



II TORNEO 7G
GUERRA CIVIL
ESPAÑOLA
BOLT ACTION

INTRODUCCIÓN

El 3 de agosto de 1936 comienza el avance nacional sobre Extremadura. El objetivo es unir la zona sur con la zona norte sublevada al mando del general Mola. Además de unir físicamente ambas zonas, urge entregar suministros de munición a las tropas del norte.

Las tropas al mando del teniente coronel Yagüe avanzan en dos columnas en dirección norte. Son mandadas por el Teniente Coronel Asensio y el Comandante Castejón. Las tropas que forman las columnas son los soldados profesionales del Ejército de África.

En el bando republicano las tropas en su mayor parte milicias al mando del coronel Puigdemolas intentarán frenar el avance nacional, para evitar la unión de las dos zonas. Junto a las milicias luchaban soldados regulares y elementos de las Fuerzas de Seguridad como la Guardia Civil. Esta última demostraría no ser fiables, pasándose muchos de sus elementos a las tropas nacionales a la primera ocasión que tuvieron.

Comenzaba una de las campañas más sangrientas y despiadadas de la Guerra Civil.



REGLAS DE TORNEO

Durante el avance por Extremadura, al llegar a una posición enemiga, habitualmente una población, la táctica nacional era fijar con una columna la población y envolver con otra para flanquear. Esto conllevaba habitualmente una desbandada republicana para no verse copados, al ver a los nacionales envolverles. Solo en puntos fortificados como Badajoz debía resolverse la batalla con un sangriento asalto. Para simular esto se jugarán dos tipos de partida diferente dependiendo de la casilla.

Las zonas rojas 1-2-3 son puntos defensivos importantes o nudo de comunicaciones. Los jugadores de cada bando deberán dividir entre tres casillas. A su vez deberán dividirse en dos columnas. Las fuerzas nacionales que ataquen estas posiciones, simularan con una de ellas ser la columna que fija y con la otra la columna que flanquea. El bando republicano a su vez dividirá los jugadores que defiendan la posición en dos, uno para defender la posición y otras para evitar el flanqueo. Si las tropas nacionales ganan la mayoría de sus encuentros en una de estas casillas ganarán la posesión de la casilla. Las tropas republicanas retrocederán. Si los nacionales no ganan, dejarán aislada la población ganando los puntos de victoria los republicanos, aunque los nacionales proseguirán su avance.

El general en jefe del bando nacional deberá asignar en cada casilla, a cada jugador a una de las dos columnas de ataque con las que cuenta en el primer escenario.

El general en jefe del bando republicano deberá asignar en cada casilla a cada jugador a una de las dos zonas que comenzará a defender en el primer escenario.

Las Tropas que hagan la función de Fijar jugarán **el escenario 10 HOLD UNTIL RELIEVED.**

Las Tropas que hagan la función de Flanquear jugarán **el escenario 7 ENVELOPMENT.**

En ambos escenarios los republicanos serán defensores.





El partido se jugará en la segunda de Badajoz. El bando que sigue la victoria. Se jugará el partido decisivo.

Se contará 1 pts. de Victoria por Dado eliminado al rival.

Puntos de Victoria para clasificación individual:

Empate 1 pt.

Eliminar oficial enemigo 1 pt.

Victoria por bandos:

La posesión de Almendralejo es de 2 pts.

La posesión de Badajoz es de 4 pts.

Si un bando gana por más de 2 pts. al otro bando se considerará Victoria Decisiva.

Si un bando gana por 1 pts. al otro bando se considerará Victoria Marginal

