

### **Introducción histórica.**

El general francés Lannes que mandaba las tropas sitiadoras de la ciudad de Zaragoza en 1809, rindió su particular homenaje cuartelero a los defensores de la capital de Aragón con una frase que se ha convertido en histórica gracias en parte a la popularidad de una guía de carreteras.

Lannes dijo: “ce sont des bougres qui se battent bien”: frase que podríamos traducir aproximadamente por “son unos mastuerzos que combaten bien. Como contrapunto, Toreno cita a otro general francés, Rogniat, que fue testigo de aquellos combates: “la alteza de ánimo que mostraron aquellos moradores fue uno de los más admirables espectáculos que ofrecen los anales de las naciones”.

Pocos observan en general que en nuestros actuales billetes de mil pesetas se recoge en una de sus caras las palabras “y entre los muertos habrá siempre una lengua viva para decir que Zaragoza no se rinde”. La ciudad no se rindió. En el segundo sitio la aplastaron los soldados de Lannes que la tuvieron que ocupar habitación por habitación piso por piso, casa por casa. Lo cierto es que Zaragoza tuvo más de 40.000 muertos, no sólo por la batalla sino también por el hambre y las epidemias.

El primer sitio de Zaragoza comenzó el 15 de junio de 1808, cuando el general francés Lefevre se presentó con unos 6.000 hombres ante la ciudad guarnecida sólo por 200 soldados. Aquel día Lefevre, para su estupefacción, fue rechazado por todas partes y tuvo 500 bajas. Los combates por tomar la ciudad y defenderla se prolongaron hasta el 14 de agosto, fecha en la que los franceses recibieron orden de retirada.

El segundo sitio de la ciudad supuso 52 días de combates, en 23 de los cuales los franceses tuvieron que conquistar Zaragoza casa por casa. A decir del mando francés, con las obras realizadas por el comandante de ingenieros Antonio Sangenís y Torres, la ciudad, a pesar de carecer de murallas, había que considerarla por sí misma y toda ella como una obra de defensa. Sin embargo, estratégicamente, el combate de una Zaragoza que resiste no sólo un asedio sino también repetidos ataques de un ejército moderno y disciplinado, pudo suponer una victoria al distraer a los franceses de otros objetivos que muy bien les pudieran haber proporcionado más gloria o tranquilidad.

En este sentido y sobre los sitios de Zaragoza escribió también el conde de Toreno: “muchos han dudado de si fue o no conveniente defender a Zaragoza...mas por lo que toca a la determinación de defender la ciudad nos parece que fue acertada y provechosa...su pronta y fácil entrega hubiera causado desmayo en toda nación. De otra parte, su resistencia no sólo impidió la ocupación de algunas provincias, deteniendo el ímpetu de huestes formidables, sino que también aquellos mismos hombres que tan bravos e impávidos se mostraron guarneciendo tras las casas y tapias, no hubieran, inexpertos y en campo raso, podido sostenerse contra la práctica y disciplina de los franceses”.

Fue el 30 de noviembre de 1808 cuando los mariscales Ney y Moncey con el 6.º y el 3.º Cuerpos de Ejércitos francés llegaron ante la capital aragonesa. Sin embargo Napoleón ordeno entonces a Ney que persiguiera hasta Tudela al derrotado general Castaños. Moncey, con escasez de tropas, comenzó a sitiar la ciudad.

Los franceses acabaron por entrar en la villa a costa de grandes pérdidas el 27 de enero de 1809. Pero “entrar” en Zaragoza no suponía que la ciudad se rindiera. A partir de aquella fecha comenzó un combate casa por casa. Todas las calles principales se encontraban llenas de barricadas y parapetos, y los edificios importantes se habían convertido en fortalezas que había que conquistar una a una. Por ello y con el fin de evitar demasiadas perdidas, los franceses avanzaron lentamente, efectuando una labor de zapa y usando minas en sus ataques.

Este juego intenta recrear lo que pasó en aquellos 52 días que duró el segundo sitio o lo que, siguiendo otra táctica, hubiera podido suceder.

El “juego de Zaragoza” se compone de un mapa-tablero que representa aproximadamente la ciudad y sus alrededores en los años 1808-1809. Sobre este mapa se disponen las fichas que representan el ejército francés y a los españoles. Es necesario un dado para resolver los combates.

**Descripción del tablero.** El río Ebro (número 1) divide la ciudad en dos partes: el casco urbano propiamente dicho y el Arrabal (nº 2) al que se accede desde el primero por el puente de piedra (nº 3). El río Huerva (nº 4) desemboca en el Ebro y se sitúa hacia el sur de la ciudad rodeando en parte el perímetro de Zaragoza. Hay caminos que desembocan en la ciudad: el de Barcelona (nº 5), Navarra (nº 6), La Muela (nº 7), Madrid (nº 8), y Valencia (nº 9). El castillo de la Aljafería (nº 10), convento de los Agustinos Descalzos (nº 11), convento de Trinitarios (nº 12), Capuchinos (nº 13), Torre del Pino (nº 14), Convento de Santa Engracia (nº 15), Convento de San José (nº 16), Molino de Aceite de Goicoechea (nº 17), El Portillo (nº 18), Puerta de Sancho (nº 19), Puerta del Ángel (nº 20), Puerta del Sol (nº 21), Puerta Quemada (nº 22), Puerta de Santa Engracia (nº 23), Puerta del Carmen (nº 24), todas las casillas hexagonales que ocupan estos puntos, junto con el Arrabal, son considerados como baluartes. Estos **baluartes de defensa** de Zaragoza suman un punto de combate a las fichas españolas que los defienden. Los baluartes pueden ser ocupados por una ficha; excepto el castillo de la Aljafería, que puede ser ocupado hasta por tres, y el Arrabal en el que puede haber tantas fichas como casillas ocupa.

**Objetivo del juego.** El jugador con el bando francés debe destruir los 2/3 de las fichas del jugador del bando español o bien rendir a los defensores de Zaragoza por hambre. Esto último se consigue manteniendo la ciudad con sus defensores completamente sitiados durante cinco turnos seguidos. Los españoles ganan si lo consiguen. La ciudad queda totalmente sitiada por los franceses cuando sus fichas rodean **completamente** el perímetro con sus casillas de influencia durante un turno completo.

**Turnos de juego.** Hay 16 turnos de juego. El movimiento de las fichas y el combate de los dos bandos es lo que constituye un turno. Comienza colocando las fichas de su bando el jugador francés. Las tropas francesas entran en el tablero por los caminos 6, 7, y 8. En un principio no pueden situarse en la orilla izquierda del río Ebro (la orilla del Arrabal) y tampoco sobre la orilla izquierda del río Huerva, o sea, entre éste y la tapia. Los franceses no deben, siempre en su colocación inicial del primer turno, sobrepasar el río Huerva.

Después colocadas las fichas francesas (sólo una por casilla) el jugador español dispone de las suyas. Las fichas españolas pueden colocarse en cualquier punto dentro del recinto de Zaragoza y en cualquiera de los baluartes situados fuera. La caballería debe estar en el primer turno fuera del recinto.

Hay fichas de infantería, de caballería, de artillería de campaña o ligera y de artillería pesada o de sitio. Los españoles tienen además fichas de infantería irregular que representan a los paisanos que defendieron la ciudad. Todas las fichas poseen el símbolo de su arma: las de infantería, un aspa en un rectángulo; las de caballería, una diagonal; las de artillería de campaña, un círculo; las de artillería de sitio, dos círculos. El movimiento de las fichas de un jugador y su combate con las del contrario es lo que constituye un turno.

**Movimientos.** El número escrito a la derecha de una ficha indica el número de casillas que puede mover dicha ficha en un turno. Ninguna ficha puede pasar por encima de otra. El cauce del río Ebro puede ser cruzado por detrás del castillo de la Aljafería y atravesarlo cuesta 6 puntos de movimiento suplementarios. Ninguna ficha puede permanecer sobre el río Ebro. Sin embargo puede ser atravesado por el Puente de Piedra, (nº 3).

Cruzar el cauce del río Huerva cuesta 2 puntos de movimiento suplementario, y las fichas sí pueden permanecer dentro de su cauce. Las defensas exteriores de Zaragoza pueden ser cruzadas libremente por las fichas de infantería de los españoles.

Artillería de campaña y caballería deben entrar en el recinto de la ciudad por las puertas; ninguna de ellas puede entrar en los baluartes, salvo en el Arrabal. La artillería de sitio no puede entrar en la ciudad ni en los baluartes, ni en el Arrabal.

En el mapa de este juego no cuenta el trazado de las calles de la ciudad, sólo las casillas hexagonales. Los franceses, al revés que los españoles, no pueden entrar libremente en Zaragoza, sólo pueden hacerlo por las puertas en el caso de que no haya fichas españolas a su paso.

Cuando los franceses llegan ante las defensas de la ciudad deben detenerse, haya o no fichas enemigas a su paso. El movimiento de las fichas francesas dentro de la ciudad queda reducido a la tercera parte.

Toda ficha tiene unas casillas de influencia por las que no puede pasar una enemiga. Estas casillas de influencia son las que rodean la ficha en cuestión. La zona de influencia sólo existe en el exterior de la ciudad y en los baluartes. En la ciudad las casillas de influencia de los españoles no impiden el movimiento de los franceses, pero cruzarlas les cuesta el doble de puntos de movimiento.

**Combates.** El número situado a la izquierda de una ficha indica su valor de combate. Se da un combate, en general, cuando una ficha entra en una casilla adyacente de otra contraria o casilla de influencia. Una ficha puede cruzar una casilla de influencia enemiga y no combatir con ella, según se verá más adelante. El jugador atacante tira el dado y suma su resultado a los puntos de combate que tiene su ficha. Después hace lo mismo el defensor.

**En caso de empate:** a) si el combate se da dentro de la ciudad o de un baluarte, el francés retrocede una casilla hacia sus líneas; b) si el combate se da fuera de la ciudad o de los baluartes ambas fichas retroceden hacia sus líneas. **Con una diferencia de 1 punto:** el perdedor retrocede dos casillas. **Con una diferencia de 2 puntos o más:** el perdedor queda eliminado.

**Retrocesos:** Cuando una ficha retrocede y encuentra fichas enemigas debe combatir con ellas, pero resta un punto a lo que saque con el dado. Una ficha puede combatir contra una ficha o varias a la vez para que otras puedan tener ventaja en otro combate.

**Caballería.** Se comporta como las demás fichas en cuanto al movimiento. En el combate en campo abierto puede “cargar” contra el enemigo y añade un punto a la tirada del dado. La carga se efectúa si la caballería que ataca está a más de dos casillas de distancia del enemigo. La caballería puede combatir dentro de la ciudad, si lo hace, sus puntos de movimiento se reducen a la tercera parte, pero no puede entrar en los baluartes ni realizar “cargas”.

**Artillería: bombardeos y combates.** Las fichas de artillería pueden combatir, apoyar el combate de otra ficha o bombardear. El combate se da igual que en el resto de las otras armas. El apoyo de un combate se da cuando una ficha de artillería se sitúa detrás de otra de su bando de combate, así, hace aumentar el valor de la atacante en un punto.

**La artillería de campaña** puede “bombardear” desde una distancia de dos casillas como mínimo hasta 10 casillas como máximo; **la artillería de sitio** tiene un alcance máximo de 20 casillas y un mínimo de dos. Para bombardear, la ficha de artillería elige como objetivo una ficha enemiga que esté a su alcance. Luego tira el dado. A su distancia máxima de tiro (10 ó 20 casillas, según sea de campaña o de sitio) eliminan la ficha enemiga si sacan con el dado un 6. A la mitad de su alcance máximo (5 ó 10 casillas, según) eliminan la ficha enemiga si sacan un 5 ó un 6. A la tercera parte de su alcance máximo (2 ó 5 casillas según de campaña o de sitio) eliminan al contrario con un 4, 5 ó 6. La artillería, sino bombardea, puede combatir con las demás armas o apoyar a otra ficha en un combate. Sólo puede haber un tipo de combate en cada turno.

**Fichas de Jefes.** Hay fichas que representan a tres generales franceses (Lannes, Verdier y Suchet) al general Palafox y al coronel de ingenieros Sangenis alcaide de las construcciones defensivas de Zaragoza. Todas ellas pueden moverse independientemente o sobre una ficha aliada e incluso de una ficha a otra pasando por encima. Si la ficha sobre la que se han colocado resulta eliminada. Aunque no tienen valor de combate, tanto en ataque como en defensa aumentan en un punto el valor de combate de las fichas que les rodean y doblan el valor de aquella sobre la que se encuentran.

**Refuerzos.** Se toman de entre las fichas eliminadas. Si no se han perdido fichas, los refuerzos no se acumulan.

**Refuerzos franceses.** Entran en juego por cualquiera de los caminos (número 6, 7 y 8) situados en la parte inferior del plano si no están ocupadas por fichas españolas a razón de 8 puntos de combate (no fichas) y a partir del turno 5°.

**Refuerzos españoles.** A partir del 2° turno entran por los caminos que terminan en el Arrabal, si éstos no están ocupados o bajo casillas de control francesas, a razón de 5 puntos de combate (no fichas) por turno.

**Héroes.** Zaragoza se distinguió por el heroísmo inaudito de sus defensores. Para representarlo, el jugador español, y por un total de 20 veces en el transcurso de la partida, elige una ficha de infantería irregular (de valor 2-30) que está combatiendo, dentro de la ciudad o en cualquiera de los baluartes, y la declara “heroica”. La ficha “heroica” triplica su valor de combate y también aumenta un punto el valor de combate de las que le rodean, esto su ejemplo.

# FUERZAS DE COMBATE

## FICHAS FRANCESAS

- 20 de infantería de 4-25 (letra F y un aspa: X)
- 15 de infantería de 3-25 (letra F y un aspa: X)
- 20 de caballería de 3-30 (letra F y una diagonal: /)
- 8 de artillería de campaña de 3-20 (letra F y un n) (alcance 10 hexágonos)
- 6 de artillería de sitio de 4-15 (letra F y dos nn) (alcance 20 hexágonos)
- El general francés Lannes de 0-30 (letra L)
- El general francés Verdier de 0-30 (letra V)
- El general francés Suchet de 0-30 (letra S)

## FICHAS ESPAÑOLAS

- 10 de infantería de 4-25 (letra E y un aspa: X)
- 20 de infantería de 3-25 (letra E y un aspa: X)
- 20 de infantería irregular de 2-20 (letra E y un aspa: X)
- 5 de caballería de 2-30 (letra E y un /)
- 10 de artillería de campaña de 3-15 (letra E y un n) (alcance 8 hexágonos)
- El general Palafox de 0-25 (letra P)
- El coronel Sangenis de 0-25 (letra SG)