstitution d'unité

1.14a Chaque fois qu'une unité d'infanterie est détruite (par un combat ou un barrage), jetez un Dé. Placez l'unité comme renfort **au** nombre de tours donné. Cependant, si le jet non modifié est un (1), l'unité est de manière permanente détruite (elle ne se reconstitue pas). Les unités dont les jets les placent après la fin du jeu ne reviennent pas.

En plus, les unités de volontaires Italiens sont de manière permanente détruites si elles ne peuvent pas tracer un chemin (exempt de ZDCE non-nié de toute longueur ou d'unités ennemies) de leur propre QG. Les autres forces n'ont pas cette condition.

1.14b Appliquez un modificateur de -1 pour les *unités communistes, les brigades internationales* et les *unités nationalistes espagnoles*. Appliquez un modificateur de +1 pour les *volontaires Italiens*. Tout autre jet d'unités se fait **sans** modificateurs.

1.14c Les unités à deux pas reviennent réduites.

1.14d Reconstitution de QG.

Les QG Italiens se reconstituent immédiatement comme renforts le tour après qu'elles ont été détruites. Ne pas faire de jet (et elles

ne sont jamais de manière permanente détruites). Elles rentrent à nouveau dans le jeu, empilé avec n'importe quelle unité de leur division. Si aucune de ces unités n'est dans le jeu, le QG reviens avec la première des unités de cette division qui revient.

1.14e Les unités qui ne sont ni de l'infanterie, ni un QG ne se reconstituent jamais.

1.15 Réparation de char

Chaque fois qu'une unité blindée est hors de combat enlevez-la du jeu et placez-la dans le box de char « Disabled ». Dans la phase de réparation de char du joueur, jetez un Dé pour chaque unité blindée amie dans le box de char « Disabled ». Sur un jet de 5-6, l'unité est réparée et renvoyée comme unité de renfort d'un pas dans le prochain tour.

1.16 Camion

1.16a Charge Utile. Pendant les phases de Mouvement et/ou d'Exploitation, les unités d'Infanterie, d'Ouvriers, de MG ou de Génie (y compris les Ingénieurs lance-flammes) du joueur en phase peuvent être transportées par des Camions. Ce faisant, la paire est une unité motorisée avec une valeur d'empilement de 2. Les deux unités se déplacent ensemble en utilisant la CM exploitable du camion. Les camions transportant des unités ne peuvent jamais entrer volontairement dans des hexagones adjacents à des unités ennemies (Exception : le camion et son chargement reculent selon les règles normales). Les camions de la division *Littorio* ne peuvent transporter que des unités de sa propre division. Les camions non chargés n'ont pas de valeur d'empilement, mais ils comptent toujours comme une unité motorisée pour les embouteillages (2.5). Les pions camions sont des pseudo-marqueurs représentant la capacité de transport, et non des unités réelles. Au début de la phase de mouvement de chaque joueur, tous les camions déchargés peuvent être retirés de leur emplacement actuel et placés dans tout autre emplacement non interdit pour transporter d'autres unités. Tous les camions chargés doivent décharger sur place avant d'être retirés et utilisés à un autre endroit ; dans ce cas, 2 PM ont déjà été utilisés pour décharger et le PM du camion correspondant est réduite en conséquence ; l'unité récemment déchargée peut se déplacer normalement. Une fois qu'un camion s'est déplacé d'au moins un hex, vous ne pouvez pas le retirer de la carte et le placer à un autre endroit avant le début de la prochaine phase de mouvement. Les camions ne peuvent être retirés de la carte que pour être utilisés comme transports pendant la phase de mouvement suivante ; sinon ils doivent rester sur place ou se déplacer en utilisant leur propre PM vers le QG le plus proche. **Les**

camions italiens peuvent aider les nationalistes espagnols.

1.16b Capacité de Chargement. Chaque Camion peut transporter **une** unité. Un camion peut charger et décharger des unités, pour un coût de 2 PM, à n'importe quel moment de son mouvement pendant la phase de mouvement. Le *chargement* est interdit pendant la phase d'exploitation, mais le *déchargement* est autorisé. L'unité chargée/déchargée ne peut plus se déplacer pendant cette phase. Montrez qu'une unité est chargée en plaçant son pion sous le Camion. Lorsqu'elles sont chargées, les unités n'ont pas de ZdC. Une unité peut rester chargée d'un tour à l'autre.

1.16c Capacité d'Exploitation. Pour accéder à la phase d'exploitation chargée, une unité doit commencer la phase de **mouvement** empilée (chargé ou pas) avec un camion et la seule chose qu'ils peuvent faire du fait de la phase et de charger (si pas déjà chargé) et être mis en réserve. Des unités incapables d'exploitation peuvent être transportées de cette manière dans la phase d'exploitation.

1.16d Déchargement Automatique. Si un Camion chargé est attaqué ou subi un barrage, il est déchargé automatiquement **avant** l'exécution du combat ou du barrage. L'unité anciennement transportée est DG, avant l'exécution de l'attaque ou du barrage contre elle. Les attaques d'interdiction ne déclenchent pas le Déchargement automatique, mais l'unité transportée subit le sort du Camion.

1.16e Destruction. Les Camions non chargés sont détruits si une unité ennemie entre dans leur hexagone (il n'y a pas de combat de débordement). Les Camions chargés doivent être attaqués (voir 1.16d et si les unités sont détruites, le camion l'est aussi). Si les camions sont empilés avec des unités amies, les camions ne peuvent pas absorber les pertes de pas causées par le combat, mais ils peuvent absorber les pertes de pas causées par le barrage. Les camions ne peuvent pas reculer si les autres unités reculent.

1.17 Brihuega (18.03)

Note du Concepteur : Brihuega était un nœud important de communications pour les plans de l'avance italienne. Brihuega était l'une des plus mauvaises positions de défense imaginable. Enfoncé profondément dans une vallée et presque totalement entouré par des collines ayant vis sur elle. Le village pouvait être impitoyablement battu par l'artillerie et tous les mouvements pouvaient être vus d'en haut. Si vous êtes le joueur Italien, maintenez ceci profondément dans votre esprit : Vous **devez** prendre les collines surplombant Brihuega dès que vous prendrez le village. Votre homologue historique n'a pas réussi à le faire et le résultat a été le plus grand désastre subi par les Italiens dans toute la guerre civile espagnole.

1.17a Les unités italiennes ne peuvent pas se déplacer à l'ouest de la colonne d'hexagones 16.xx tant que Brihuega n'a pas été prise. Cette règle est annulée lorsque les Italiens prennent Brihuega et ne revient pas si elle est reprise plus tard par les Républicains.

1.17b Les unités dans les collines entourant Brihuega peuvent repérer les barrages d'artillerie et aériens jusqu'à deux hexagones dans la vallée de Brihuega. De plus, ces repéreurs annulent tout avantage défensif du village contre les barrages. Les hexagones donnant ces avantages sont : 16.03, 16.04, 17.05, 18.05, 19.05, 18.01 et 19.02 et sont indiqués sur la carte par le symbole des jumelles. Seules les unités républicaines bénéficient de cet avantage.

1.17c Si au moins quatre des sept hexagones énumérés ci-dessus sont occupés par des unités républicaines et qu'une attaque est lancée sur Brihuega, le village perd tout bonus défensif qu'il pourrait avoir contre une attaque (c'est-à-dire que les unités en défense ne sont pas doublées) et l'attaque bénéficie d'un MJDM +2.

1.17d Si une division de volontaires italiens avec des unités placées dans ou adjacentes à Brihuega panique et qu'une pile est forcée de battre en retraite en passant adjacente à l'hexagone 20.03 occupé par l'ennemi, alors chaque pile qui le fait doit perdre un pas.

1.18 Combats Extrêmes

1.18a Tous les combats avec une différence arrondie plus mauvaise que 1:2 appliquent un résultat automatique de A2r2

1.18b Tous les combats avec une différence arrondie meilleurs que 4:1 sont résolus dans la colonne 4:1.

1.19 Retraites obligatoires

Toutes les retraites qui sont réclamé par la table de combat **ne peuvent pas** être échangées par des pertes de pas. La règle 9.2 de la SCS ne s'applique pas à ce jeu.

1.20 Débordement

Toutes les unités, sans se soucier du type, peuvent déborder des hexagones avec un coût de mouvement à pied de 2 PM ou moins. Le coût d'un débordement est de 2 PM pour les unités utilisant le mouvement à pied et de 6 PM pour les unités utilisant le mouvement Motorisé ou Blindé.

2.0 Règles spéciales Nationalistes

2.1 Quartiers Généraux

Les unités de QG Italiens doivent être utilisées pour ravitailler les unités italiennes comme expliqué dans les règles de ravitaillement. Autrement ils agissent comme n'importe quelle autre unité dans le jeu. Voir la règle spéciale 1.14d de reconstitution de QG.

2.2 Renforts

2.2a Les renforts nationalistes entrent dans le jeu dans les zones indiquées dans chaque scénario.

2.2b Les unités espagnoles reconstituées retournent dans le jeu à Jadraque (23.22), Cogolludo (10.30) ou adjacent à la ligne de départ au nord de la ligne de séparation. Les villes peuvent seulement être utilisées si elles sont contrôlées par le joueur nationaliste.

2.2c Les unités italiennes *indépendantes* reconstituées reviennent dans le jeu empilé ou à côté de n'importe quel QG Italien **ou** adjacent à la ligne de départ au sud de la ligne de séparation.

2.2d Les unités italiennes *de division* reconstituée reviennent dans le jeu empilé ou à côté de leur **propre** QG de division.

2.3 Observateurs d'artillerie

2.3a L'artillerie nationaliste indépendante peut utiliser n'importe quelle unité d'observateur de leur propre nationalité.

2.3b L'artillerie de division italienne doit utiliser une unité d'observateur de sa propre division.

2.3c Les unités d'artillerie nationalistes **peuvent** faire des barrages non repérés, **mais** ceux-ci subissent un décalage de deux colonnes vers la gauche. Les unités d'artillerie italienne **ne peuvent pas** faire des barrages si non repéré.

2.3d Pour être qualifié correctement en tant qu'observateur, une unité doit être à côté de l'hex du barrage. Les unités blindées ne peuvent pas être utilisées comme observateurs.

2.4 Sources Nationalistes de Ravitaillement

N'importe quel hex de route sortant au Nord-Nord-est de la ligne de Départ de la carte peut être utilisée comme source de ravitaillement. Les sources de ravitaillement pour les unités espagnoles doivent être au nord de la ligne de séparation ; Les sources de ravitaillement pour les unités italiennes doivent être sud de la ligne de séparation.

2.5 Embouteillages

Les unités **italiennes** utilisant le mouvement motorisé ou de char le long d'une route ou d'une piste peuvent connaître des embouteillages. Chaque fois qu'une unité motorisée ou de char se déplaçant le long d'une route ou d'une piste entrent dans un hex contenant une ou plusieurs autres unités amies un embouteillage se produit ; l'unité mobile paye un +1PM si toutes les unités dans hex ne sont pas motorisées ou de char, et un +2 PM si une ou plusieurs sont motorisé ou de char.

2.6 Ligne de séparation

La ligne de séparation est la ligne constituée par le fleuve Badiel et la ligne rouge s'étendant jusqu'à la ligne de départ. Elle suit la frontière de secteur rigide entre les unités espagnoles et italiennes.

2.6a Les unités italiennes ne peuvent jamais se déplacer ou attaquer au nord de la ligne de séparation. Les unités espagnoles ne peuvent jamais se déplacer ou attaquer au sud de la ligne de séparation (voir la 4.4). (EXCEPTION : Les unités italiennes entrant dans la carte par l'intermédiaire du 52.23 **peuvent** utiliser la route vers le 38.13. Elles ne peuvent pas sortir de cette route jusqu'à ce qu'elles atteignent la zone italienne).

2.6b Par conséquent, la collaboration entre les unités espagnole et italienne est impossible. Les unités espagnoles et italiennes ne jamais peuvent s'empiler ou attaquer ensemble. **Les attaques aériennes italiennes ne peuvent pas être utilisées au nord de la ligne de séparation pour aider les attaques nationalistes espagnoles.**

2.6c La ligne de séparation n'a pas d'effet sur les unités républicaines.

2.7 Moral et Panique

Les divisions de volontaires italiennes sont sujettes à des effets de moral. Pour montrer le niveau de moral de chaque division utilisez la piste de moral de division.

2.7a Sauf si les scénarios indiquent une autre valeur, toutes les divisions du jeu débutent avec un niveau 0 de moral

2.7b Chaque fois qu'une division de volontaire subit une perte de pas, le niveau de moral de cette division augmente d'un. Chaque fois qu'une unité d'une division de volontaire reviens sur la carte après reconstitution, diminuez le niveau de moral de cette division d'un. Exception : La reconstitution du QG ne donne pas de réduction du niveau de moral, mais compte pour son augmentation.

2.7c Pendant chaque phase de moral Italien, vérifiez le niveau de moral de chacune des trois divisions de volontaires italiennes. Si le niveau de moral d'une division de volontaire est de 11 ou plus, cette division panique. Si le niveau de moral d'une division paniquée est en dessous de 11, alors elle cesse d'être paniquée.

2.7d Quand une division panique, faire ce qui suis :

— Mettre un marqueur de panique sur la première case de la piste de moral de la division.

— Exécutez immédiatement une retraite obligatoire (uniquement la première fois, voir ci-dessous)

— Tandis que dans le statut de panique, toutes les unités de la division sont soumises aux restrictions suivantes : elles **ne peuvent pas** attaquer (mais les unités d'artillerie **peuvent** faire un barrage), elles ont un MJD sur la table de combat quand elles défendent, tous les résultats de retraite sont augmentés d'un hex, et réduire leur chaîne de ravitaillement du QG de 2.

2.7e Procédé Obligatoire Retraite.

La première fois qu'une division de volontaire panique, elle doit exécuter une retraite obligatoire. Une division fait uniquement ceci une fois, même si elle panique encore plus tard dans le jeu.

— Toutes les unités de la division doivent se déplacer de tous leur PM (les unités DG et SR se déplacent également de tout leur PM, pas de la moitié) vers la ligne de départ. Les unités doivent choisir le chemin qui les laisse se rapprocher le plus possible cette ligne. Si un camion peut être utilisé l'unité est chargé pour rien et se déplacent de tous les PM de camion vers la ligne de départ.

— Ignorez toutes les conditions de mouvement et de perte par ZDCE pour faire une retraite obligatoire (exception : Brihuega ; voir la règle 1.17d)

— Les unités motorisées (y compris les camions chargés) retraitant par un marqueur d'interdiction souffrent d'une attaque immédiate d'interdiction. Cette attaque n'est pas comptée dans la limite du marqueur d'interdiction.

— Si une unité ne peut pas se déplacer de tous ses PM (en raison du terrain interdit ou parce qu'encerclé), elle reste en place et perd un pas.

— Toutes les unités de la division deviennent DG à la fin d'une retraite obligatoire.

2.7f Quand une division cesse d'être paniquée, enlevez le marqueur de panique de la piste de moral. La division ne souffre plus des effets de la panique (à moins qu'elle panique encore plus tard).

2.7g La panique et la Retraite Obligatoire est annoncé ou terminée uniquement pendant la phase de moral Italien, pas au moment où l'augmentation ou de la baisse du niveau de moral.

2.8 Attaque Surprise

Les règles suivantes s'appliquent pendant le **premier** tour de jeu :

2.8a Barrage de Pré-Jeu. Le joueur nationaliste a une phase spéciale de barrage avant le tour 1. Chaque unité d'artillerie italienne peut bombarder n'importe quelle cible à sa portée et il est considéré comme repéré. Les unités d'artillerie peuvent se combiner pour faire ces attaques.

2.8b Surprise Républicaine.

Cette règle ne s'applique qu'au premier tour des Scénarios 1-3 et pas du tout dans le scénario 4.

Le joueur républicain est sous les restrictions suivantes :

1) L'allocation de mouvement de toutes ses unités est divisée par deux.

2) La force de barrage de toutes ses unités d'artillerie est divisée par deux.

3) Aucune pile ne peut être mise en réserve.

4) Aucun point aérien n'est disponible.

5) Les unités Républicaine au sud de la Ligne de Séparation n'ont pas de ZDC.

2.8c Préparation Italienne. Toutes les unités italiennes qui ne sont pas à côté des unités républicaines peuvent se déplacer de leur pleine AM pendant la première phase d'exploitation du tour, **même** celles qui ne sont pas capable d'exploitation ou marqué comme réserves.

2.9 Placement de départ

La ligne orange qui s'étend de 19.35 vers 62.05 est la Ligne de Départ mentionné dans les règles. Les unités Italo/Nationalistes se place à l'est de cette ligne.

3.0 Règles spéciales républicaines

3.1 Renforts

3.1a Les renforts républicains entrent en jeu dans les zones indiquées dans chaque scénario (voyez 4.5).

3.1b Les unités reconstituées républicaines sont réintroduites dans le jeu par Torija (3.08), Brihuega (18.03) ou dans n'importe quelle Zone d'Entrée de renfort à l'ouest de 13. xx. Les villes peuvent seulement être utilisées si contrôlé par le joueur républicain.

3.1c Seul quelques scénarios peuvent réclamer le retrait d'unités républicaines. Enlevez juste les unités requises, quel que soit leur statut ou leur situation.

3.1d Le joueur républicain peut activer des groupes de secours en payant 1 PV par groupe. Tous les renforts de secours arrivant au même tour constituent un groupe de secours et peuvent être activés sur ce tour ou à n'importe quel tour postérieur.

3.2 Observateurs d'Artillerie

3.2a Les unités républicaines d'artillerie ne peuvent jamais faire de barrages non repérés.

3.2b Toutes les unités républicaines d'artillerie peuvent utiliser n'importe quelle unité républicaine en tant qu'observateur.

3.2c Pour être qualifié en tant qu'observateur correct, une unité doit être à côté de l'hex bombardé (exception 1.17b). Les unités blindées ne peuvent pas être utilisées comme observateurs.

3.3 Sources Républicaines de Ravitaillement

N'importe quel hex de route sortant de la ligne de départ au Sud-Sud-ouest de la carte peuvent être utilisés comme source de ravitaillement.

3.4 Unités de Chemin de Fer

3.4a Train Blindé. Le train blindé est identique à n'importe quelle autre unité républicaine d'artillerie excepté :

— Il peut uniquement se déplacer dans des hexagones de chemin de fer.

— Il **ne peut pas** entrer dans un hex de ZDC ennemi et il doit se déplacer en dehors aussitôt que possible si suite à un mouvement d'unités, l'ennemi se place à côté de lui. Aucune unité amie ne peut nier des ZDCE à cette fin.

— Son déplacement est illimité à condition de suivre ce qui précède.

— Il ne compte pas pour l'empilement.

— Il est détruit s'il est forcé à la retraite en dehors d'hexagones de chemin de fer.

Le train blindé a une force de défense de 1 et peut être utilisé normalement pour absorber n'importe quelle perte provoquée par le combat.

3.4b Bataillon de Chemin de Fer. Le bataillon de chemin de fer est identique à n'importe quelle autre unité républicaine d'infanterie excepté :

— Il doit toujours être sur ou à côté du chemin de fer. S'il est forcé à une retraite plus lointaine, il doit se déplacer à côté de la ligne de rail aussitôt que possible.

— Il ne peut pas être reconstitué.

— Son allocation de mouvement est x2 si tout son mouvement est effectué par des hexs contigus de chemin de fer.

3.5 Mouvement Hors Carte

3.5a Les unités républicaines peuvent quitter la carte par n'importe quelle Zone d'Entrée. De telles unités sont retenues hors de la carte pour au moins un tour plein (c.-à-d. les unités quittant la carte au tour 4 peuvent rentrer sur la carte au tour 6 ou plus tard) et peuvent après entrer sur la carte par n'importe quelle Zone d'Entrée.

3.5b Les renforts indiqués pour entrer sur la carte dans une zone spécifique peu-

Note du Concepteur : Le mouvement hors carte donne au joueur républicain beaucoup de flexibilité contre les plans rigides du commandement Italien. Il empêchera les Italiens de mettre toutes leurs troupes sur le front car les garnisons à l'arrière seront essentielles pour parer des avances républicaines hors carte.

vent être retardés de deux tours et entrer dans la carte par **n'importe quelle** Zone d'Entrée.

3.5c Les unités capables d'exploitation peuvent être mises en réserve, se charger ou se décharger tandis qu'elles sont hors carte.

3.5d Le mouvement hors carte est interdit pour les unités nationalistes. **EXCEPTION :** Les unités sortant de la carte pour les buts de victoire par mort subite.

4.0 Règles Optionnelles

4.1 Incompatibilité Politique Républicaine

Note du Concepteur : L'armée républicaine c'était réorganisé quand l'opération de Guadalajara a été lancée. Tous les *columnas* politiquement orientés ont été théoriquement intégrés dans des brigades mélangées de l'armée républicaine. Cependant, plusieurs unités ont maintenu une identité communiste ou anarchiste comprenant une intense méfiance mutuelle. Les unités communiste et anarchiste avaient toujours de sérieux problèmes pour fonctionner ensemble, des problèmes qui ont parfois abouti à se combattre entre eux.

Les unités communistes et les anarchistes sont politiquement incompatibles et ne peuvent pas *collaborer*. Les unités communistes et anarchistes ne peuvent pas s'empiler ensemble et ne peuvent pas attaquer le même hex.

4.2 Écrans de Cavalerie

4.2a Chaque fois qu'une unité ennemie qui n'est pas de la cavalerie se déplace à côté d'un hex contenant uniquement des unités de cavalerie, la cavalerie peut retraire de deux hexagones de non-ZDCE. Les unités amies ne nient pas à cette fin les ZDCE. Le terrain n'a pas d'effet (excepté le terrain interdit). La cavalerie doit retraire de deux hexagones à chaque fois que ceci est réalisé.

4.2b Quand une unité de cavalerie fait cette retraite de masquage, les unités ennemies impliquées peuvent continuer de se déplacer en payant le +1PM de la ZDC de la cavalerie (s'il y a), au lieu du +2PMs habituel. Ceci ne modifie pas le coût de la ZDCE si des unités autres que la cavalerie contribuent à une ZDC dans l'hex en question.

4.3 Une ligne de Séparation plus Lâche

Note du Concepteur : Les tests de jeu ont montré une tendance pour les joueurs républicains d'abandonner le nord devant les unités nationalistes espagnoles. Choisisant de se défendre contre eux, le joueur républicain a consacré tous ses efforts à briser les Italiens et de récupérer dans le sud tout ce qui avait été perdu dans le nord. Pour empêcher ceci, cette règle fait que le joueur républicain doit garder une défense quelque peu honorable au nord à moins qu'il veuille voir son ennemi franchir le Badiel !

4.3a Après le tour 5, à chaque fois qu'il y a **moins de quatre** unités républicaines au nord de la ligne de séparation, les unités nationalistes espagnoles **peuvent** franchir la ligne à un régime maximum de deux unités par tour. Si à un moment, il y a de nouveau assez d'unités républicaines au nord de la ligne, ce transfert est interrompu, mais les unités qui ont déjà traversé vers le sud peuvent demeurer là si désirées.

4.3b Néanmoins la collaboration entre les unités espagnoles et italiennes est encore interdite.

4.3c Comme remplacement, la ligne de séparation peut être complètement ignorée. Toutes les règles concernant la coopération et le repérage sont encore admissibles. Dans ce cas-ci, déplacer la condition de victoire d'un niveau en faveur du joueur républicain.

4.4 Renforts Variables

Note du Concepteur : Le régime de renfort républicain a été fortement influencé par les opérations des autres fronts. Cette règle donne au joueur nationaliste une certaine incertitude au sujet de ce qu'il doit faire face à chaque tour, particulièrement une fois combiné avec la règle du meilleur brouillard de guerre (4.6).

A chaque Phase de Renfort du tour, faire un jet de Dé pour chaque unité de renfort républicain arrivant au prochain tour (c.-à-d. des renforts pour le tour 6 sont jetés sur le tour 5). Sur un jet de 6 l'unité arrive un tour à l'avance ; sur un jet de 1 l'unité arrive un tour plus tard ; sur n'importe quel autre jet, l'unité arrive comme prévu. Les unités qui sont retardées doivent de nouveau jeter. Cette règle affecte seulement les nouvelles unités arrivantes, pas les unités reconstituées.

4.5 De Meilleures Bases Aériennes Italiennes

Note du Concepteur : L'*Aviazione Legionaria* a été basé dans des zones incluant de mauvaises bases aériennes inutilisables pendant le mauvais temps. C'est pourquoi leur interposition dans cette bataille était sporadique et a eu peu d'effet. Cette option assume que les avions Italiens ont été basés dans de meilleures bases aériennes et ont pu voler plus souvent pour appuyer leurs unités.

Les unités aériennes italiennes sont disponibles selon la table de point aérien. Les unités aériennes italiennes peuvent exécuter des missions de soutien aérien proche et de bombardement, mais pas d'interdiction.

4.6 Un Meilleur Brouillard de Guerre

Si les joueurs peuvent se faire confiance, le jeu est grandement amélioré par l'utilisation de cette règle.

4.6a Les hexagones interdits sont maintenus secrets par leur propriétaire. Chaque fois qu'une unité entre dans un hex prohibée, le joueur de possession décide si l'interdiction est découverte et si les effets d'interdiction sont imposés. S'il décide de maintenir l'interdiction cachée, aucun effet d'interdiction n'est subit par l'unité mobile.

4.6b Les mouvements hors carte sont secrets.

4.6c Les renforts variables, les jets de reconstitution, d'attrition, de pertes volontaires, les niveaux de moral et de statut de panique sont maintenus secret.

4.7 Combat Intensif

4.7a Avant de jeter les Dés d'un combat normal, le joueur attaquant peut déclarer un combat intensif. Dans ce cas-ci, un résultat NE sera traité comme un A1r1D1r1.

4.7b Le combat intensif ne peut pas être déclaré dans un combat char contre char.

4.8 Règles Simplifiées de Panique

4.8a Ignorez toutes les règles concernant le moral Italien, la panique et la retraite obligatoire (principalement la 2.7) et les modificateurs de combat pour les unités paniquées.

4.8b Les unités de volontaire Italien ne jettent pas pour la reconstitution, elles sont toujours détruites de manière permanente. **EXCEPTION :** Les QG se reconstituent selon la règle 1.14d.

Scénario 1 : L'Espagne n'est pas l'Abyssinie

Quand les Italiens ont envoyé le *CTV* en Espagne, ils étaient convaincus que leurs unités mettraient fin à la guerre. Sous-estimant le soldat espagnol et la résistance que l'armée républicaine pourrait offrir, les commandants de la *CTV* étaient sûrs qu'ils avanceraient presque en paix, traversant Guadalajara vers Madrid défilant devant une masse inutile de soldats républicains terrifiés par la puissance et la qualité des légions fascistes. Mais l'Espagne n'était pas l'Abyssinie, et les Italiens devaient découvrir la résistance résolue du soldat espagnol (et Internationales, naturellement), qui a utilisé son courage et son obstination à chaque fois que l'organisation et les moyens lui manquaient. Ce scénario est la grande banane décrivant l'entière bataille. Appréciez !

Zone de Jeu : Toute

Tour de Départ : 1

Tour de Fin : 11

Durée du Jeu : 11 Tour

Le joueur Républicain *se place* en premier.

Le joueur Nationaliste *se déplace* en premier.

Information Républicaine :

Placement :

36.08 ou 35.14 :

3-5-6 Inf Bn (Dmi/48)

3.08 :

3-5-6 Inf Bn (Ter/48)

3-5-6 Inf Bn (Pue 4/50)

+/- 2 17.33 :

4-6-6 Inf Bn (PI/49) 5-

8-6 Inf Bn (Gua 1/49)

10.30 :

5-7-6 Inf Bn (Tri/49)

+/- 4 37.16 :

Au sud de la Ligne de Séparation

2-4-6 Inf Bn Communiste (Gua 5/50)

Au nord de la Ligne de Séparation

3-5-6 Inf Bn (LR/50)

41.16 :

2-4-6 Inf Bn (20 J/50)

+/- 1 23.22 :

3-4-6 Inf Bn (AR 1/71)

3-4-6 Inf Bn (AR 2/71)

Est de 49.xx (Exclusif) :

4-6-6 Inf Bn (Ara/72)

5-7-6 Inf Bn (Mal/72)

Zone Entrée E (59.01) :

4-7-6 Inf Bn (Zar/72)

41.07 :

+2/-2 -6 Tank Co

1-1-9 Cav Co (Cav/12 Div)

33.13 :

(7) -3-3 Arty Grp

34.07 :

1-1-6 Inf Det (GC)

1x Marqueur de Réserve

Renforts :**Tour 1 :**

Zone Entrée B

4-6-6 Inf Bn (PyM/48)

3-5-6 Inf Bn Anarchiste (Esp/71)

2-3-6 Inf Bn (-) (GAL)

1-1-6 Inf Co (Din)

Tour 2 :

Zone Entrée A :

5-7-6 Inf Bn (Gua 2/49)

Zone Entrée B :

3-5-6 Inf Bn (PdM/48)

6-8-7 Inf Bn Allemande (Tha/XI)

7-9-7 Inf Bn Allemande (EA/XI)

6-8-7 Inf Bn Française (CdP/XI)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (1/BT)

(13)-5-2 Arty Grp

(14)-7-2 Arty Grp International

3x Camion

Toute Zone d'Entrée :

1-2-6 MG Co (1)

2x Marqueurs de Réserve

Tour 3 :

Zone Entrée B :

4-7-6 Inf Bn (Pas/35)

4-7-6 Inf Bn (Mad/35)

3-5-6 Inf Bn (Apo/71)

9-12-7 Inf Bn Italien (Gar/XII)

6-8-7 Inf Bn Polonais (Dom/XII)

7-9-7 Inf Bn Mixte Franco/Belge

(AM/XII)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (2/BT)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (3/BT)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (4/BT)

+2/-2-14 Arm Car Co (1/BT)

1-2-9 Cav Co International (Cav/XII)

(12)-3-3 Arty Grp

3x Camion

4x Marqueurs de Réserve

Tour 4 :

Zone Entrée B :

+2/-2-14 Arm Car Co (2/BT)

+2/-2-14 Arm Car Co (3/BT)

3-4-6 Inf Bn (-) (GAB)

1x Marqueur de Réserve

Tour 5 :

Zone Entrée B :

5-8-6 Inf Bn (Man/33)

6-8-7 Inf Bn Communiste (Cam/MCC)

5-7-7 Inf Bn Communiste (JC/MCC)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (5/BT)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (6/BT)

2-4-4 Workers Grp (For)

2x Marqueurs de Réserve

Urgence :

2 x 2-3-9 Cav Det Communiste (JH)

2-4-4 Workers Grp (For) 1x Marqueur de Réserve

Tour 5 (Phase d'Exploitation)

Zone Entrée B :

7-10-7 Inf Bn Communiste

(MPG/1 Bis)

7-10-7 Inf Bn Communiste

(Com/1 Bis)

7-10-7 Inf Bn Communiste

(JD/1 Bis)

7-10-7 Inf Bn Communiste

(Tha/1 Bis)

2x Marqueurs de Réserve

Tour 6 :

Zone Entrée B :

5-7-6 Inf Bn (Edi/35)

4-6-6 Inf Bn (LC/35)

4-6-6 Inf Bn (7 Div) 2-

4-4 Workers Grp (For)

Zone Entrée C :

4-6-6 Inf Bn (G-S/65)

6-9-6 Inf Bn (Ort/65)

4-6-6 Inf Bn (Sub/65)

5-7-6 Inf Bn (Cor/65)

Toute Zone d'Entrée :

1-2-6 MG Co (2)

2x Marqueurs de Réserve

Urgence :

1-2-6 MG Co (3)

1-2-6 MG Co (4)

Tour 7

Zone Entrée A :

(2)-5-rr Arm Train

1-2-5 RR Bn

Zone Entrée B :

4-6-6 Inf Bn Anarchiste (Con 1/70)

4-6-6 Inf Bn Anarchiste (Con 2/70)

5-8-6 Inf Bn Anarchiste (Con 3/70)

5-7-6 Inf Bn Anarchiste (Con 4/70)

5-7-7 Inf Bn Communiste

(CdH/MCC)

4-6-6 Inf Bn (6 Div)

3-5-6 Inf Bn (9 Rgt)

Zone Entrée C :

4-6-6 Inf Bn (Goy/65)

1 Marqueur de Réserve

Tour 8

Zone Entrée A :

2-2-9 Cav Det (1 Cav)

1-2-9 Cav Det (1 Cav)

Zone Entrée B :

3-5-6 Inf Bn (11 Rgt)

3-5-6 Inf Bn (12 Rgt)

Retirer :

1/BT, 2/BT, 3/BT Arm Car Companies

Information Nationaliste :

Règle Spéciale : La MG/Lit MG Bn est subordonné au QG de la DLV pour les buts de ravitaillement pendant les tours 3, 4 et 5. Il retourne vers son propre QG au Tour 6.

Placement :

Niveaux de Moral : Toutes les Divisions à 0

Division Fiamme Nere

+/- 2 46.16 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ardi/VI)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Int/VI)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Aud/VI)

(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VI)

+/- 1 52.15 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Inf/VII)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ine/VII)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Inv/VII)

(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VII)

2-2-6 Eng Co Italien (Gen/FN) (7)-

1-12 Vol Div HQ Italien (FN)

+/- 2 49.13 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ardi/VIII)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Imp/VIII)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Tem/VIII)

(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VIII)

Commando Reparti Speciali-**zatta +/- 2 49.13 :**

+2/-1-12 Tank Co Italien (3/CRS) +2/-1-

12 Tank Co Italien (4/CRS)

Groupe Francisci

+/- 2 49.13 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Tor/IV)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Bis/IV)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Buf/IV)

(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/IV)

+/- 4 53.08 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Impl/V)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Lup/V)

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ard/V)

(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/V)

Avec n'importe quel groupe ci-dessus :

6x Arty Grp Italien (Toutes les unités

d'Arty de différentes valeurs du CTV)

2x Camion Italien (sans bande)

Groupe Sotelo

+/- 5 38.19 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (6 Vic/Sot)
8-11-7 Inf Bn Espagnol (8 Vic/Sot)
8-11-7 Inf Bn Espagnol (8 Bai/Sot)
8-11-7 Inf Bn Espagnol (3 Tol/Sot)

42.18 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (2 Ame/Sot)

Groupe Villalba

+/- 3 27.25 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (6 Ara/Vil) 8-
11-7 Inf Bn Espagnol (3 SQ/Vil) 6-9-
7 Inf Bn Phalangiste (BFBA/Vil)

Groupe Ibáñez de Aldecoa

+/- 5 22.31 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (Ger/IbA) 7-
10-7 Inf Bn Phalangiste (2 BFB/IbA) 6-
8-7 Inf Bn Carliste (TRBS/IbA) 1-2-7
MG Co Espagnol (Arap/IbA)

Groupe Pita da Veiga

+/- 3 31.21 :

4x 1-2-9 Cav Co (Cav/PdV)

Avec tout groupe Espagnol ci-dessus :

6-8-7 Inf Bn Carliste (Mix)

+2/-1-12 Tank Co (Tank)

3-5-7 Eng Bn (Ing)

(10)-3-3 Arty Grp (Arty)

(5)-5-2 Arty Grp (Arty)

9x Marqueurs de Réserve

Renforts :

Tour 2

62.16

(7)-1-12 Vol Div HQ Italien (PN)

2-2-6 Eng Co Italien (Gen/PN) 4-7-5

Inf Bn Vol Italien (Lu/IX) 4-7-5

Inf Bn Vol Italien (Ura/IX) 4-7-5

Inf Bn Vol Italien (Temp/IX) (2)-3-3

Arty Bn Italien (Arty/IX) 4-7-5

Inf Bn Vol Italien (Sci/X) 4-7-5 Inf

Bn Vol Italien (Temb/X) 4-7-5 Inf

Bn Vol Italien (Car/X) (2)-3-3 Arty

Bn Italien (Arty/X) 4-7-5 Inf Bn

Vol Italien (Mon/XI) 4-7-5 Inf Bn

Vol Italien (Pasu/XI) 4-7-5 Inf Bn

Vol Italien (AU/XI) (2)-3-3 Arty

Bn Italien (Arty/XI) +2/-1-12 Tank

Co Italien (1/CRS) +2/-1-12 Tank

Co Italien (2/CRS) +3/-2-12 Tank

Co Lance Flamme It (LF/CRS)

+1/-1-14 Arm Car Co Italien

(AB/CRS)

2-2-14 Motorcycle Co Italien

(Brs/CRS)

+3/-3-6 Eng Co Lance Flamme It

(Gen/CRS)

0-1-14 AT Co Italien (AT/CRS)

10x Camion (sans bande)

6x Marqueurs de Réserve

Tour 3

52.23

(7)-1-12 Vol Div HQ Italien (DLV)

2-2-6 Eng Co Italien (Gen/DLV) 4-7-5

Inf Bn Vol Italien (Aqu/I) 4-7-5

Inf Bn Vol Italien (Leo/I) 4-7-5 Inf

Bn Vol Italien (Carr/I) (2)-3-3 Arty

Co Italien (Arty/I) 4-7-5 Inf Bn Vol

Italien (Ind/II) 4-7-5 Inf Bn Vol Ita-

lien (Fol/II) 4-7-5 Inf Bn Vol Ita-

lien (Fal/II) (2)-3-3 Arty Co Italien

(Arty/II) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien

(Fre/III) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien

(Ura/III) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien

(Temp/III) (2)-3-3 Arty Co Italien

(Arty/III) 4-4-6 MG Bn Italien

(MG/Lit)

Tour 4

62.16

(9)-1-14 Div HQ Italien (Lit)

(8)-3-3 Arty Rgt Italien

(Arty/Lit) 2-2-6 Eng Co Italien

(Gen/Lit) 4-4-14 MC Bn Italien

(Brs/Lit) 6-9-6 Inf Bn Italien

(1/1) 6-9-6 Inf Bn Italien (2/1)

6-9-6 Inf Bn Italien (3/1) (2)-3-3

Arty Co Italien (Arty/1) 6-9-6

Inf Bn Italien (1/2) 6-9-6 Inf Bn

Italien (2/2) 6-9-6 Inf Bn Ita-

lien (3/2) (2)-3-3 Arty Co Ita-

lien (Arty/2) 8x Camion Italien

(Bande Bleue)

7x Marqueurs de Réserve

Tour 6

4-4-6 MG Bn Italien (MG/Lit) re-
tourne sous la subordination de la Littorio

Tour 10

Dans n'importe quel village de toute
taille contrôlée par le joueur Nationaliste
et pas adjacent à des unités Républicaine

8-11-7 Inf Bn Espagnol (Gal)

8-11-7 Inf Bn Espagnol (Sic)

Tour 11

Dans n'importe quel village de toute
taille contrôlée par le joueur Nationaliste
et pas adjacent à des unités Républicaine

8-11-7 Inf Bn Espagnol (CC)

(2)-3-3 Arty Co Espagnol (Arty)

Conditions de Victoire :

Seul le joueur Italo/Nationaliste compte
les Points de Victoire dans ce scénario.
Certaine action Républicaine donne ou
prenne des PVs du joueur Italo/Nationa-
liste, mais seulement un total est compté.

Les villages occupés par le joueur
Italo/Nationaliste à la fin du jeu donne leur
valeur en PVs.

+1 PV pour chaque Groupe d'Urgence ac-
tivé par le joueur Républicain.

-5 VP pour chaque Division de Volon-
taire Italien forcé à la retraite pendant le
jeu.

Victoire par Mort Subite

Italo/Nationaliste : Si le joueur Italien
réussi à déplacer 9 bataillons d'infante-
ries hors de la carte en 1.07 et si à ce mo-
ment la route principale est libre d'unité
Républicaine ou de ZDCE (les unités
amies annule la ZDCE pour ce cas)

Victoire Majeure Italo/Nationaliste :

46 PVs ou plus

Victoire Mineure Italo/Nationaliste :

36-45 PVs

Egalité : 30-35 PVs

Victoire Mineur Républicaine : 21-30

Victoire Majeur Républicaine : 20 PVs
ou moins

Scénario 2 : L'Offensive Italienne

Ce scénario décrit la poussée principale
italienne par les divisions de volontaire
pendant les premiers jours de la bataille. Si
elle avait réussi à briser la ligne Républi-
caine des Brigades International, la route
vers Guadalajara aurait été ouverte pour le
CTV.

Zone de Jeu : Sud de la Rivière Badiel et
de la Ligne de Séparation.

Tour de Départ : 1

Tour de Fin : 4

Durée du Jeu : 4 Tours

Le joueur Républicain *se place* en
premier.

Le joueur Nationaliste *se déplace* en
premier.

Information Républicaine :

Placement :

36.08 ou 35.14 :

3-5-6 Inf Bn (Dmi/48)

3.08 :

3-5-6 Inf Bn (Ter/48)

3-5-6 Inf Bn (Pue 4/50)

+/- 4 37.16 :

2-4-6 Inf Bn Communiste (Gua 5/50)

41.16 :

2-4-6 Inf Bn (20 J/50)

+/- 1 23.22 :

3-4-6 Inf Bn (AR 1/71)

3-4-6 Inf Bn (AR 2/71)

Est de 49.xx (Exclusif) :

4-6-6 Inf Bn (Ara/72) 5-

7-6 Inf Bn (Mal/72)

Zone Entrée E (59.01)

: 4-7-6 Inf Bn (Zar/72)

41.07 :+2/-2 -6 Tank Co
1-1-9 Cav Co (Cav/12 Div)**33.13 :**

(7)-3-3 Arty Grp

34.07 :1-1-6 Inf Det (GC)
1x Marqueur de Réserve**Renforts :**

Tour 1 :

Zone Entrée B :
4-6-6 Inf Bn (PyM/48)
3-5-6 Inf Bn Anarchiste (Esp/71)
2-3-6 Inf Bn (-) (GAL)
1-1-6 Inf Co (Din)

Tour 2 :

Zone Entrée B :
3-5-6 Inf Bn (PdM/48)
6-8-7 Inf Bn Allemande (Tha/XI)
7-9-7 Inf Bn Allemande (EA/XI)
6-8-7 Inf Bn Française (CdP/XI)
+3/-2-10 T-26 Tank Co (1/BT)
(13)-5-2 Arty Grp
(14)-7-2 Arty Grp International
3x Camion
2x Marqueurs de Réserve

Tour 3 :

Zone Entrée B :
4-7-6 Inf Bn (Pas/35)
4-7-6 Inf Bn (Mad/35)
3-5-6 Inf Bn (Apo/71)
9-12-7 Inf Bn Italien (Gar/XII)
6-8-7 Inf Bn Polonais (Dom/XII)
7-9-7 Inf Bn Mixte Franco/Belge
(AM/XII)
+3/-2-10 T-26 Tank Co (2/BT)
+3/-2-10 T-26 Tank Co (3/BT)
+3/-2-10 T-26 Tank Co (4/BT)
+2/-2-14 Arm Car Co (1/BT)
1-2-9 Cav Co (Cav/XII) International
(12)-3-3 Arty Grp
3x Camion
4x Marqueurs de Réserve

Tour 4 :

Retirez toutes les unités de la 50 Bde

Information Italienne :**Placement :**

Niveaux de Moral : Toutes les Divisions à 0

Division Fiamme Nere

+/- 2 46.16 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ardi/VI)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Int/VI)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Aud/VI)
(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VI)

+/- 1 52.15 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Inf/VII)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ine/VII)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Inv/VII)
(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VII)
2-2-6 Eng Co Italien (Gen/FN)
(7)-1-12 Vol Div HQ Italien (FN)

+/- 2 49.13 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ardi/VIII)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Imp/VIII)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Tem/VIII)
(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VIII)**Commando Reparti Specializatta**

+/- 2 49.13 :

+2/-1-12 Tank Co Italien (3/CRS) +2/-1-
12 Tank Co Italien (4/CRS)**Groupe Francisci**

+/- 2 49.13 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Tor/IV)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Bis/IV)
5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Buf/IV)
(2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/IV)**Avec n'importe quel groupe ci-dessus :**6x Arty Grp Italien (Toutes les unités
d'Arty de différentes valeurs du CTV) 2x
Camion Italien (sans bande)**Renforts :**

Tour 2

62.16

(7)-1-12 Vol Div HQ Italien (PN)
2-2-6 Eng Co Italien (Gen/PN) 4-7-
5 Inf Bn Vol Italien (Lu/IX) 4-7-5
Inf Bn Vol Italien (Ura/IX) 4-7-5
Inf Bn Vol Italien (Temp/IX) (2)-
3-3 Arty Bn Italien (Arty/IX) 4-7-5
Inf Bn Vol Italien (Sci/X) 4-7-5 Inf
Bn Vol Italien (Temb/X) 4-7-5 Inf
Bn Vol Italien (Car/X) (2)-3-3 Arty
Bn Italien (Arty/X) 4-7-5 Inf Bn
Vol Italien (Mon/XI) 4-7-5 Inf Bn
Vol Italien (Pasu/XI) 4-7-5 Inf Bn
Vol Italien (AU/XI) (2)-3-3 Arty
Bn Italien (Arty/XI) +2/-1-12 Tank
Co Italien (1/CRS) +2/-1-12 Tank
Co Italien (2/CRS) +3/-2-12 Tank
Co Lance Flamme It
(LF/CRS)
+1/-1-14 Arm Car Co Italien
(AB/CRS)
2-2-14 Motorcycle Co Italien
(Brs/CRS)
+3/-3-6 Eng Co Lance Flamme It
(Gen/CRS)
0-1-14 AT Co Italien (AT/CRS)
10x Camion (sans bande)
6x Marqueurs de Réserve

Tour 3 :

52.23

(7)-1-12 Vol Div HQ Italien (DLV)
2-2-6 Eng Co Italien (Gen/DLV) 4-
7-5 Inf Bn Vol Italien (Aqu/I) 4-7-5
Inf Bn Vol Italien (Leo/I) 4-7-5 Inf
Bn Vol Italien (Carr/I) (2)-3-3 Arty
Co Italien (Arty/I) 4-7-5 Inf Bn Vol
Italien (Ind/II) 4-7-5 Inf Bn Vol Ita-
lien (Fol/II) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien
(Fal/II) (2)-3-3 Arty Co Italien
(Arty/II) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien
(Fre/III) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien
(Ura/III) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien
(Temp/III) (2)-3-3 Arty Co Italien
(Arty/III) 4-4-6 MG Bn Italien
(MG/Lit)**Conditions de Victoire :****Victoire Majeure Italienne :** Torija,
Trijueque, Brihuega, Gajanejos et Alma-
drones sont dans les mains des Italiens**Victoire Mineure Italienne :** Trijueque,
Brihuega, Gajanejos et Almadrones sont
dans les mains des Italiens**Egalité :** Brihuega, Gajanejos et Alma-
drones sont dans les mains des Italiens**Victoire Mineure Républicaine :** Gajane-
jos et Almadrones sont dans les mains des
Italiens**Victoire Majeure Républicaine :** Torija,
Trijueque, Brihuega, et Gajanejos sont
dans les mains des Républicains

Scénario 3 : Paella Es- pagnol

Ce scénario dépeint le combat au nord
du fleuve Badiel. Malgré l'intense partici-
pation des unités étrangères dans cette ba-
taille, seul des unités espagnoles ont opéré
au nord du Badiel. Les fortes unités natio-
nalistes doivent prendre presque toute la
zone de Jeu contre une résistance républi-
caine désespérée, ce qu'elles ont fait histo-
riquement, pour pouvoir gagner ce scéná-
rio.**Zone de Jeu :** Nord de la rivière Badiel
et de la Ligne de Séparation**Tour de Départ :** 1**Tour de Fin :** 11**Durée du Jeu :** 11 ToursLe joueur Républicain *se place* en
premier.Le joueur Nationaliste *se déplace* en
premier.

Information Républicaine :

Placement :

+/- 2 17.33 :

4-6-6 Inf Bn (PI/49)

5-8-6 Inf Bn (Gua 1/49)

10.30 :

5-7-6 Inf Bn (Tri/49)

35.18 :

3-5-6 Inf Bn (LR/50)

+/- 1 23.22 :

3-4-6 Inf Bn (AR 1/71)

3-4-6 Inf Bn (AR 2/71)

Renforts :

Tour 1 :

4.16

3-5-6 Inf Bn Anarchiste (Esp/71)

Tour 2 :

Zone Entrée A :

5-7-6 Inf Bn (Gua 2/49)

Tour 4 :

4.16

2-4-6 Inf bn Communiste (Gua5/50)
(1 pas)

2-4-6 Inf Bn (20J/50) (1 pas)

3-5-6 Inf Bn (Pue4/50) (1 pas)

(7)-3-3 Arty Grp (Arty)

Tour 5 :

4.16 :

2-4-4 Workers Grp (For)

Tour 6 :

4.16 :

5-7-6 Inf Bn (Edi/35)

4-6-6 Inf Bn (LC/35)

2-4-4 Workers Grp (For)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (1/BT)

Zone Entrée A :

1-2-6 MG Co (2)

1x Marqueur de Réserve

Tour 7

Zone Entrée A :

(2)-5-rr Arm Train

1-2-5 RR Bn

Tour 8

Zone Entrée A :

2-2-9 Cav Det (1 Cav)

1-2-9 Cav Det (1 Cav)

4.16 :

3-5-6 Inf Bn (PdM/48)

Information Nationaliste :

Placement :

Groupe Sotelo

+/- 5 38.19 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (6 Vic/Sot)

8-11-7 Inf Bn Espagnol (8 Vic/Sot)

8-11-7 Inf Bn Espagnol (8 Bai/Sot)

8-11-7 Inf Bn Espagnol (3 Tol/Sot)

42.18 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (2 Ame/Sot)

Groupe Villalba

+/- 3 27.25 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (6 Ara/Vil) 8-

11-7 Inf Bn Espagnol (3 SQ/Vil) 6-9-

7 Inf Bn Phalangiste (BFBA/Vil)

Groupe Ibáñez de Aldecoa

+/- 5 22.31 :

8-11-7 Inf Bn Espagnol (Ger/IbA)

7-10-7 Inf Bn Phalangiste (2BFB/IbA)

6-8-7 Inf Bn Carliste (TRBS/IbA)

1-2-7 MG Co Espagnol (Arap/IbA)

Groupe Pita da Veiga

+/- 3 31.21 :

4x 1-2-9 Cav Co (Cav/PdV)

Avec tout groupe Espagnol ci-dessus :

6-8-7 Inf Bn Carliste (Mix)

+2/-1-12 Tank Co (Tank)

3-5-7 Eng Bn (Ing)

(10)-3-3 Arty Grp (Arty)

(5)-5-2 Arty Grp (Arty)

6x Marqueur de Réserve

Renforts :

Tous les renforts arrivent dans n'importe quels villages de n'importe quelle taille, contrôlé par le joueur Nationaliste et non adjacent à une unité Républicaine.

Tour 10

8-11-7 Inf Bn Espagnol (Gal)

8-11-7 Inf Bn Espagnol (Sic)

Tour 11

8-11-7 Inf Bn Espagnol (CC)

(2)-3-3 Arty Co Espagnol (Arty)

Conditions de Victoire :

Victoire Majeure Nationaliste : Cogoludo, Jadraque et tous sauf trois PV de village mineur sont dans les mains des Nationalistes.

Victoire Mineure Nationaliste : Tous les PV des villages au nord d'Henares et/ou à l'est de 18.xx (exclusif) sont dans les mains des Nationalistes.

Egalité : Toutes les autres conditions.

Victoire Mineure Républicaine : Cogoludo ou Jadraque sont dans les mains des Républicains.

Victoire Majeur Républicaine : Cogoludo et Jadraque sont dans les mains des Républicains (Je lève mon chapeau si vous réussissez à faire cela).

Scénario 4 : Sauce Bolognaise

Ce scénario dépeint la contre-offensive républicaine qui a cassé la pointe des divisions italiennes attaquant et les a mises sur le chemin permettant à l'Armée de l'air républicaine d'agir en tant que rectifieuse de viande pour les colonnes en retraite.

Zone de Jeu : Sud de la Rivière Badiel et de la Ligne de Séparation.

Tour de Départ : 9 (Tour du 2^{ème} Joueur)

Tour de Fin : 11

Durée du Jeu : 3 Tours

Le joueur Nationaliste *se place* en premier.

Le joueur Républicain *se déplace* en premier.

Information Républicaine :

Règle Spéciale : Seulement une unité républicaine peut se placer en 20.03. Cette unité est immobilisée et elle ne peut pas attaquer pendant le premier tour de ce scénario. Sa ZDC est complètement opérationnel pour les retraites ordinaires et obligatoires. L'unité est libre de se déplacer et d'attaquer à partir du deuxième tour.

Placement :

10.12 :

3-5-6 Inf Bn (Apo/71)

4-7-6 Inf Bn (Pas/35)

10.11, 10.10, 10.09 :

7-10-7 Inf Bn Communiste (MPG/1Bis)

7-10-7 Inf Bn Communiste (Com/1Bis)

7-10-7 Inf Bn Communiste (JD/1Bis) 7-

10-7 Inf Bn Communiste (Tha/1Bis)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (6/BT)

11.09, 12.08, 13.09 :

7-9-7 Inf Bn Allemande (EA/XI) (1 pas)

6-8-7 Inf Bn Française (CdP/XI)

3-5-6 Inf Bn (12 Rgt)

14.08 :

6-8-7 Inf Bn Allemande (Tha/XI)

5-8-6 Inf Bn (Man/33)

15.08, 15.07, 16.06 :

4-6-6 Inf Bn Anarchiste (Con1/70)

4-6-6 Inf Bn Anarchiste (Con2/70)

5-8-6 Inf Bn Anarchiste (Con3/70)

5-7-6 Inf Bn Anarchiste (Con4/70)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (2/BT)

+3/-2-10 T-26 Tank Co (3/BT) (1 pas)

16.06, 16.05 :

6-8-7 Inf Bn Communiste (Cam/1Bis)
 5-7-7 Inf Bn Communiste (JC/1Bis) 5-
 7-7 Inf Bn Communiste (CdH/1Bis) 4-
 6-6 Inf Bn (6 Div)
 4-6-6 Inf Bn (7 Div)
 +3/-2-10 T-26 Tank Co (4/BT)

16.04, 16.03 :

9-12-7 Inf Bn Italien (Gar/XII) (1 pas)
 6-8-7 Inf Bn Polonais (Dom/XII) 7-9-
 7 Inf Bn Mixte Franco/Belge
 (AM/XII)
 4-7-6 Inf Bn (Mad/35)
 +3/-2-10 T-26 Tank Co (5/BT)

**16.02, 17.02, 18.01, 19.02,
 20.02, 20.03 :** 4-6-6 Inf Bn
 (G-S/65) 6-9-6 Inf Bn (Ort/65)
 4-6-6 Inf Bn (Sub/65) 5-7-6
 Inf Bn (Cor/65) 4-6-6 Inf Bn
 (Goy/65)

10.07 :

3-5-6 Inf Bn (9 Rgt)

3.08 :

3-5-6 Inf Bn (11 Rgt)
 1x Camion

**N'importe où derrière la ligne de front
 Républicaine :**

5x Camion
 (13)-5-2 Arty Grp
 (14)-7-2 Arty Grp International
 (12)-3-3 Arty Grp
 1-2-9 Cav Co International (Cav/XII)
 12x Marqueur de Réserve

Renforts :

Tour 10
 Zone Entrée D :
 4-6-6 Inf Bn (Ara/72)
 5-7-6 Inf Bn (Mal/72)
 4-7-6 Inf Bn (Zar/72)

Information Italienne :

Règle Spéciale 1 : Les Divisions *Fiamme Nere* et *Penne Nere* subiront des pénalités de panique si leur niveau de moral augmente suffisamment, mais elles ne subiront pas de Retraite Forcée (EXCEPTION : les unités *Fiamme Nere* autour de Brihuega seront forcées à la retraite si la Division *Dio lo Vuole* le fait, quel que soit le niveau de moral de leur propre Division).

Règle Spéciale 2 : Les unités de *Fiamme Nere* autour de Brihuega sont subordonnées à la Division *Dio lo Vuole* pour le ravitaillement jusqu'à ce qu'elles subissent une Retraite Forcée. Une fois que c'est le cas, elles retournent à la subordination de leur propre QG.

Règle Spéciale 3 : Les unités italiennes se plaçant à l'est de 20.xx ne peuvent pas se déplacer à l'ouest de cette ligne.

Placement :

Niveaux de Moral : 6 pour toutes les Divisions

Note de conception : Le niveau de moral ne correspond pas aux pertes subies à ce jour par la division Dio Lo Vuole. Le niveau de moral plus élevé représenté ici la démoralisation subie par les unités italiennes une fois qu'elles ont réalisé que leurs rêves d'entrer dans Madrid presque sans être inquiétées n'étaient que cela, des rêves, et qu'elles étaient condamnées à un cruel combat pour leur vie. Oui, oui, ce niveau de moral condamne presque la Division à la panique dès le premier tour. Je suis désolé, c'est ce qui s'est passé...

Littorio Division

+/- **3 16.11 :**
 (9)-1-14 Div HQ Italien (Lit) (8)-
 3-3 Arty Rgt Italien (Arty/Lit) 2-
 2-6 Eng Co Italien (Gen/Lit) 4-4-
 14 MC Bn Italien (Brs/Lit)

+/- 2 13.11 :

6-9-6 Inf Bn Italien (1/1)
 6-9-6 Inf Bn Italien (2/1)
 6-9-6 Inf Bn Italien (3/1)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/1)
 +2/-1-12 Tank Co Italien (1/CRS)

+/- 1 15.09 :

6-9-6 Inf Bn Italien (1/2) 6-
 9-6 Inf Bn Italien (2/2) 6-9-
 6 Inf Bn Italien (3/2) (2)-3-3
 Arty Co Italien (Arty/2)

Avec n'importe qui au-dessus : 8x
 Camion Italien (Bande Bleue) 4-4-6
 Italien MG Bn (MG/Lit) (1 pas)

Division Dio lo Vuole

+/- **2 18.06 :**
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Fre/III) (1
 pas) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Ura/III
) 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Temp/III)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/III) 4-
 7-5 Inf Bn Vol Italien (Fol/II) 4-7-5
 Inf Bn Vol Italien (Fal/II)

18.03 :

(7)-1-12 Vol Div HQ Italien (DLV)
 2-2-6 Eng Co Italien (Gen/DLV)
 +2/-1-12 Tank Co Italien (2/CRS)
 6x Camion Italien (sans bande)

+/- 1 18.03, Nord de la rivière Tajuña :

4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Aqu/I) (2)-3-3
 Arty Co Italien (Arty/I)

18.02 :

4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Leo/I) (1 pas)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Carr/I)

Avec ou à côté de n'importe qui au-dessus :

3x Italien Camion (sans bande)

Division Fiamme Nere

+/- **1 18.03, Nord de la rivière Tajuña**
 : 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ardi/VI) (1
 pas) 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Int/VI) (1
 pas) 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Aud/VI)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VI)

+/- 3 33.08 :

5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Inf/VII) (1 pas)
 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Ine/VII) (1 pas)
 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Inv/VII)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VII)
 2-2-6 Eng Co Italien (Gen/FN)
 (7)-1-12 Vol Div HQ Italien (FN)
 5-8-6 Inf Bn Vol Italien
 (Ardi/VIII) (1 pas)
 5-8-6 Inf Bn Vol Italien
 (Imp/VIII) (1 pas)
 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Tem/VIII)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/VIII)

Division Penne Nere

+/- **3 24.12 :**
 (7)-1-12 Vol Div HQ Italien (PN)
 2-2-6 Eng Co Italien (Gen/PN)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Lu/IX) (1 pas)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Ura/IX) (1 pas)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Temp/IX)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/IX)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Sci/X)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien
 (Temb/X) (1 pas)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (Car/X) (1 pas)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/X)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien
 (Mon/XI) (1 pas)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien
 (Pasu/XI) (1 pas)
 4-7-5 Inf Bn Vol Italien (AU/XI)
 (2)-3-3 Arty Co Italien (Arty/XI)

Unités Indépendantes

+/- **3 39.03**
 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Tor/IV)
 5-8-6 Inf Bn Vol Italien (Bis/IV)

**N'importe où derrière la ligne de front
 italienne :**

(11)-3-3 Arty Grp Italien (Arty/CTV) 2x
 (15)-5-2 Arty Grp Italien (Arty/CTV)
 (18)-7-2 Arty Grp Italien (Arty/CTV)

12x Marqueur de Réserve

Conditions de Victoire :

Victoire Majeure Italienne : Brihuega est dans les mains des italiens

Victoire Mineure Italienne: Tous les VP des villages à l'est de xx.20 sont dans les mains des italiens

Egalité : toute autre condition

Victoire Mineure Républicaine : Tous les VP des villages à l'ouest de 32.xx et Masegoso de Tajuña sont dans les mains des Républicains

Victoire Majeure Républicaine : Tous les VP des villages à ou à l'ouest de 36.xx sont dans les mains des Républicains.

Abréviations

20J	20 de Julio
AB	Auto blindada
AM	André Marty
Ame	Amérique
Apo	Apoyo
Aqu	Aquila
AR	Alicante Rojo 1
Ara	Aragón
Arap	Arapiles
Ard	Ardente
Ardi	Ardita
Arty	Artillery
AT	Anti-Tank
AU	Amba Uork
Aud	Audace
Bai	Bailén
Bat	Batterie
BFB	Bandera de Falange de Burgos
BFBA	Bandera de Falange de Burgos y Álava
Bis	Bisonte
Brs	Bersaglieri
BT	Brigada de Tanques
Buf	Bufalo
Cam	Campefino
Car	Carso
Carr	Carroccio
Cav	Cavalerie
CC	Cazadores de Ceriñola
CdH	Choque de Huelva
CdP	Commune de Paris
Com	Comuneros
Con	Confederales
Cor	Corchado
CRS	Commando Reparti Specializzata
CRT	Combat Results Table
CTV	Corpo Truppe Volontarie
Det	Detachement
DG	Désorganisé
Din	Dinamiteros
Div	Division
DLV	Dio Lo Vuole
Dmi	Dmitroff Dom
Dombrowski	
EA	Edgar André
Edi	Edificación
Esp	Espartacus
Fal	Falco
FN	Fiamme Nere
Fol	Folgore
For	Fortification
Fre	Freccia
GAB	Grupo de Asalto Bárceno
GAL	Grupo de Asalto Lozano
Gal	Galicía
Gar	Garibaldi
GC	Guardia Civil
Gen	Genio
Ger	Gerona
Goy	Goy
Grp	Groupe
G-S	García-Santos
Gua	Guadalajara
IbA	Ibáñez de Aldecoa
Imp	Impavida
Impl	Implacable
Ind	Indomita

Ine	Inesorabile
Inf	Inflexible
Ing	Ingenieros
Int	Intrepida
Intl	Internacional
Inv	Invencible
JC	Juventud Campesina
JD	José Díaz
JH	Jesús Hernández
LC	Largo Caballero
Leo	Leone
LF	Lanciafiamme
Lit	Littorio
LR	Leones Rojos
Lu	Lupi
Lup	Lupo Madrid
Madrid	
Mal	Malcasta
Man	Mangada
MC	Motocycliste
MCC	Móvil de Choque del Campesino
MG	Machine-Gun
Mix	Mixto
MJD	Modificateur de Jet de Dé
Mon	Montenero
MPG	Milicias Populares Gallegas
	MSVN Milizia Volontaria per la Sicurezza Nazionale
Ort	Ortuña
Pas	Pasionaria
Pasu	Pasubio
PdM	Primero de Mayo
PdV	Pita da Veiga
PI	Pablo Iglesias
PN	Penne Nere
Pue	Pueblonuevo
PyM	Pi y Margall
QG	Quartier Général
Rgt	Regiment
RR	Railroad (Chemin de Fer)
Sci	Scire
Sic	Sicilia
Sot	Sotelo
SQ	San Quintín
Sqn	Squadron
SR	Sans Ravitaillement
Sub	Subirana
TEC	Terrain Effects Chart
Tem	Temeraria Temb
Tembien	Temp Tempesta
Ter	Teruel
Tha	Thaelmann
Tol	Toledo
Tor	Toro
TRBS	Tercio de Requetés de Burgos-Sangüesa
Tri	Triunfo
Ura	Uragano
Vic	Victoria
Vil	Villalba
Wrk	Workers
Zar	Zaragoza

Notes Historique

Ces notes constituent une vue d'ensemble générale des opérations militaires de la guerre civile espagnole. Seul la bataille pour Guadalajara, pour des raisons évidentes, a été expliquée avec plus de détail. Le reste de la guerre a été récapitulé juste pour vous donner une idée au sujet des résultats généraux de cette guerre : ainsi vous pouvez remettre cette bataille dans son contexte. J'ai limité ce résumé aux opérations militaires, en ignorant presque entièrement les affaires sociales ou politiques qui étaient extrêmement importantes dans la guerre civile espagnole. Si vous voulez une vue plus complète de cette guerre vous devriez lire certains des livres que je mentionne ci-dessous.

Opérations précédentes

Plusieurs semaines après le soulèvement des militaires connus sous le nom d'Alzamiento (le 18 juillet 1936), quand le chaos initial avait été plus ou moins surmonté et qu'un certain genre d'ordre pourrait être imposé, l'Espagne s'est trouvée divisée en deux zones ennemies limitées par des frontières fixes pas très bien définies, particulièrement fluides en Andalousie et en Extremadura (Espagne du sud-ouest). Le soulèvement avait été couronné de succès dans l'île de Mallorca, à Zaragoza, Pampelona, Vitoria, Burgos, Valladolid, Oviedo, La Coruña, Séville, Ediz, le Maroc du nord et les îles Canaries ; Córdoba et Grenade ont également regardé pour supporter Alzamiento mais hésitaient toujours. Le gouvernement républicain a gardé l'allégeance de Madrid, Barcelone, l'île de Menorca, Bilbao, San Sebastián, Gijón, Santander, Málaga, Almería, Carthagène et Valence. La majeure partie de l'armée espagnole a supporté les nationalistes, particulièrement la plupart des forces professionnelles et valables : l'armée d'Afrique, qui inclut la Légion d'Elite et les Regulares. La majeure partie de l'Armée de l'Air et de la marine ont supporté le gouvernement républicain bien que beaucoup de leurs officiers aient dû être relevés de leurs postes, soit par emprisonnement ou soit directement exécutés, pour empêcher les unités importantes de rejoindre la rébellion.

Comme cela peut être vu sur la carte, les deux zones ont été coupées en deux et les premières opérations militaires ont été dirigées pour unifier les différentes zones. L'armée d'Afrique a franchi le détroit de Gibraltar pendant la première semaine d'août et a consolidé les positions nationalistes de Córdoba, de Grenade et de Huelva avant d'avancer vers le nord pour prendre Badajoz le 14 août, de ce fait liant les deux zones nationalistes. Pendant ce temps, les forces républicaines ont attaqué Aragón de Catalunya, avec pour objectif de grande envergure, relier la bande républicaine

nordique. Mais les nationalistes ont résisté et cette offensive était sèchement bloquée devant les trois capitales de l'Aragonese : Zaragoza, Huesca et Teruel. Les nationalistes ont couronné l'isolement de la bande nordique en prenant San Sebastián et Irún en septembre, ce qui a complètement séparé la zone républicaine de la France.

L'objectif principal pour les nationalistes était Madrid ; si la capitale pouvait être prise on a pensé que la résistance républicaine pourrait s'émietter en quelques jours et la guerre se terminerai rapidement ; ce n'est pas ce qui s'est produit. Le premier essai contre Madrid a été effectué par deux colonnes à partir de la Navarre et de Valladolid, mais ils ont été arrêtés par les puissantes forces de milice dans les montagnes au nord de la ville. En attendant, l'armée d'Afrique, après la prise de l'Extremadura a avancé uniformément le long de Tajo en atteignant les lignes défensives de la capitale courant octobre. Une attaque massive de la ville a commencé le 7 novembre. Les combats étaient extrêmement durs car les troupes nationalistes ont lutté non seulement contre des milices non formées, mais également contre les premières bonnes brigades mixtes organisées, espagnoles et internationales. Cette attaque frontale a été repoussée avec des pertes terrifiantes dans les deux camps, puis les nationalistes ont été occupés dans les différentes offensives de flancs pour essayer d'encercler Madrid avant de renouveler un assaut. Celles-ci ont mené à la bataille peu concluante sur cette voie à La Coruña (de déc. 36 à jan. 37) et au massacre sur le fleuve Jarama (fév. 37). À la fin de ces batailles, Madrid avait empêché l'isolement et les deux armées ont été presque épuisées. Un sursis était donc nécessaire.

Les Italiens arrivent

Dès le début de la guerre civile espagnole les deux côtés ont demandé l'aide étrangère pour les aider à obtenir une victoire totale. Les démocraties occidentales, favorables en principe au gouvernement républicain, ont été profondément divisées au sujet du chemin à suivre et en conclusion, craignant une escalade dangereuse vers une guerre globale, elles ont forcé pour un accord de laisser-faire qui aurait dû garder toutes les puissances d'envoyer des troupes ou de vendre des armes à n'importe quel côté. Les puissances totalitaires ont signé l'accord mais l'ont complètement ignoré.

Staline a prévu d'établir un satellite soviétique en Espagne et a autorisé l'envoi d'armes, de pilotes et de conseillers militaires qui devaient être essentiels pour la résistance républicaine. Ces envois incluaient des chars T-26 (le meilleur char utilisé dans la guerre civile espagnole), des avions SB-2, I-15 et I-16. Staline a également demandé au Komintern d'organiser

et de promouvoir des campagnes de recrutement de volontaires pour les brigades internationales. Publiquement vendu sous le nom de combattants de la liberté, les Internationales devaient être, sciemment ou pas, utilisé pour autre chose, la communisation de l'Espagne, comme cela a été avéré par des documents récemment libérés des archives de Moscou.

Franco a bientôt regardé vers l'Allemagne et l'Italie. Il n'a pas voulu de participation internationale massive, mais des spécialistes qualifiés (pilotes, mécaniciens, équipes AA) et des matériels nécessaires à la guerre moderne pour gagner la guerre. Et c'est exactement ce qu'Hitler a envoyé. La légion Condor a joué avec ses chasseurs et ses bombardiers un rôle extrêmement important dans le combat pour la suprématie aérienne, de plus les Allemands entraînaient leur pilote pour de futur engagement dans la deuxième guerre mondiale. Les noms de Mölders, de Sperrle ou de von Richtofen étaient bien connus en Espagne bien avant leur participation à la WWII. Aucune unité majeure allemande a été envoyée en Espagne ; Franco ne l'avait pas demandé et Hitler n'aurait pas accepté.

L'engagement Italien dans la guerre civile espagnole était bien plus important, au moins d'un point de vue numérique. Ivre de réussite après la campagne abyssinienne, Mussolini était désireux de montrer la puissance italienne en Europe et était plus qu'heureux d'intervenir en Espagne quand l'aide lui a été demandé.



Des tonnes de canons, d'avions, d'armes individuelles, de munitions ont été envoyées en Espagne pendant toute la durée de la guerre tandis que la marine italienne imposait un embargo militaire à la République coulant des douzaines de bateaux dans la méditerranée. Mais les ambitions de Mussolini n'ont pas été satisfaites de cette aide matérielle et une quantité considérable de troupes ont été envoyées en Espagne pour établir l'ascendant italien sur la méditerranée occidentale.

Franco n'avait pas demandé de troupe italienne et leur arrivé à Cadiz (Jan 37) n'était pas juste non voulu mais complètement inattendus. Dans l'impossibilité de rejeter cette aide « généreuse », les premières banderas italiennes qui sont arrivées ont été utilisées pour la conquête de Málaga. C'était une offensive facile d'autant plus qu'il y avait uniquement des unités républicaines mineures et désorganisées pour s'opposer à la poussée Espagnol/Italienne et la ville est tombée sans combat sérieux. Cette réussite a complètement trompé les commandants Italiens qui y ont appris des mauvaises leçons : Les Espagnols sont des chasseurs terribles et les unités italiennes sont inarrêtables, par conséquent les Italiens gagneront cette guerre en une courte période.

De plus en plus d'Italiens atteignaient l'Espagne et, vers la fin de février, le Corpo Truppe Volontarie (CTV) a été mis en place avec des divisions régulières et trois de volontaires. Ces unités n'étaient pas des divisions réelles pour les normes européennes, leurs troupes étant entre 6000 et 8000 hommes, mais elles ont été largement équipées en armes lourdes et supporté par le Commando Reparti Specializzata, une unité mobile formé par quatre compagnies légères de char et d'autres éléments mobiles.

Les commandants Italiens étaient désireux de se battre mais Franco ne savait pas quoi faire avec le CTV car il n'avait pas voulu l'engager dans des opérations décisives car c'était une guerre espagnole et les Espagnols aurai dû décider ; sinon l'Espagne perdrait sa pleine indépendance à des puissances étrangères. Le commandement Italien a voulu lancer une offensive en solitaire d'Aragón vers la méditerranée pour séparer Catalunya de Valence et de Madrid. Si elle devait être couronnée de succès, cette opération serait un coup sérieux à la République mais c'était un effort impossible pour une force si réduite contre un secteur du front si bien défendu. Le commandement espagnol finalement a revu à la baisse cette proposition et une nouvelle opération a été conçue.

Après l'échec sur le fleuve Jarama, les armées nationalistes étaient épuisées et ils se disaient que la bataille pour Madrid arrivait à sa fin.

Cependant, l'insistance du commandement Italien d'engager le combat était pour Franco le moyen de se donner une dernière chance d'encercler la capitale. Le CTV a été envoyé à Alcarria et c'est concentré autour de Sigüenza. Le but de l'offensive était de prendre Guadalajara et d'avancer vers Alcalá de Henares pour rejoindre les unités espagnoles venant de Jarama, de ce fait isoler Madrid du reste de l'Espagne.

Plans, plans, plans

Les Italiens étaient si présomptueux dans leur propre capacité de mettre fin à la guerre que leurs ordres de fonctionnement étaient généraux et manquants extrêmement de détail pour une opération si importante. Pourquoi s'inquiétez dans un travail consciencieux si les ennemis courent au loin à chaque fois qu'ils seront attaqués ?

Le CTV devait faire une violente attaque entre les fleuves Tajuña et Badiel brisant la ligne défensive ennemie sur la route de Guadalajara-Sigüenza. Cette ligne débordé, une masse motorisée devait avancer, à toute vitesse, vers Guadalajara. Pas de flanquement, pas de manœuvre ; juste une attaque frontale dévastatrice et une exploitation rapide.

Le premier assaut, précédé par un barrage massif de 30 minutes, devait être effectué par la 2^{ème} division de volontaire « Fiamme Nere », renforcé par les 4^{ème} et 5^{ème} groupes indépendants de banderas et une compagnie de char. L'objectif de la division était de déborder les positions défensives ennemi et d'atteindre une ligne passant par Argecilla, Hontanares, Cogollor et Masegoso. Cette ligne atteinte, la 3^{ème} division de volontaire « Penne Nere » relèverait la 2^{ème} de la première ligne, puis avancerait vers Guadalajara monté sur des camions et renforcés par une autre compagnie de char. Une partie de la 3^{ème} serait détournée vers Brihuega pour couvrir le flanc ouvert sur Tajuña tandis que la 2^{ème} couvrirait la zone entre Abánades et Brihuega. La 1^{ère} division de volontaire « Dio lo Vuole » et la Littorio resterait en réserve avec deux compagnies de char jusqu'à ce que leur intervention ait été exigée.

Le plan espagnol pour les opérations au nord de Badiel était bien plus détaillé et j'en décrirai ici juste les caractéristiques les plus frappante.

L'objectif espagnol était de prendre toute la zone au nord de Badiel pour menacer les communications de Madrid vers les positions défensives républicaines dans les montagnes au nord de la capitale. Faisant ainsi la 2^{ème} brigade avancera le long de la route Almazán-Guadalajara via Jadraque jusqu'à rejoindre les Italiens à Torre del Burgo, étendant son flanc vers l'ouest pour prendre Cogolludo et Beleña. Bien que l'intervention espagnole dans cette bataille puisse être vue comme une simple avance de protection de flanc, l'objectif de grande envergure de ces mouvements justifie le nombre relativement important de PVs au nord de Badiel.

Le plan républicain était simplement inexistant. Complètement ignorant de la concentration italienne, les républicains ont été complètement pris par surprise dans ce secteur jusqu'ici tranquille. Le front été gardé par la 12^{ème} division, constituée par cinq brigades sérieusement sous équipées. Le travail d'approfondissement défensif n'avait pas été effectué et si les républicains projetaient quelque chose c'était une série d'attaques locales pour améliorer leur ligne.

La bataille pour Guadalajara

Première phase : L'assaut Italien

L'offensive a commencé le matin du 8 mars. Les canons italiens ont débuté leur barrage préliminaire à 07:00 surprenant complètement les républicains qui ont retraité en désordre sous le brouillard et la pluie qui accueillait la nouvelle journée. Malgré les avertissements espagnols de retarder les opérations jusqu'à ce qu'arrive de meilleurs conditions climatique, comme prévue le CTV a lancé son attaque. Alaminos et Hontanares ont été rapidement prise, mais la force principale le long de la route a été arrêtée devant Almadrones, où les républicains ont résisté toute une journée. En attendant, les Espagnols ont avancé sur Castejón de Henares, s'arrêtant après la prise du village jusqu'à ce que leur flanc gauche à Almadrones ait été dégagé par les Italiens. La nouvelle au sujet de la nouvelle offensive a été comme un coup de tonnerre à Madrid ; bien que surpris, le commandement républicain a immédiatement identifié le danger d'une telle attaque et a ordonné à toutes les réserves disponibles de se déplacer vers Guadalajara : en quelques heures seulement dix bataillons et une compagnie de char se déplaçaient déjà au contact des Italiens.

Le 9 mars l'offensive italienne a continué avec grand élan. Almadrones a été finalement prise tôt le matin et la 2^{ème} division a accompli sa mission en atteignant Argecilla et en prenant Cogollor, Masegoso et le pont sur Tajuña.

La 3^{ème} division a pris l'initiative comme attendue et son infanterie motorisée à avancée le long de la route principale arrivant au sud de Muduex. Un détachement a été envoyé le long de la route d'Almadrones-Brihuega atteignant les périphéries de Brihuega. Le manque d'organisation appropriée a causé de sérieux retard dans l'avance principale due aux embouteillages et le commandement Italien n'a pas ordonné le nettoyage de la forêt entre Brihuega et la route principale. Ils pleuraient amèrement cette erreur.

La 2^{ème} division de volontaire, supportée par le V groupe de Banderas a pris Brihuega le jour suivant à l'aube. Le 10, les deux divisions devaient converger dans Torija mais elles étaient contre attaquées et arrêtées par les troupes républicaines et les canons placés dans la forêt, y compris par la XI brigade Internationale récemment arrivée. Ces engagements ont signifié les premières pertes sérieuses pour les Italiens.

Au nord de Badiel, les nationalistes eux ont avancé solidement et ont pris Miralrío isolant Jadraque, qui est tombé pendant la soirée avec Bujalaro, Castilblanco de Henares, Ledanca et Valfermoso de la Monjas. Les forces républicaines dans ce secteur ont subi de lourdes pertes et ont dû retraiter sur Casas de San Galindo.

Le temps et le froid ont persisté et les avions Italiens ne pouvaient pas décoller de leurs pistes d'atterrissage temporaires dans la Soria. L'Armée de l'Air républicaine a apprécié les meilleures bases aériennes autour de Madrid et a pu oeuvrer mais avec un effet limité.

Le 11, la 3^{ème} division de volontaire a pris Trijueque malgré une forte résistance républicaine tandis que la 2^{ème} avançait de Brihuega vers Torija trouvant la vive opposition de la XII brigade Internationale ; malgré cela Palacio de Ibarra est tombés dans les mains des Italiens. Voyant l'effet profond que les âpres combats et le temps ont eu sur la capacité de combat et le moral des deux divisions, le commandement Italien a ordonné à la 1^{ère} division de volontaire de se déplacer vers Brihuega et de relever la 2^{ème}, qui pourrait être mesure de se déplacer au nord, nettoierait alors les bois et établirait le contact avec la 3^{ème}.

Mais cela ne devait pas se faire. Les républicains ont renforcé leur position grâce à un envoi continu de bataillons et le 4^{ème} corps s'organisait avec les 11^{ème}, 12^{ème} et 14^{ème} divisions. Le 12 une contre-attaque massive a été organisée contre Trijueque mais les Italiens l'ont fermement tenus. Ils ont repoussé maintes et maintes fois les vagues républicaines mais pendant la soirée le moral a commencé à se fissurer et Trijueque a été abandonné avant que la relève de la Littorio puissent arriver. L'offensive avait été arrêtée et le commandement Italien a réalisé que la 2^{ème} et la 3^{ème} aurai besoin d'une période de repos avant de pouvoir être encore utilisé. La Littorio et la 1^{ère} ont pris leur place dans la ligne pendant la nuit. L'attaque italienne sur Guadalajara avait échoué. Les républicains n'étaient pas couronnés du même succès au nord de Badiel et les nationalistes ont continué à avancer. Cogolludo est tombé le 11 mars, Copernal et Espinosa de Henares étaient menacés.

Deuxième phase : Combat pour l'initiative

Du 13 au 17 mars les deux côtés ont essayé de prendre l'initiative. Cependant les conditions étaient mauvaises et l'attrition soufferte par les deux côtés avait été terrible ainsi les engagements pendant cette période étaient hésitants et indécis. Le front est demeuré la plupart du temps statique et le seul événement important était la reprise de Palacio de Ibarra par la XII brigade Internationale.

Mais les deux commandements n'étaient pas demeurés inactifs et des plans offensifs avaient été complètement préparés. Le 18 mars devait être le jour décisif. Vous pouvez voir ce déploiement des deux côtés dans le scénario 4. Les Italiens étaient les premiers à frapper car la Littorio a pris Valdearenas et quelques avions, finalement capable d'opérer, ont bombardé les positions républicaines sans grande efficacité. L'après midi les républicains ont lancé leur première attaque importante le long de la route principale avec le support massif de char mais, contre toutes les espérances républicaines, la Littorio a résisté à tout le long de la ligne et a lancé une contre-attaque dangereuse contre la jonction des XI et XII brigades Internationales menaçant de couper la route de Brihuega-Torija. Cette pénétration a été finalement arrêtée avec de grande difficulté.

A 18.00 la bataille pour Guadalajara a atteint son apogée. Les puissantes forces républicaines ont attaqué Brihuega après un terrible barrage aérien et d'artillerie. La position de défense

italienne était extrêmement défavorable et Brihuega était un endroit très vulnérable, après avoir subit une sévère punition, la 1^{ère} division s'émiettait et déroulait. En quelques heures Brihuega était de nouveau dans les mains des républicains et l'initiative avait réellement abandonné les Italiens.

Troisième phase : L'offensive républicaine

La Littorio préparait une autre avance pour agrandir la brèche entre les brigades internationales quand un ordre de retraite a atteint le QG de la division. Cet ordre est venu comme une surprise choquante car il n'y avait pas de signe que les choses tournaient mal. Que s'étaient-ils passé en direction du sud? Comme nous l'avons vu, la 1^{ère} division de volontaire s'était effondrée et le flanc gauche de la Littorio était en danger. Comme ordonné, la Littorio a rompu le contact et a entièrement retraité en ordre vers Gajanejos pendant la nuit. En attendant, les fugitifs de la 1^{ère} étaient décimés par l'aviation républicaine, qui a attrapé une colonne en fuite à découvert et l'a écrasé.

Indépendamment de ce qu'a dit par après la propagande de la bataille, le CTV était loin d'être détruit. Deux de ses divisions, la 2^{ème} et la 3^{ème} avaient souffert des pertes sérieuses mais se reposaient quelques kilomètres à l'arrière, la Littorio était dans une bonne forme et uniquement la 1^{ère} division pourrait être considéré comme détruite (bien que la division entière n'ait pas piqué et dérouter, un groupe de banderas est demeuré dans de bonne condition et a opéré avec la Littorio). Matériellement, le CTV pourrait combattre immobile, mais le moral Italien a été brisé. Le haut commandement était désespéré et une récupération immédiate était impensable ; une longue période loin à l'arrière était nécessaire pour reconstruire les unités brisées. Devant elles, les républicains étaient radieux, mais ils n'ont pas perdu leur tête. Un secteur du front s'était effondré, mais le reste avait obstinément résisté à l'offensif et avait même dangereusement contre attaqué. L'attrition, le terrain et le manque de moyens motorisés ont été sérieusement considérés et une poursuite générale sensationnelle n'a pas été ordonnée. Les unités républicaines ont dû attaquer méthodiquement pour reprendre le terrain perdu et pour établir une bonne ligne défensive mais les avances foudroyante ont été découragées car l'ennemi pouvait encore être dangereux.

Pendant les jours suivants les républicains avançaient sans grandes exhibitions repoussant lentement en

arrière la Littorio et en fin de journée du 20 les républicains avaient établi une ligne courant de Ledanca, à Masegoso, via Yela. Les Italiens gardaient toujours Hontanares, Cogollor, Alaminos, Las Inviernas, El Sotillo, Torrecuadrada et Renales.

Le 21 Cogollor et Hontanares ont été attaqués mais les Italiens avaient en quelque sorte récupéré et l'assaut a été repoussé. Une attaque générale tout le long du front, a été également repoussée le 22. À la fin de la journée, le haut commandement républicain a ordonné la fin de l'offensive et la préparation de fortes lignes défensives. La bataille pour Guadalajara était finie.

En attendant que s'est-il produit au nord de Badiel ? Les 15 et 16 mars sont passés sans événements importants pendant que les deux côtés attendaient des nouvelles du sud. Le 17 les républicains ont attaqué les positions nationalistes dans Muduex mais les défenseurs ont tenu leur ligne et le front était resté inchangé. Le 18, la cavalerie nationaliste a patrouillé à l'ouest de Beleña et n'a pas trouvé d'ennemi, de fait cela ouvrait une ligne prometteuse d'avance mais la retraite du CTV a gardé les nationalistes d'envoyer des troupes tant que le flanc ouvert dans le sud forçait l'engagement de toutes les réserves pour combler le trou existant à partir de Muduex vers Ledanca. Toutes les unités nationalistes ont été engagées et quelques bataillons ont dû être précipité de l'arrière et immédiatement mis en ligne.

Du 20 au 22 les républicains ont attaqué maintes et maintes fois dans la zone d'Espinosa-Muduex-Utande avec le support de char et d'artillerie mais toutes ces attaques ont été repoussées. Le 22, les troupes espagnoles de la 3^{ème} brigade ont commencé le relèvement du CTV, les républicains ont arrêté leurs attaques et le calme c'est également installé au nord de Badiel.

Le CTV, un bien petit Corps en effet, avait été mutilé mais non détruit, une partie des territoires perdus mais pas tout avaient été récupérés par les républicains, les nationalistes espagnols avaient amélioré leurs positions et contrôlaient Jdraque et Cogolludo. La bataille pour Guadalajara était de manière indiscutable une victoire républicaine, gagnée difficilement, mais les résultats finaux et le nombre élevés de pertes souffertes n'avaient fortement ce que la propagande a dit. Ce n'était pas une victoire massive ni, comme Hemingway le dit, « Brihuega sera considéré en tant qu'une des batailles les plus décisives de l'histoire militaire » ce que quelqu'un qui avait vécu la Première Guerre Mondiale devrait mieux

savoir. Guadalajara était une brillante victoire défensive qui a ruiné la dernière chance de Franco d'encercler Madrid. Rien de plus et rien de moins ; d'un point de vue de jeu cela ne peut pas être considéré mieux qu'une victoire mineure.

Les Italiens étaient les perdants de cette bataille, mais dans le long terme cette défaite allait être extrêmement avantageuse pour eux. Une fois pour toute le commandement Italien a considéré la guerre civile espagnole comme une guerre sérieuse. Les officiers volontaires incompetents, promus pour le commandement pour leurs mérites politiques, ont été relevés et envoyés de nouveau en Italie ; des professionnels ont pris leur place. Les unités italiennes ont été remises à niveau et réorganisées dans des unités mixtes Italo/Espagnol qui seraient par la suite couronnées de succès. Les Italiens cette fois ont appris les bonnes leçons et plus jamais pendant cette guerre, ils ne seraient vaincus comme ils l'avaient été à Guadalajara.

Opérations postérieures

Après la défaite du CTV à Guadalajara le haut commandement nationaliste a finalement renoncé à prendre la capitale. Le rêve d'une victoire rapide était fini et le pays était condamné à une longue et coûteuse guerre.

En avril 1937 les nationalistes ont commencé l'offensive contre la bande nordique isolée. La bataille pour Bilbao était un massacre mais la ville finalement est tombée le 19 juin. Les républicains ont été épuisés et Santander tomberait facilement le 26 août. Le 21 septembre la campagne se terminait avec la chute de Gijón. Pendant cette campagne les républicains ont essayé de distraire des forces nationalistes de ce théâtre en attaquant au nord de Madrid (Brunete) et à l'est de Zaragoza (Belchite). Ces deux batailles étaient terribles et les nationalistes ont été durement touchés, mais rien n'aura suffi pour sauver le nord.

Pendant l'hiver suivant les républicains ont essayé de récupérer l'initiative avec une intense attaque à Teruel. Au début couronné de succès, la ville est tombée le 7 janvier 1938, l'offensive a été effectuée dans des

conditions climatiques extrêmes. Quelques jours plus tard les nationalistes avaient récupéré de leur surprise et après avoir fait une concentration écrasante de forces, ils avaient lancé une brillante manœuvre offensive qui a récupéré Teruel le 22 février. Les républicains avaient été malmenés et le futur semblait sombre.

Le 9 mars, les nationalistes ont lancé une offensive générale dans l'Aragon repoussant les républicains tout le long du front. Lérida est tombé le 4 avril et aussi tout le sud du fleuve Ebro, les forces nationalistes ont atteint la côte méditerranéenne le 15 avril. La zone républicaine était de nouveau divisée en deux. Presque immédiatement les nationalistes se sont tournés vers le sud et ont avancé vers Valence.

Le commandement républicain devait arrêter cette offensive ou certainement la guerre serait bientôt perdue. Une nouvelle offensive serait lancée avec les meilleures unités républicaines dans la Catalunya. L'Ebro serait massivement franchi et une offensive dans le sud devait rétablir les lignes entre Barcelone et Valence. L'avance nationaliste, prise par derrière, devait être interrompue. L'Ebro a été franchi le 25 juillet et les unités républicaines ont atteint la périphérie de Gandesa. Le commandement nationaliste a réagi rapidement et a suspendu l'avance vers Valence, concentrant ses forces contre le saillant sur l'Ebro. La bataille la plus sanglante de la guerre avait commencé. Pendant quatre mois une bataille d'attrition identique à Verdun a causé plus de 50000 pertes républicaines. Après avoir finalement repoussé les républicains sur le côté nord de l'Ebro, les nationalistes ont attaqué le 23 décembre des provinces catalanes épuisées. L'avance était rapide et la campagne se terminait le 19 janvier.

Avec la chute de la Catalunya le temps des batailles grandes était terminé. Le côté républicain est entré dans une grande agitation politique. Les communistes ont feint de vouloir combattre jusqu'au bout. D'autres forces politiques ont essayé d'obtenir une paix négociée. Les socialistes et les communistes se sont battus dans les rues de Madrid. La République était condamnée.

Les nationalistes ont brisé le front presque sans rencontrer de résistance le 26 mars. Madrid est tombé le 28 et Valence le 30. Le dernier communiqué de guerre, mettant officiellement fin à la guerre civile espagnole a été publiée le 1^{er} avril.

Pour davantage de lecture

Beaucoup a été écrit au sujet de la guerre civile espagnole la plupart du temps en Espagnol. La plupart des sources sur cette guerre, même les premières, commettent des erreurs importantes en dépeignant ce qui s'est réellement produit. Trompé par intérêt personnel ou politique, sources imprécises, propagande ; tous ce que vous pourriez avoir pour connaître la guerre civile espagnole devrait être pris avec des pincettes. Comme exemple, je signalerai juste le fait que 75% des sources que j'ai vérifiées pour ce jeu exagèrent grandement la force du CTV : ils se fient simplement à la propagande républicaine après la bataille. Quoi que vous avez lus dans n'importe quelle des sources ci-dessous ou dans n'importe quelle autre source, le CTV n'a pas eu dans cette bataille plus de 32000 hommes et environ 70 chars (croyez-moi, la plupart des sources parlent de 250 chars mais elles ont tort à 100%).

J'ai utilisé beaucoup de sources pour préparer ce jeu. Ici vous trouverez certaines de celles que je trouve des plus intéressantes pour une lecture générale, non-spécialiste, de la guerre civile espagnole et de certaines des unités les plus appropriées à Guadalajara. Faites juste attention car elles peuvent être politiquement orientées :

Thomas, Hugh ; « *The Spanish Civil War* » (Anglais et Espagnol). C'est parfait pour commencer à obtenir une vue générale de l'ensemble de la guerre. Le contexte politique et les opérations militaires sont décrites avec une exactitude générale mais l'auteur fait quelques grandes erreurs en réduisant la portée de plus petits groupes (je vous ai dit quelque chose sur environ 250 chars ?).

Preston, Paul ; « *The Spanish Civil War, 1936-39* » (Anglais et Espagnol). Une vue d'ensemble plus récente et plus courte que celle de Thomas sur la guerre civile espagnole. En outre une lecture intéressante... ignorez juste la polarisation pro-Républicaine de l'auteur.

Martínez Bande, José Manuel ; « *La lucha en torno a Madrid* » (Espagnol). Publié par le service militaire d'histoire de l'armée espagnole. Bien précise et pleine de références à des documents militaires. L'auteur tend à donner un point de vue trop Nationaliste des opérations militaires.

Samojlov, P.I. ; « *Guadalajara* » (Russe). Ce livre est accessible en ligne, mais seulement en Russe. Sa traduction en Espagnol a été un énorme effort mais une grande récompense, une fois nettoyé de la propagande communiste et des exagérations ridicules, elle est pleine d'information importante que je n'ai trouvée dans aucune autre source et il y a quelques analyses intéressantes. Le livre était à l'origine prévu pour une utilisation dans la formation des officiers de l'armée rouge.

Condray, Pat ; « *The Guadalajara Offensive* » (Anglais). C'est un article paraissant dans « *The Courier* » (# 84), facilement accessible sur www.magweb.com. Il n'y a pas beaucoup de sources spécifiques en anglais sur cette bataille ainsi j'ai pensé que cet article pourrait être intéressant.

Brome, Vincent ; « *The International Brigades. Spain 1936-1937* » (Anglais). Une glorification des brigades internationales. Je l'inclus ici car, indépendamment de sa polarisation, le livre fait un exposé frappant de ce qu'était d'être un internationaliste.

Vidal, César ; « *Las Brigadas Internacionales* » (Espagnol). Un regard de l'autre côté de la colline, ce livre est généralement critique avec le rendement militaire et la signification politique des brigades internationales. Peut être plus objectif que la plupart des livres sur ce sujet l'auteur chute, parfois, victime de sa propre polarisation pro-Nationaliste.

Radosh, Ronald et Habeck, Mary. « *Spain Betrayed* » (Anglais). Richelement documenté des archives récent libérées de Moscou, ce livre détruit beaucoup de mythes au sujet de la guerre civile espagnol et du rôle joué par l'Union Soviétique, les conseillers soviétiques, le parti communiste espagnol et les brigades internationales. Extrêmement recommandé.

Chiappa, Ernestino ; « *C.T.V. Il Corpo Truppe Volontarie Italiano durante la Guerra Civile Spagnola* » (Italien). C'est un livre de grand format rempli d'informations utiles sur l'organisation, l'équipement et le rendement du CTV durant la guerre civile espagnole. Peut-être pas la source définitive, mais une des plus intéressantes.

Les notes du concepteur

Quand j'ai commencé à concevoir ce jeu j'ai effectué une recherche générale pour voir quels jeux sur la guerre civile espagnol étaient disponibles sur le marché. Ils sont rares et, à mon humble avis, généralement imprécis. Il y a plusieurs idées loufoques utiles mais je pense que la plupart des jeux échouent parce qu'ils sont trop ressemblant aux jeux sur la WWII ou trop compliqués à jouer. La guerre civile espagnole peut avoir été un prélude à la WWII mais il y a des grandes différences entre les deux guerres et les jeux existants simplement ne les dépeignent pas correctement. Avec *Guadalajara* j'ai essayé de dépeindre plusieurs des traits spécifiques de notre guerre civile et faire ceci dans la SCS n'a pas été facile. Beaucoup d'idées qui m'ont semblé grandioses sur le papier étaient trop pénible à jouer ou ont été durement brisées par les règles standard de la SCS ainsi elles ont dû être démolies. J'espère que ceux qui ont effectué ce coup ont fait assez pour vous donner goût à la guerre civile espagnole. Je serais arrogant de feindre que c'est le jeu définitif de la GCE, particulièrement après l'écartement des efforts précédents, et je ne le ferai donc pas. Je suis sûr qu'un long chemin doit être franchi par beaucoup de concepteurs avant que nous puissions dire que nous sommes parvenus à obtenir une bonne simulation de cette guerre. Je serai heureux si ce jeu représente déjà un simple pas dans la bonne direction.

L'Armée Populaire Républicaine

Si vous regardez votre montre vous savez quelle heure il est, si vous regardez deux montres vous n'êtes pas aussi sûr et si vous en regardez trois vous êtes dans une confusion complète. Cette leçon réelle vaut également pour les sources sur

les ordres de bataille, particulièrement quand vous essayez de traquer des unités d'une armée en cours de pleine réorganisation de même que c'est le cas avec l'armée populaire républicaine. Quand la guerre civile espagnole a éclaté, une partie très importante de l'armée espagnole a rejoint la file des rebelles nationalistes tandis que les unités qui sont demeurés principalement fidèles au gouvernement souffraient de pertes importantes, particulièrement dans le corps des officiers, dus à l'abandon, à l'emprisonnement ou à l'exécution. Les forces régulières que le gouvernement pouvait rassembler contre la rébellion étaient dans le désordre. C'était la période de la milice populaire. Quelques fois spontanément, mais la plupart des fois organisées par les parties et les syndicats politiques de gauche, des milliers d'ouvriers ont formé des unités de milice qui ont arrêté la première grande poussée des forces nationalistes. Malgré cette réussite défensive, gagnée avec des pertes terribles pour les miliciens entre inexpérience et non coordination, il était clair qu'une armée républicaine unifiée devait être organisée si la guerre devait être longue. Cette réorganisation a été effectuée pendant les derniers mois de 1936 et le premier de 1937.

Au mois de mars 1937, la période des opérations de Guadalajara, les bataillons et les brigades mixtes de l'armée populaire républicaine, formés par les anciennes milices, étaient plus ou moins bien constitués et la réorganisation touchait à ça fin. Cependant, étant donné leur origine et le manque d'équipement approprié, la plupart des unités étaient loin, très loin, de compléter leur effectif et équipement officiel. Chaque unité a eu son propre manque de personnel et d'équipement et l'extrapolation caractéristique pour obtenir une unité de « modèle » générale étaient impossible. La recherche sur quel équipement a eu chaque unité a été extrêmement difficile et les valeurs montrées sur les pions républicains sont basées autant dans des caractéristiques concrètes que dans une estimation formelle. N'essayez pas de trouver une tendance dans les valeurs des unités républicaines ; vous ne la trouverez pas car toutes les unités ont dû être déterminées une par une.

Une certaine discussion peut également être effectuée au sujet de la composition des brigades montrées dans le jeu. Tandis que quelques brigades étaient clairement établies dès le début de la bataille jusqu'à ça fin, d'autres ont vu leurs bataillons changer de subordination plusieurs fois pendant la bataille ainsi l'établissement d'une brigade parente n'était pas sûr non plus à 100%.

Le CTV

Il était plus facile d'obtenir l'ODB Italien bien qu'il ait également des lacunes. Il n'y avait pas de problème en établissant les divisions et les *Grupos de Banderas* subordonnés participant à la bataille (bien que quelques sources peuvent même oublier une division complète ! ! !), la détermination de quelles *banderas* ont formé chaque groupe était en quelque sorte plus dure. Aucune des sources que j'ai trouvées montre la même composition, et les choses sont devenues plus mauvaises quand quelques sources ont identifié les *banderas* par leur nom tandis que d'autres utilisaient leur numéro (les nombres et les noms ne se sont pas non plus assortis). Cependant, avec un peu de travail un ODB bien cohérent a pu être bâti.

Le travail sur leur effectif et équipement officiel était beaucoup plus facile. Toutes les unités étaient récemment arrivées d'Italie et ont eu tous leur effectif et équipement disponible ainsi je pourrais assigner aux unités des valeurs de base uniforme. Les différentes valeurs montrées sur les pions sont expliquées par des pénalisations sur la base du rendement historique des divisions italiennes dans cette bataille.

J'ai trouvé le vrai cauchemar dans l'ODB Italien dans les unités d'artillerie. Les unités organiques étaient faciles, mais les indépendantes étaient considérablement différentes dans plusieurs sources, y compris dans plusieurs du même auteur. En tous cas, le CTV a été largement équipé en artillerie et leur supériorité numérique sur les républicains était claire. Les groupes finaux montrés dans le jeu sont un compromis entre toutes les sources, avec des valeurs finales pénalisées pour montrer l'utilisation habituellement incorrect des Italiens faits de leurs canons.

L'Armée Nationaliste Espagnole

L'information sur l'ODB était bien homogène dans toutes les sources et la plupart des unités étaient des bataillons réguliers de l'armée espagnole d'avant-guerre directement absorbés ainsi mon travail était ici facile.

Règles

Sans compter que des notes sont insérées dans les règles, je voudrais attirer votre attention sur plusieurs autres aspects.

Capacité d'Exploitation

L'exploitation correcte de la réussite du combat n'est pas une tâche facile. Pour obtenir le meilleur d'elle, vous aurez besoin d'unités expérimentées et fiables, bien équipées pour ce but et avec la formation et la doctrine correcte. Dans les opérations de Guadalajara il y avait beaucoup d'unités des deux côtés totalement incapables de remplir ces conditions, particulièrement dans les conditions extrêmement dures dans lesquelles cette bataille a été disputée. Le mélange incongru des unités milicienne récemment intégré dans l'armée populaire républicaine, les bien équipé, mais mal formées divisions de volontaires italiennes ou les volontaires Phalangistes et Carlistes pourraient avoir été plus ou moins disposés à combattre efficacement, mais elles ne pouvaient pas agir avec la compétence des unités régulières de l'armée ou des brigades internationales et les formations communistes d'élite beaucoup mieux entraînés et équipées. C'est pourquoi seul quelques unités peuvent être mises en réserves.

La Ligne de Séparation

Ceci pourrait sembler curieux normalement les différentes lignes de séparation des secteurs de la première ligne sont habituellement changées à maintes reprises selon le déroulement des événements. Cependant, cette bataille était un cas spécial de non coopération entre des alliés. Qu'importe ce que les événements pourraient indiquer, les Italiens et les Espagnols ont complètement convenu de garder Badiel comme ligne stricte de séparation : Les Italiens étaient absolument sûr qu'ils rencontreraient une faible opposition et entraient dans Guadalajara et ont voulu toute la réussite pour eux-mêmes tandis que les Espagnols, sachant par leur propre expérience que l'offensive ne serait pas une promenade de santé, non pas voulue participer dans une opération qu'ils avaient constamment contesté, pour ne pas mentionner la satisfaction tacite ressentie contre ses Italiens arrogants, ceux qui devaient gagner la guerre en quelques semaines, quand ils ont été battus par l'armée républicaine. « Ils pouvaient être des rouges, mais ils sont Espagnols après tous ». La ligne de séparation a été scrupuleusement respectée par tout le monde et même lorsque les Italiens ont été arrêtés aucune unité n'est venue de l'autre côté de Badiel pour les renforcer. Quand les Italiens ont retraité, les unités espagnoles sont venues de l'arrière, mais pas pour supporter le renouvellement de l'attaque italienne, mais pour soulager le *CTV* et pour établir une nouvelle ligne défensive pour empêcher toute autre exploitation

par les républicains. La règle facultative 4.4 donne plus de flexibilité au joueur nationaliste pour expérimenter ce qui pourrait s'être produit si d'autres plans de collaboration et de remplacement avaient été possibles.

Traitement Alternatif des Volontaires Italien

Le moral Italien a eu un rôle extrêmement important dans cette bataille vue que son résultat était finalement décidé quand la *Dio Lo Vuole* c'est brisé dans une retraite désorganisée compromettant l'entière position italienne. Et forçant à une retraite générale. Les règles de moral et de panique dépeignent cette ruée et la capacité limitée de ces unités de subir de sérieuses pertes. Quand les débuts de l'attrition se font ressentir le joueur Italien doit faire tourner ses unités de première ligne, comme cela a été fait historiquement, jusqu'à ce que l'une d'entre elles souffre trop et que le désastre local a lieu. Prévenez-vous de ceci en sécurisant l'arrière contre des contre-attaques républicaines hors carte, ceci n'est pas facile à faire et les règles de moral commencent à presser le joueur Italien quand le paroxysme final s'approche.

Néanmoins quelques joueurs trouvent que le procédé global de moral et de panique est trop encombrant et les règles sont un fardeau excessif pour les résultats obtenus. Si c'est votre cas, vous pouvez librement utiliser la règle facultative 4.8 qui essaye de dépeindre la fragilité des unités de volontaire d'une manière bien plus facile (conçue pour faire de l'effet), mais le ressentiment du joueur, et sûrement l'évolution du jeu sera bien moins historique. C'est votre choix.

Questions / réponses

Les questions sont en gras.

Si des unités aériennes républicaines sont utilisées pour l'Interdiction, à quel moment précis les pions sont-ils retirés (et recyclés) ?

Ils sont retirés au début du tour suivant des Républicains.

De plus, l'interdiction aérienne affecte-t-elle également le traçage du ravitaillement ?

Non, ce n'est pas le cas. Les intercepteurs n'affectent que le mouvement.

Puisque le ravitaillement est tracé en utilisant les points de mouvement à pied ?

Ce commentaire m'a stupéfié et je n'ai rien voulu dire avant d'avoir vérifié les règles telles qu'elles sont imprimées. Les PM de jambe ont été testés pendant le développement du jeu, mais ont été abandon-

nés rapidement car ce système de ravitaillement rendait tout simplement impossible le taux d'avancement historique. L'utilisation d'hexagones au lieu de PM permet des avancées historiques (mais vous devrez réfléchir à deux fois où placer vos QG si vous voulez avancer le long des trois routes/pistes menant à l'ouest comme cela se faisait historiquement... pas facile, mais parfaitement possible). L'ancienne version de la règle a dû rester là sans qu'on s'en aperçoive pendant des mois pendant que nous jouions avec la nouvelle version correcte (c'est absolument incroyable ce qu'on peut manquer en lisant la même règle des millions de fois).

La ligne de départ limite-t-elle la mise en place de l'un ou l'autre camp ? Les forces républicaines et nationalistes ont la possibilité de s'installer de chaque côté de la ligne.

Oui, c'est le cas. Les unités italiennes-nationalistes au nord/est de la ligne ; les unités républicaines au sud/ouest de la ligne.

Une autre question sur Guadalajara : Dans la table Tank After Combat (c'est à dire lorsqu'un seul camp a un blindage), on peut supposer que vous ne jetez qu'un seul dé ? (Je ne pense pas que ce soit spécifié)

Un seul dé

Une autre question (stupide) sur Guadalajara : On peut supposer que les pions camions sont des marqueurs et non de véritables unités. C'est-à-dire qu'ils peuvent être retirés d'une unité (au début du mouvement) et placés instantanément sur une autre, quelle que soit sa position sur la carte (en supposant qu'un pion camion puisse légalement y être placé) plutôt que d'avoir à être déplacé vers la nouvelle unité pour être transporté. N'est-ce pas ?

Vous aviez plus ou moins raison. Clarification ajoutée à l'errata.

Le véritable obstacle est constitué par les règles de ravitaillement italiennes, qui les empêchent de s'aventurer trop loin. Par exemple, il y a une route alternative très tentante vers Masegoso mais les Italiens ne peuvent pas l'utiliser car ils ne peuvent pas ravitailler les unités. Cette règle est très restrictive et contribue plus à maintenir les unités liées aux lignes de transport qu'autre chose.

La règle correcte est moins restrictive et permet à votre tentation d'emprunter une autre route... Néanmoins, vous avez raison : les lignes de transport sont TRÈS importantes dans ce jeu (comme elles devraient l'être dans tout wargame dépeignant une bataille livrée en terrain boueux et dans des conditions météorologiques terribles).

Nous sommes prêts à commencer le Tour 5, qui voit l'arrivée d'une importante puissance aérienne républicaine qui, grâce à l'Interdiction, devrait mettre un réel frein à l'avancée italienne, telle qu'elle est (en empêchant les QG de se déplacer très loin et en les attaquant).

Pas maintenant... trop tard pour faire des dégâts décisifs sur l'avancée italienne. Une nuisance oui, un vrai frein non. La reconstitution immédiate des QG a pour but d'éviter une condition massive d'OOS due à la chasse aux QG. Vous avez trouvé un trou ici... Les interditeurs ne pourront pas attaquer les QG (ils peuvent cependant interdire leur avance).

Nous nous sommes un peu interrogés sur les restrictions de mouvement car, selon les notes (p. 14), le 9 mars (c'est-à-dire au tour 2), les Italiens "...ont atteint Argecilla et pris Cogoloor, Masegoso et le pont sur la Tajufia". Nous nous sommes interrogés sur ce point car, dans le jeu, la seule façon pour les Italiens d'atteindre ces endroits est de motoriser de l'infanterie (et ils n'ont que deux camions et ne peuvent donc motoriser que deux unités d'infanterie) et que les Républicains s'écartent complètement du chemin.

Au tour 2, les Italiens reçoivent beaucoup de camions, ce qui leur permet d'atteindre tous ces endroits sans problème (à condition que la configuration soit correcte, bien sûr).

Cela nous a conduit au vrai problème. Nos républicains ont laissé la route vers Torijo complètement ouverte... pas une seule unité ne la défend. En raison de la règle de Brihuega, c'est si la route est scellée par une gigantesque faille sismique qu'elle est infranchissable. Au lieu de cela, les républicains ont envoyé toutes les unités (sauf une ou deux envoyées au nord) pour défendre Brihuega

. Ce n'est plus possible en utilisant les règles correctes de mise en place et de ravitaillement. A moins que vous ne lanciez les pires dés de votre vie 4 à 5 fois de suite, Brihuega sera dans votre main à la fin du tour 2, avant que les Républicains ne puissent l'empêcher. Pourquoi alors la règle de la faille sismique ? Parce qu'une courte série de jets de dés chanceux pourrait sinon permettre aux Italiens de remporter une victoire par mort subite en quelques tours, tuant complètement la partie. Pour éviter cela, j'ai décidé d'ajouter une règle de conception à effet qui fonctionne mieux que vous ne le pensez (toujours en parlant sous la règle de mise en place et d'approvisionnement correcte) : Brihuega tombe pendant le second tour, donc pas de réel arrêt de l'avance sur Torija... pourquoi cela fonctionne-t-il pour empêcher une mort subite alors ? Parce que les camions dont vous

avez besoin pour effectuer l'avance fantôme sont ceux dont vous avez besoin pour prendre Brihuega avant que les Républicains n'arrivent, de sorte que la possibilité d'une mort subite inévitable en raison d'une main douée a disparu. De plus, cette règle rend le déroulement du jeu beaucoup plus historique qu'une simple avancée de l'enfer sur roues le long de la route principale. Brihuega n'est pas un simple village à l'écart de la route principale : il ouvre non seulement une route alternative vers Torija, mais aussi vers Guadalajara (si vous suivez la route menant au sud, vous trouverez bientôt une sortie à l'ouest menant à Guadalajara) ; de plus, une avancée le long de cette route menant au sud vous amènerait à mettre une menace mortelle sur Madrid car vous seriez en position de couper la route Madrid-Valence, la seule ligne de vie de la capitale à ce moment-là... mais ce serait un jeu complètement différent.

Il apparaît maintenant que cette tactique est aussi efficace qu'elle est jouable.

Elle l'était... bien qu'elle ne soit plus possible à partir de maintenant... vous devrez défendre efficacement tous les axes de l'avance italienne ou vous serez grillés.

Je pense que je vais recommencer ma première partie et voir si, en utilisant les règles optionnelles, l'IT peut se précipiter vers le grand "B" (aussi près que possible, au moins avant que les Républicains ne se montrent). Cet exploit de mouvement pour l'IT dans la règle optionnelle de surprise sera important ici...

Et encore plus important... la règle n'est plus optionnelle et doit être appliquée dans toutes les parties.

De plus, vous ne commencez qu'avec deux unités de camions, donc tout ce que vous enverrez sur la route sera plutôt faible.

Une fois que les Républicains sont en position d'attaquer Brihuega, les Italiens sont assez forts pour s'y battre... en fait assez forts pour pousser un peu plus.

Et comme les camions ne peuvent pas se déplacer hors de la route, ils n'iront pas loin au premier tour.

En effet, ils le font... la mise en place correcte laisse plusieurs axes d'avance légèrement défendus, comme c'était vraiment le cas.

Je vais quand même faire un essai, mais il semble difficile pour les nationalistes de remporter une victoire étant donné que les républicains peuvent bloquer la route jusqu'à Brihuega.

J'apprécierais vraiment que vous fassiez l'essai de l'école dans les nouvelles conditions... un jeu complètement différent maintenant.

Lorsque vous placez un marqueur aérien pour l'interdiction, si vous placez le marqueur sur une unité motorisée (sur une route), le marqueur peut-il attaquer cette unité si elle se déplace hors de l'hex ? Peut-il l'attaquer si elle ne se déplace pas du tout ?

Non et non... il ne peut attaquer que les unités qui se déplacent dans l'hexagone, pas les unités qui quittent l'hexagone ou qui s'y arrêtent.

Et pendant que nous y sommes.... Ai-je raison de supposer qu'il n'y a pas de débordement dans ce jeu ? ...Gracias !

Non, vous n'avez pas raison... les débordements sont parfaitement possibles car il y a beaucoup d'hexagones qui coûtent 1 ou 2 PM. Une clarification a été ajoutée à l'errata.

A contrecœur, j'ai décidé de laisser tomber après le tour 6 et de recommencer. Ceci, malgré le fait que les Italiens aient perdu exactement zéro pas.

Parce que j'ai joué "naturellement" (ce qui n'est pas synonyme d'efficacité), il n'y a tout simplement aucun moyen pour les Italiens de prendre Brihuega avec suffisamment de temps (en supposant qu'ils puissent même la prendre en premier lieu) pour capturer suffisamment de villages pour obtenir quelque chose qui ressemble à une victoire.

Indépendamment des autres problèmes qui ont déjà été résolus... êtes-vous sûr d'avoir joué de manière assez agressive ? Aucun pas en 6 tours ne semble suspect si vous essayez d'avancer à tout prix...

Le "problème", bien sûr, est la règle Brihuega qui interdit aux Italiens d'avancer à l'ouest de la rangée d'hexagones 16xx jusqu'à ce qu'ils prennent le village.

Non, pas vraiment... le problème était une mise en place erronée et un stupide errata de règle de ravitaillement qui vous a empêché de prendre Brihuega aussi tôt que vous l'auriez dû.

Mais ils peuvent se terrer dans un ou deux villages clés, ce qui rendra les choses difficiles pour les Nationalistes puisqu'ils ont peu d'artillerie et que les défenseurs gagnent soit une double défense soit un décalage de colonne. Si les nationalistes regroupent leurs forces pour attaquer ces villages, ils laissent beaucoup de terrain ouvert.

Pas besoin de le faire... il suffit de couper leur approvisionnement.

Dans ce jeu, il n'y a pas vraiment de combat-surprise dans le Sud, car la plupart des Républicains sont installés trop loin à l'arrière pour être attaqués au premier tour (une belle défense en profondeur en fait) et les Italiens ne peuvent jamais atteindre Brihuega avant la fin du 3ème jour. A ce moment-là, la Brigade Internationale est déjà

devant le village avec plusieurs bataillons, et le reste juste derrière.

Ce n'est plus un problème L'autre règle qui me dérange est celle qui empêche les nationalistes de se déplacer au sud de la rivière/ligne. Au moins, les notes de jeu expliquent pourquoi il en est ainsi, ce qui nous permet de comprendre le raisonnement. Mais je crains que cela ne viole la loi des conséquences involontaires. Puisque les républicains savent que les nationalistes ne peuvent pas traverser la rivière, ils n'ont pas à défendre les passages et, en fait, ils feraient mieux de ne pas le faire. De cette façon, ils immobilisent une unité nationaliste (et il y en a pas mal, pour commencer) sans avoir à en dépenser une eux-mêmes (parce qu'ils pourraient se déplacer vers le nord).

C'est un effet voulu. Tout au long de la bataille, le problème des nationalistes espagnols était le petit nombre d'unités dont ils disposaient, quelle que soit leur qualité. En fait, les renforts qui sont arrivés dans les derniers tours ont été précipités au front parce qu'il n'y avait pas assez d'unités sur le terrain pour couvrir la ligne de la rivière lorsque les Républicains ont avancé tout en conservant tout le terrain qu'ils avaient précédemment gagné.

Les ponts ferroviaires peuvent-ils être traités comme des ponts ordinaires pour le mouvement, c'est-à-dire qu'un véhicule blindé peut utiliser un pont RR pour traverser une rivière ?

Oui

J'ai fait une attaque 10-1 sur un village mineur (je sais, j'aurais dû l'envahir). Est-ce que j'utilise la colonne 4-1 ou est-ce qu'elle passe à 3-1 à cause du changement de colonne pour l'attaque du village mineur ?

3-1... et oui, vous devez déborder, si possible.

Lorsque les camions sont listés comme des renforts, doivent-ils entrer avec d'autres renforts dans le tour ou peuvent-ils être utilisés avec des unités déjà sur la carte ?

Ils peuvent être utilisés avec n'importe quelle unité. De plus, les unités entrant en renfort peuvent entrer sur la carte, chargées sur des camions entrant en renfort au même tour (en d'autres termes, elles ne paient pas 2 PM pour le chargement).