

Partizan! Preguntas y respuestas. Aclaraciones a las reglas

Respuestas y comentarios de E.R. Harvey (desarrollador) y J. Romero (diseñador), compiladas por Zoran Bosnjak (Croacia).

Combate

- **Los modificadores de columna de la TRC, ¿se aplican antes o después de redondear a la columna 7:1 o a la 5:1?**
Después. Los modificadores de columna siempre se aplican en último lugar.
- **Está permitido atacar con una relación de combate muy inferior (por ejemplo, a 1:8)**
Sí.
- **19.2.3 hace referencia a unidades del Eje “forzadas a retirarse” debido a un combate con unidades aliadas que han desembarcado, pero el resto de las reglas dice que sólo unidades partisanas pueden usar ese tipo de retirada, y que cualquier otro resultado de combate tan sólo se traduce en pasos de pérdida.**
Retirada “forzosa” hace referencia a una retirada provocada por un resultado de combate, no a una retirada “voluntaria” (cosa que tan sólo pueden hacer los partisanos).
- **If the Axis have the initiative 5 times in a turn, can they use their bomber 5 times?**
- **Si el Eje tiene la iniciativa cinco veces durante un turno, ¿puede emplear su unidad de bombarderos cinco veces?**
Sí. Véase 5.2. El jugador del Eje podrá emplear su unidad de bombarderos en todo combate en que tenga iniciativa. (Véase 11.4).
- **El resultado “Re”, ¿Cancela posibles pasos de pérdidas?**
Sí, una retirada cancela toda pérdida de pasos. Ignórese la frase “from the attacked hex” en las reglas originales. El hex objetivo no es atacado debido a que la retirada tiene lugar durante la fase de iniciativa, antes de que tenga lugar el ataque.
- **11.9 & 13.3 las unidades de partisanos eliminadas son retornadas al cajetín de “partisanos desconocidos” que aún no han entrado al juego, o a una pila de unidades eliminadas cuyos factores pueden ser examinados antes de decidir si reconstruirlos o no? Suponemos que es el primero, que van al cajetín de “partisanos desconocidos”. ¿Es correcto?**

La regla dice: “El jugador partisano puede emplear los RPs recibidos para construir o reconstruir cualquier unidad partisana y/o aliada, lo cual puede incluir las unidades terrestres partisanas E.I.S.”

Partisanos y Hexes de objetivos

- **Las unidades partisanas pueden destruir objetivos (y recibir PVs por ello) al final de su movimiento (defendiendo por tanto con factores reducidos a la mitad contra ataques del Eje) o durante el segmento final si sobreviven a ataques del Eje al defender con factores al 100%?**
Sí. La regla afirma incorrectamente que los objetivos son destruidos durante la “Fase de retirada de objetivos”. De hecho, los objetivos pueden ser destruidos en el momento en que son ocupados.
- **Si el jugador partisano ataca unidades del Eje en un hex que contiene un objetivo y consigue entrar en dicho hex como resultado de la retirada o eliminación de la unidad(es) del Eje, puede destruir el objetivo ese turno?**

Sí, dado que la fase de comprobación de Victoria es la última fase de un turno, una unidad partisana que esté en un hex con un marcador de objetivo puede declarar que éste ha sido “destruido”.

- **Destroying an objective halves the units offensive and defensive capacity for the rest of the turn. If the destruction doesn't occur until the end of the turn, then that effect is lost? Don't you mean the destruction is immediate in either the movement or combat phase (if it advances into an objective hex) and the points are recorded until the Victory Check Phase?**
- **Destruir un objetivo reduce a la mitad la capacidad ofensiva y defensiva de la unidad para lo que queda de turno. Si la destrucción no tiene lugar hasta el final del turno, ¿se pierde dicho efecto? ¿Quiere esto decir que la destrucción es inmediata ya sea durante la fase de movimiento o de combate (si se avanza tras combate al hex objetivo) y los puntos de victoria no son anotados hasta la fase de comprobación de victoria?**

En lo esencial, sí. Dado que la “comprobación” de PVs es el último evento del turno, todo movimiento partisano que tenga lugar durante el turno lleva a cabo la destrucción del objetivo (sin importar de qué modo llegó allí la unidad partisana).

En otras palabras: un objetivo solo puede ser destruido cuando una unidad partisana entra en el hex (de forma que pueda ser contada al final del turno).

- **Asimismo, si más de una unidad partisana está en un hex objetivo, están todas reducidas a la mitad o puede el jugador partisana escoger qué unidad ejecuta la destrucción del objetivo y queda por tanto reducida al 50% de factores?**
Todas las unidades quedan reducidas a la mitad. Lo que se quiere simular aquí es que las unidades partisanas han salido a campo abierto, no están en colinas o bosques y son por tanto más vulnerables.
- **Estaría muy bien tener algunos marcadores de “objetivo destruido/factores reducidos”. Hasta ahora he girado las unidades 90º, pero creo que sería mejor con marcadores.**
La idea era girar el marcador de objetivo a su reverse, mostrando el lado de “PVs” para indicar que el hex ha sido tomado y que las unidades tienen sus factores reducidos a mitad de factores.

Refuerzos y reemplazos

- **¿Estoy en lo cierto al deducir de la regla 13.3 que los refuerzos partisanos no pueden aparecer en el mapa hasta que son comprados o canjeados por RPs? ¿También doy por supuesto que todas las unidades partisanas que aparecen de ese modo deben ser escogidas aleatoriamente.**

- Sí, las unidades partisanas deben ser canjeadas por RPs, aunque no es necesario escogerlas de forma aleatoria.

- **La sección 6 no explica cómo llegan las unidades croatas. Asimismo, hay seis unidades croatas con factores 0-2-6 y una con factores 1-2-8 que no tienen turno de llegada, y tampoco son mencionadas en el despliegue inicial.**
Esas unidades no llegan de ningún modo. Deben ser adquiridas o canjeadas por RPs.

Para poder ser colocadas sobre el mapa, las unidades croatas que no tengan un turno de entrada impreso en la ficha deben ser adquiridas con RPs del Eje.

- **No estoy seguro aún de cómo entran en el mapa las unidades croatas sin turno de entrada ni mencionadas en el despliegue inicial. Los croatas no reciben RPs, y las reglas (13.5) dicen que los RPs sólo pueden ser empleadas por la nacionalidad que los recibe.**

La regla 5.2, Segmento de operaciones del Eje menciona al Kampfgruppe, que puede ser construido además del orden de batalla regular. Las unidades croatas 0-2-4 pueden ser construidas del mismo modo (dado que las reglas dicen que las unidades croatas eliminadas no pueden ser reconstruidas). El párrafo concreto debería decir lo siguiente:

Fase de RPs

Compruébese el número total de RPs (Puntos de Reemplazo) recibidos por Alemania, Italia, Bulgaria y Hungría según se especifica en la tabla de reemplazos impresa en el mapa.

A continuación, reconstruya unidades del Eje eliminadas o refuerce unidades debilitadas (caso de haberlas). Si no hay unidades destruidas o debilitadas (con un solo paso) no se reciben RPs, aunque el jugador del Eje dispone de tres unidades ad hoc (*Kampfgruppe*) y un máximo de seis unidades de milicias croatas, numeradas de la 1 a la 6) que pueden ser construidas si no hay unidades que reconstruir o reforzar.

¿En qué lugar del mapa pueden colocarse las unidades croatas construidas (numeradas 1 a 6)?

Pueden colocarse en hexes de despliegue de unidades del Eje.

- **Las reglas 5.1 y 13.1 parecen contradecirse. 5.0 no hace mención de “unidades aún no construidas” cosa que sí que hace 13.0. Suponemos que la regla 13.0 prevalece. ¿Es correcto?**
Correcto.

Miscelánea

- **19.2 implica que un desembarco anfibio puede tener lugar a partir del turno 5, pero las unidades aliadas que pueden participar llevan impreso como turno de entrada el turno 7.**
El turno 5 es el turno en el que el jugador aliado debe decidir si llevará a cabo la operación Armpit, no el primer turno de entrada de las unidades.
- **Mapa – seis de las línea férreas que salen de Yugoslavia no tienen marcadores de fuente de suministros del Eje (USS hex) ¿Es esto correcto?**
Sí, es correcto. Los únicos hexes USS son los que van a Alemania, Hungría e Italia.
- **¿Sólo los partisanos suman PVs? ¿Los alemanes no suman PVs por eliminar unidades partisanas? ¿Cómo pueden los alemanes impedir que los partisanos ganen el juego limitándose a entrar en cada hex objetivo que se ponga a tiro y sumen los puntos de victoria?** El jugador partisano pierde 10(!) PVs por cada unidad partisana que no está sobre el mapa cuando finaliza la partida, con lo que eliminar unidades partisanas resulta extremadamente lucrativo para el jugador del Eje.

La conclusión, bajo la perspectiva del jugador partisano, es que no es aconsejable intentar emplear sus unidades como si se tratase de un ejército convencional, atacando directamente al ejército alemán. Por descontado, sería ahistórico un juego que animase al jugador partisano a hacer justamente eso, de ahí que las unidades partisanas eliminadas resten PVs.

Para aclarar la regla aún más: eliminado y no reconstruido ¿correcto?
 Sí. Si no está en el mapa al final de la partida, el partisano pierde 10 PVs.

¿Las unidades partisanas construidas, destruidas y no reconstruidas no provocan la pérdida de 10 PVs?

Toda unidad partisanas que ha estado en el mapa y es eliminada resta 10 PVs si no está sobre el mapa al final de la partida.

Las unidades partisanas que no fueron construidas ni por tanto eliminadas nunca no restan PVs al total del jugador partisano.

- **9.5 ¿Qué regiones forman Serbia, Croacia y Montenegro? El mapa no lo muestra.** Montenegro está formado por las regiones Sandzak" y "Highlands". Serbia sería las regiones de Podrinje, Banal, Sumadija, Podunavlje, N. Macedonia y S. Macedonia. Croacia es Eastern Bosnia, Herzegovina, Central Bosnia, Srem, Krajinas, S. Dalmatia, Western Bosnia, Slavonia, Central Croatia, Central Dalmatia.

Algunas de las fronteras del Nuevo orden hitleriano fueron suprimidas en el mapa para evitar confusión con los límites entre regiones. Las fronteras de 1941-1944 en Yugoslavia seguirían más o menos los siguientes límites:



Correcciones

- **corrección* Posibles erratas tipográficas:** Doy por supuesto que la referencia en el ultimo párrafo de 11.1 debería ser a la regla 10.0, no a 6.0, y que la cuarta línea de la columna de la izquierda en la página R10 debería comenzar por "NO weapons cache chits..."
 Sí, correcto... ambos son errores tipográficos.
- **Tabla de objetivos del Eje, columna 2.** El hex de colocación para la segunda línea férrea que aparece en la table es 2615, el cual no es un hex de ferrocarril. En su lugar he empleado el hex 2618.
 Correcto, debería ser hex 2618, no 2615.

- **Tabla de objetivos del Eje, columna cinco,:** ambos viaductos aparecen el mismo hex (2610), y el arsenal está en el hex 2026, cuando no existe ningún hex en el mapa superior a XX23.
El segundo viaducto debería estar en 2620 (no en 2610), y el arsenal debería estar en 2022 (no en 2026).
- **Mapa. North y South Slavonia debería ser North y South Slovenia.**
Correcto.

**Correcciones hechas en el libro de reglas actualizado a fecha 16 de enero de 2011*

Fuentes

- Reglas actualizadas: https://strategyandtacticspress.com/WaW_16_Partizan_Rules.rtf
(también disponible en boardgamegeek.com)
- Foro de ConsimWorld:
<http://talk.consimworld.com/WebX?13@54.LDD2bSkbOCq.86@.1dd4fe7d/0>
- <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/73361/partizan>