



La 1ª Guerra carlista

El 29 de septiembre de 1833 se produce la muerte de Fernando VII. Sin descendiente varón, la sucesión recae en su hija de tres años, la futura Isabel II. Frente a ella, y reivindicando sus derechos al trono, se sitúa el hermano del difunto rey, el infante Carlos María Isidro, autoproclamado Carlos V.

En octubre comienzan los levantamientos a favor del pretendiente, que en general son rápidamente sofocados por las fuerzas gubernamentales, los isabelinos. Sin embargo en las provincias vascas, Navarra, partes de Castilla y Valencia, los voluntarios carlistas empiezan a encuadrar batallones y el conflicto se generaliza, comienza la 1ª Guerra Carlista.

Las causas del conflicto hay que situarlas más allá del mero problema dinástico. El oscurantismo, la tradición, la influencia de la religión, la defensa de los fueros..., dos formas de entender la vida y la política, representadas por los llamados liberales y los absolutistas.

Los combates se desarrollan fundamentalmente en el norte y el este peninsular, aunque las “expediciones” carlistas harán sentir la guerra por toda la nación. La lucha es cruenta y feroz, en ocasiones no se da cuartel; las batallas, si bien de escasa entidad en relación a las fuerzas involucradas, son enconadas, típicas de los conflictos civiles. Oriamendi, Luchana, Aranzueque, son algunos de los enfrentamientos que enfrentan a carlistas e isabelinos.

La guerra se dejó sentir en el extranjero. Varios países cercanos a las políticas liberales envían contingentes en apoyo de los isabelinos, mientras que miles de voluntarios internacionales combaten en las filas carlistas.

A finales de 1839, tras el convenio de Oñate, el Ejército carlista del Norte se disuelve. Al año siguiente Cabrera y los suyos, los últimos combatientes carlistas, huyen a Francia; la guerra ha terminado.

Tomás de Zumalacárregui



Tomás de Zumalacárregui, nacido en 1.788, combatió en la guerra de independencia, tanto en unidades regulares como en las filas de las guerrillas en el norte de España, tomando parte entre otros combates, en los sitios de Zaragoza o en la batalla de San Marcial.

Siendo ya Coronel, en 1.823, fue retirado del servicio activo por sus ideas absolutistas y cuando en 1.833 se produjo el alzamiento de los seguidores de don Carlos, se presentó para prestar sus servicios entre los voluntarios carlistas.

Fue nombrado comandante en jefe y comenzó la titánica tarea de construir un ejército desde la nada, contando inicialmente con cuatro batallones de voluntarios, escasos de todo.

Sabedor que no podría hacer frente en condiciones de igualdad a las tropas del gobierno, se limitó a pequeños combates para foguear a sus tropas, tan solo cuando estaba completamente seguro de sus posibilidades, y evitando los choques en inferioridad. Elegía con sumo cuidado los escenarios de los combates, casi siempre con terreno montañoso y boscoso a retaguardia, para en caso de derrota poder retirarse a cubierto de la caballería enemiga.

Poco a poco, logrando pequeñas victorias y obteniendo armas, municiones y equipo de sus contrincantes derrotados, organizó a sus unidades en batallones pequeños y manejables pues no contaba con el número de oficiales suficientes. La fuerza así creada fue capaz de enfrentarse ya en batalla campal a las tropas que el gobierno liberal enviaba para acabar con ellos, saliendo victorioso en la mayoría de las ocasiones, derrotando a algunos de los generales más famosos de la pasada guerra.

La fama de Zumalacárregui creció como la espuma, sus hombres, especialmente su unidad predilecta, los Guías de Navarra, le idolatraban; los carlistas veían en él, la única figura capaz de llevarles hasta Madrid, lo que inicialmente parecía imposible se veía capaz de lograrlo.

Pero para ello se necesitaba que los carlistas, que dominaban el campo, ocuparan de manera permanente una capital de provincia, lo que conllevaría un aumento en los créditos que por toda Europa, los agentes carlistas solicitaban a los banqueros.



Para los carlistas el objetivo era claro: Bilbao, pero Zumalacárregui prefería Vitoria, más accesible y mas cerca del siguiente objetivo estratégico: el norte de Castilla.

Finalmente predominó el criterio de don Carlos y se procedió al asedio de la capital vizcaína en junio de 1.835.

Durante una visita a las posiciones, un disparo, al parecer por parte de un soldado del regimiento provincial de Santiago de Compostela le impactó en la pierna. Años después corrió la leyenda, que el soldado que realizó el disparo, había jurado acabar con la vida de Zumalacárregui, durante el mando de este en Galicia, aunque lo más probable es que fuera la simple fortuna la que hizo que el disparo alcanzara al comandante carlista, tras rebotar en una barandilla.

En un primer momento la herida no pareció grave, pero fue trasladado para ser atendido por un curandero, siendo llevado en un sofá, a brazos de sus hombres. Pero el 24 de junio la infección producida por la bala acabó con él, aunque siempre hubo sospechas contra los cortesanos de don Carlos, envidiosos de la fama y del prestigio del general carlista.

Los Guías de Navarra, deshechos por el dolor, juraron asaltar la ciudad y acabar con todo el que se encontraran, pero fue inútil; la noticia corrió como la espuma y el ánimo de las tropas se vino abajo. Así murió el hombre que hizo posible lo impensable, de la nada crear un ejército y darle la capacidad para desafiar a sus enemigos, estando a punto de lograr sus objetivos.



Habría que esperar hasta la aparición de Cabrera, para que una nueva figura del carlismo, devolviera las esperanzas a sus seguidores.

Al ser el personaje que creo prácticamente de la nada un ejército, hemos decidido utilizar su nombre para esta versión, pues aunque su temprana muerte le evitó tomar un mayor protagonismo en la guerra, como pudo ocurrir con Espartero o Cabrera, no cabe duda que a él debió el carlismo, gran parte de las esperanzas depositadas en la victoria.

El ejército isabelino

Unidades de Infantería.

- **Infantería de línea y legión británica:** Fiables/Veteranos/ES 1
- **Infantería ligera:** Fiables/Veteranos/ES 3. (1)
- **Milicia y unidades de infantería de línea bisoñas (2):** Fiables/Bisoños/ES1.
- **Unidades de infantería ligera bisoñas (2):** Fiables/Bisoños/ES2.
- **Carabineros:** Impredicibles/Bisoños/ES0.
- **“Peseteros”:** Fiables/Irregulares/ES3 (1).
- **Granaderos de la guardia:** Valientes /Veteranos/ Guardia/ES2.
- **Cazadores de la guardia y cazadores de Oporto:** Valientes /Veteranos/ Guardia/ES2 (1).

- **Granaderos de Oporto y Legión extranjera:** Valientes/Veteranos/ Guardia/ES2.

Unidades de Caballería.

- **Caballería de línea:** Fiables/Veteranos/ Lanceiros.
- **Caballería ligera:** Fiables/Veteranos/ Lanceiros/ Persecución.
- **Caballería de la guardia y regimiento de húsares de la Princesa:** Valientes/Veteranos/Guardia/ Lanceiros/de Batalla.
- **Caballería de carabineros:** Fiable/Bisoños/ Lanceiros.

El ejército carlista

Ejército del norte

Unidades de infantería

- **Unidades de élite:** Guías Álava, Guías de Navarra, Granaderos del ejército, batallón portugués, batallón argelino, 5º batallón guipuzcoano ("txapelzuris"), 5º batallón alavés, escolta del rey: Valientes/Veteranos/Guardia ES3.
- **Unidades de línea:** Batallones guipuzcoanos, batallones navarros, batallones vizcaínos y batallones castellanos: Fiables/Veteranos ES1.
- **Unidades bisoñas:** Batallones alaveses, batallón asturiano, batallones castellanos y guipuzcoanos temporales: Fiable/Bisoños ES1.
- **Unidades bisoñas:** Batallones cántabros, batallón distinguido de Madrid y cuerpo de aduanas: Impredecible/Bisoños ES0.

Unidades de caballería

- **Unidades de élite:** Escuadrón de jefes y oficiales (E), húsares de Arlabán (E*), húsares de Ontoria (E*): Valientes/Veteranos/Guardia/Lanceros/de Batalla.
- **Unidades de línea:** Lanceros de Navarra, lanceros de Guipúzcoa, escuadrón de Álava (E), escuadrones de Castilla: Impredecible/Bisoños/Lanceros.

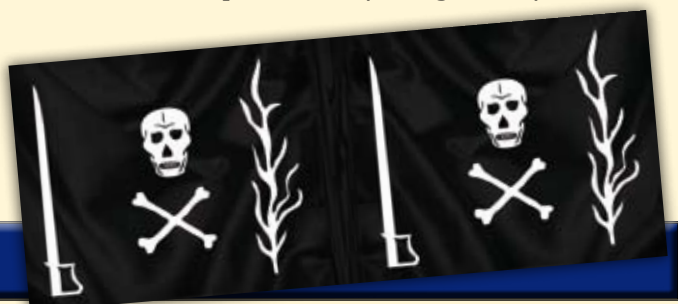
Ejército del Maestrazgo

Unidades de infantería

- **Unidades de élite:** Batallones de Mora, batallones de Tortosa, Guías de Cabrera, Guías de Aragón: Valientes/Veteranos/Guardia ES3.
- **Unidades de línea:** Batallones del Turia, batallones murcianos: Fiables/Veteranos ES1.
- **Unidades bisoñas:** Batallones aragoneses: Fiables/Bisoños ES1.
- **Unidades bisoñas:** Batallones valencianos: Impredecible/Bisoños ES0.

Unidades de caballería

- **Unidades de élite:** Ordenanzas de Cabrera (E*), húsares de Ontoria (E*): Valientes/Veteranos/Guardia/Lanceros/de Batalla
- **Unidades de línea:** Lanceros de Tortosa, lanceros de Aragón: Fiables/Bisoños/Lanceros.
- **Unidades de línea:** Lanceros de Valencia, caballería del Cid: Impredecible/Irregulares/Lanceros.



Reglas especiales

Unidades de artillería

El ejército isabelino puede cambiar una batería ligera y una media (o dos medias) por una pesada.

Escuadrones de caballería

En numerosas ocasiones durante la primera guerra carlista, simples escuadrones cargaron contra fuerzas de infantería muy superiores en número, arrollando en varios encuentros a cuantos batallones les hacían frente. Obviamente esto se cobraba un fuerte tributo entre los jinetes, sobreviviendo en ocasiones apenas 3 ó 4 del centenar que había iniciado el asalto.

Para intentar reflejar estos hechos, las unidades carlistas marcadas con una (E) son consideradas escuadrones y están formadas por tan solo 2 peanas, y por lo tanto solo contarán con 2 puntos de disrupción. Aquellos escuadrones que además cuenten con (*), dispondrán de 3 puntos de disrupción, pues su comportamiento en combate fue muy superior a la media.

En escenarios históricos, las escuadrones isabelinos con la característica "guards" se les considerará como (E*).

Todos los escuadrones considerados *, podrán cargar en cualquier momento, independientemente del nivel de disrupción que tengan.

Infantería ligera

Los batallones de infantería carlista se crearon con la idea de que fueran unidades ligeras para aprovechar el abrupto terreno donde combatían. Por ello, todos los batallones carlistas con SK1 pueden utilizar la regla de creación de unidades irregulares.

Brigadas de reserva

Todas las fuerzas de ambos ejércitos, deben desplegar en la mesa.

(1) Pueden utilizar la regla de creación de unidades irregulares.

(2) Se entiende por unidades bisoñas, aquellas reclutadas sin experiencia en combate.

Listas del ejército isabelino

División de infantería

Ataque +1

- 3 Unidades de infantería de línea.
- 3 Unidades de infantería de línea (bisoños).
- 1 Batería de artillería media.
- 1 *Unidad de infantería de línea.*
- 2 *Unidades de infantería ligera.*

División de la Guardia

Ataque +3

- 4 Unidades de granaderos de la Guardia.
- 1 Batería de artillería media de la Guardia.
- 2 *Unidades de cazadores de la Guardia.*

División de milicia

Ataque +0

- 8 Unidades de milicia.
- 1 Batería de artillería media.
- 4 *Unidades de milicia.*

Brigadas Orgánicas

División de infantería

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------------|
| <i>Brigada de milicia</i> | <i>Brigada de la Guardia</i> |
| <i>Brigada de infantería</i> | <i>Brigada de caballería</i> |
| <i>Brigada de infantería ligera</i> | <i>Brigada de caballería de la Guardia</i> |

División de la Guardia

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------------|
| <i>Brigada de infantería</i> | <i>Brigada de caballería</i> |
| <i>Brigada de infantería ligera</i> | <i>Brigada de caballería de la Guardia</i> |
| <i>Brigada de la Guardia</i> | <i>Brigada de la artillería</i> |

División de milicia

- Brigada de milicia*
- Brigada de infantería*
- Brigada de caballería*

Reglas avanzadas ejército isabelino

Si el jugador usa la lista de ejército de la división de la Guardia, debe usar la regla "Send in the Guards".

Brigada de milicia

- 6 unidades de milicia
- 2 unidades de infantería
- 1 batería de artillería media

Brigada de infantería

- 2 unidades de infantería
- 2 unidades de inf. ligera
- 2 unidades de inf. bisoña
- 1 batería de artillería media

Brigada de inf. ligera ①

- 4 unidades de inf. ligera

- 2 unidades de inf. ligera bisoña
- 1 batería de artillería ligera

Brigada de la Guardia ①

- 2 unidades de granaderos de la Guardia
- 2 unidades de cazadores de la Guardia
- 1 batería de artillería media de la Guardia

Brigada de caballería

- 2 unidades de caballería de línea

- 2 unidades de caballería ligera
- 1 batería de artillería ligera a caballo

Brigada de caballería de la Guardia ①

- 1 unidad de caballería de la Guardia
- 1 unidad de caballería ligera de la Guardia
- 1 unidad de caballería de línea.
- 1 unidad de artillería a ligera a caballo de la Guardia.

Vigor

1-2	-1
3-5	-
6	+1

Tácticas

1-2	¶
3-4	-
5-6	*

Artillería	Tipo	Cañón	Calibre	+How
Ligera / Ligera de la Guardia	Foot	3	Light	-
Media / Media de la Guardia	Foot	3	Med	-
Pesada / Pesada de la Guardia	Foot	2	Hvy	+1
Ligera a caballo / Lig. a caballo de la Guardia	Horse	3	Light	-

Listas del ejército carlista

División de infantería, ejército del norte

Ataque +1

- 2 Unidades de élite.
- 3 Unidades de infantería de línea.
- 2 Unidades de infantería bisoña.
- 1 *Unidad de élite.*
- 2 *Unidades de infantería de línea.*

División de infantería, ejército del maestrazgo

Ataque +1

- 3 Unidades de élite.
- 2 Unidades de infantería bisoña.
- 2 *Unidades de infantería de línea.*
- 2 *Unidades de infantería bisoña.*

Brigadas Orgánicas

División de infantería, ejército del norte

- Brigada de infantería*
- Brigada de infantería de élite*
- Brigada de caballería*

División de infantería, ejército del maestrazgo

- Brigada de infantería*
- Brigada de infantería de élite*
- Brigada de caballería*

Reglas avanzadas ejército carlista

En escenarios históricos, el jugador carlista tendrá la "Home field advantage", siempre que el combate tenga lugar en las provincias vascas, Navarra o el Maestrazgo. Una regla alternativa es lanzar un dado: si el resultado es 1, 2 ó 3 dispondrá de la regla, con otro lanzamiento, no.

Brigada de infantería (ejército del norte)

- 1 unidad de inf. de élite
- 4 unidades de inf. de línea
- 2 unidades de inf. bisoñas
- 2 baterías de artillería ligera

Brigada de infantería (ejército del Maestrazgo)

- 2 unidades de inf. de élite.

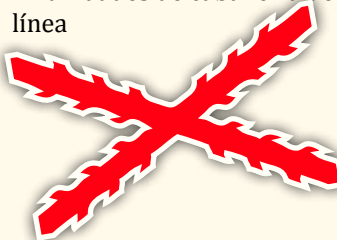
- 2 unidades de inf. ligera bisoña
- 1 unidades de inf. bisoña
- 2 baterías de artillería ligera.

Brigada de infantería de élite (ejército del norte y del Maestrazgo) ①

- 4 unidades de inf. de élite
- 2 baterías de artillería ligera

Brigada de caballería ①

- 1 unidad de caballería de élite
- 2 unidades de caballería de línea



Vigor

1	-1
2-4	-
5-6	+1

Tácticas

1-2	¶
3-5	-
6	*



Fuerzas Carlistas transportando una pieza de artillería

La batalla de Luchana



Carlistas e Isabelinos combaten en Luchana

Ejército Isabelino

General en jefe del ejército de operaciones del norte, virrey de Navarra y capitán general de las provincias vascongadas, Joaquín Baldomero, Fernández Espartero Álvarez de Toro y Marcelino Oráa, general jefe de la plana mayor del ejército de operaciones del norte.

Fuerza de desembarco

Comandante Sebastián de Urribarrena *.
Primera oleada.

- 1 Batallón (+) formado por 8 compañías de cazadores de los regimientos de infantería Soria, Zaragoza, Borbón, guías del general y granaderos de la guardia. Valientes, Veteranos, Guardias ES3.
- 1 Batallón de zapadores, élite.
- 1 Batería de artillería ligera.

Segunda oleada.

- 1º batallón del regimiento de infantería Soria. Fiables, Veteranos, ES0.

2ª División. General de Meer

- 1º y 2º Batallón del 1º regimiento de granaderos de la Guardia. Valientes, Veteranos, Guardias ES1.
- 2º Batallón del regimiento de infantería Soria. Fiables, Veteranos ES0.
- 1º y 2º Batallón del regimiento de infantería Borbón. Fiables, Veteranos ES0.
- 1 Batería de artillería media.

1ª División. General Rafael Cevallos Escalera

- 1º (+) y 2º Batallón del regimiento de infantería Zaragoza. Fiables, Veteranos ES0.
- 1º(+) y 2º(+) Batallón del regimiento de infantería Gerona. Fiables, Veteranos ES3.
- 1º(+) y 2º(+) Batallón del regimiento de infantería Extremadura. Fiables, Veteranos ES1.
- 1 Batería de artillería media.

Ejército Carlista

General Bruno Villareal, comandante en jefe.

Fuerzas en el puente de Luchana.

Coronel Mariano Noboa¶

- 6º Batallón de Vizcaya. Fiables, Veteranos ES1.
- 1º Batallón provisional. Fiables, Bisoños ES1.
- 1 Batería de artillería media

Fuerzas en el monte de las Cabras y monte de San Pablo. Al mando de Villareal

- 2º Batallón de Castilla. Fiables, Veteranos ES1.
- 3º Batallón de Álava. Fiables, Bisoños ES1.
- 2º Batallón de Guipúzcoa. Fiables, Veteranos ES1.
- 4º Batallón de Vizcaya. Fiables, Veteranos ES1.
- 5º y 6º Batallón de Castilla. Fiables, Veteranos ES1. Forman una sola unidad.
- Batallón de granaderos del ejército. Valientes, Veteranos, Guardias ES3.
- Batallón aragonés. Fiables, Bisoños ES1.
- 2 Baterías de artillería ligera.



Número de jugadores: 2
 Duración de la partida: aprox. 1 hora
 Tamaño de la mesa: 120 x 180cm.
 Número de turnos: 16

Reglas especiales

- El escenario comienza a las cuatro de la tarde y termina a las cuatro de la madrugada. Duración 16 turnos, como indica el reglamento.

- *Asalto anfibio.* En el primer turno de juego, el jugador isabelino colocará la primera oleada de la fuerza de desembarco al lado del puente de Luchana. El tiempo que tardaron los ingenieros en reparar el puente fue de una hora y media, por lo que durante 3 turnos este se encontrará inutilizable. Mientras se esté reconstruyendo el puente la fuerza carlista que defiende la zona no podrá actuar de ninguna manera, salvo que sea atacado por unidades de infantería (aunque sí podrán disparar con la artillería) o si obtiene un 6 en un lanzamiento al comienzo del turno. Una vez logrado, podrá maniobrar sin limitaciones. El jugador isabelino lanzará un dado, siendo el resultado obtenido, el número de turnos que tarda la segunda oleada en llegar a la zona de desembarco. Una vez que el puente esté reparado, la segunda división isabelina podrá entrar en la mesa de juego por el camino que se encuentra al lado de la torre de Luchana.

- Las fuerzas al mando del coronel Noboa desplegarán en las casas que se encuentran en las inmediaciones del monte de las cabras.

- Los batallones carlistas, bajo órdenes del general Villarreal, entrarán en el mapa por la zona del monte de San Pablo, cuando la primera unidad de la segunda división isabelina cruce por el Nervión.

- La primera división isabelina, entrará por el mismo sitio que la primera, en cuanto las fuerzas carlistas al mando de Villarreal hagan su primer disparo contra las fuerzas liberales.

- El puente de Luchana. Para cruzar por el puente reparado y el paso de pontones adyacente, deberá pasar un batallón por turno y en formación de columna. El Nervión es infranqueable por cualquier otro sitio.

- El jugador isabelino logrará la victoria, si al final de la batalla no hay fuerzas enemigas en las edificaciones del monte de las cabras, y en las cimas del propio monte, y en la el monte de San Pablo. Cualquier otro resultado es una victoria carlista.

- El ejército carlista dispone de la regla "*home field advantage*".

- El ejército isabelino dispone de la regla "*superior commander*".