

Turno 1. Inicial (22 de julio)

Despliegue español

HAMAN. Hex 10,12

2ª Cía. / III Batallón, Rgto. "San Fernando", 11
Tte. Cor. Ortiz. Rgto. "San Fernando", 11

UESTIA. Hex 10,17

1ª Cía. Provisional, Rgto. "San Fernando", 11

EL BATEL. Hex 16,33

Rgto. Cazadores Alcántara 14 de Caballería
Escuadrón de ametralladoras

1º Escuadrón

2º Escuadrón

3º Escuadrón

4º Escuadrón

8ª Mía / Policía Indígena

Tte. Cor. de Rivera. Rgto. Cazadores Alcántara

14 de Caballería

Cmd. Del Campo. Rgto. Cazadores Alcántara

14 de Caballería

Cpt. De Aguirre. Policía Indígena

TISTUTIN. Hex 18,35

2ª Cía. Provisional. Rgto. África 68

KANDUSI. Hex 4,31

2ª Cía. / I / Rgto. África 68

Tte. Cor. Piqueras. Rgto. África 68

HAF. Hex 14,3

1 Cía. Provisional. Rgto. África 68

6 Batería / Comd Artillería (2 piezas Krupp de 7 cm.)

Cor. Arroyo. Rgto. África 68

DAR DRIUS. Hex 9,10

2 Cía. / III / Rgto. San Fernando 11

5 Cía. / II / Rgto. San Fernando 11

4 Cía. / III / Rgto. San Fernando 11

Tte. Cor. Corral. Rgto. San Fernando 11

Rgto. Mixto de Artillería

1ª Batería de Montaña (4 piezas Scheneider de 7 cm.)

2ª Batería de Montaña (4 piezas Scheneider de 7 cm.)

Batería eventual (4 piezas Scheneider de 7 cm.)

6ª Cía. de Ingenieros de la Comandancia General

Cpt. Rubio. Comandancia Mixta de Artillería

COLUMNA DE ANNUAL. Hex 4,0

1 Cía. / I / Rgto. Ceriñola 42

1 Cía. / III / Rgto. Ceriñola 42

1 Cía. / II / Rgto. Ceriñola 42

3 Cía. / III / Rgto. Ceriñola 42

Amet. Cía / II / Rgto. Ceriñola 42

5 Mía. Policía Indígena

6 Mía. Policía Indígena

10 Mía. Policía Indígena

11 Mía. Policía Indígena

Cía.1 / II / Rgto. San Fernando 11

Cías. 1ª, 2ª, 3ª, 4ª y 5ª de Ingenieros de la Comandancia de Melilla

5ª Batería de Montaña (4 piezas Scheneider de 7 cm.)

Cor. Riquelme. Rgto. Ceriñola 42

Cor. Morales. Policía Indígena

Gral. Navarro. Comandante en Jefe

Com. Villar. Rgto. Ceriñola 42

PROTECCION COLUMNA DE ANNUAL

5º Escuadrón de Caballería Alcántara 14 (Hex. 3,0)

Cmd. Llamas. Regulares de Melilla 2

Regulares de Melilla 2 (Hex. 5,0)

I Tabor / Regulares de Melilla 2

II Tabor / Regulares de Melilla 2

III Tabor / Regulares de Melilla 2

1, 2 y 3 Escuadrón / IV Tabor de Caballería de Regulares

Cor. Núñez. Regulares de Melilla 2

NOTA IMPORTANTE: Jugar 1D6 para deserciones al comienzo del turno 1 de todas las unidades de Policía Indígena de esta columna.

Despliegue Guerrilla Rif

HARKA BENI URRAGUEL. Hex 0,1 y 0,2

2x Cías. Ametralladoras

8x Cías. Guerrilla a pié

1x Batería de Artillería

1x Escuadrón de Caballería

2x Líderes

HARKA GUEZNAYA. Hex 18,6

5x Cías. Guerrilla a pié

1x Líder

HARKA TENSAMAN. Hex 0,25 y 0,26

5x Cías. Guerrilla a pié

1x Cía. Ametralladoras

1x Líder

HARKA BENI TUZIN. Hex 21,17

4x Cías. Guerrilla a pié

1x Líder

HARKA METALZA. Hex 21,11

2x Cías. Guerrilla a pié

3x Escuadrón de Caballería

1x Líder

Refuerzos. Turno 2 (23 de julio, 0-12 h.)

Refuerzos españoles

COLUMNA CHEIF. Hex 8,0

Cía. Ametralladoras / I / Rgto. Melilla 59

1ª Cía. / II / Rgto. Melilla 59

2ª Cía. / II / Rgto. Melilla 59

3ª Cía. / III / Rgto. Melilla 59

4ª Cía. / II / Rgto. Melilla 59

Cpt. Almansa. Rgto. Melilla 59

Refuerzos. Turno 3 (23 de julio, 12-24 h.)

Refuerzos rifeños

HARKA TENSAMAN. Hex 0,25 y 0,26

3x Cías. Guerrilla a pié

1x Batería de Artillería

1x Escuadrón de Caballería

1x Líder

HARKA BENI TUZIN. Hex 21,17

2x Cías. Guerrilla a pié

3x Escuadrón de Caballería

HARKA METALZA. Hex 21,8

3x Cías. Guerrilla a pié

HARKA BENI ULIXEK. Hex 7,0 y 8,0

4x Cías. Guerrilla a pié

2x Escuadrón de Caballería

1x Líder

Retirada. Turno 6 (25 de julio, 0-12 h.)

Retirada españoles

Todas las unidades de infª y Cabª Regulares de Melilla, (Tabor/Tabor Rgto.) se retiran del juego.

Refuerzos. Turno 7 (25 de julio, 12-24 h.)

Refuerzos rifeños

HARKA BENI URRAGUEL. Hex 4,0

5x Cías. Guerrilla a pié

2x Escuadrón de Caballería

1x Batería de Artillería

HARKA BENI ULIXEK. Hex 7,0

3x Cías. Guerrilla a pié

1x Batería de Artillería

1x Líder

Refuerzos. Turno 10 (27 de julio, 0-12 h.)

Refuerzos rifeños

HARKA TENSAMAN. Hex 0,25 y 0,26

1x Cías. Guerrilla a pié

1x Escuadrón de Caballería

HARKA BENI URRAGUEL. Hex 4,0

2x Cías. Guerrilla a pié