

# RED DRAGON RISING: THE COMING WAR WITH CHINA.

## **Créditos.**

**Diseño del juego:** Bruce Costello.

**Desarrollo:** Ty Bomba.

**Playtesters:** Ty Bomba, Christopher Cummins, Joseph Miranda y Chris Perello.

**Fichas:** Nicolás Eskubi.

**Gráficos del mapa:** Joe Youst.

**Producción:** Callie Cummins.

## **1.0. Introducción.**

### **1.1. Antecedentes.**

*Red Dragon Rising: The Coming War with China (RDR)* es una investigación a nivel estratégico, con elementos operacionales, de las posibilidades de los primeros 30 días de una hipotética guerra entre la República Popular China y una alianza liderada por los Estados Unidos. El plazo no es muy distante en el tiempo, aproximadamente entre la actualidad y finales de 2014. En el lado chino, el punto de vista del jugador es el del liderazgo del alto mando de Beijing. En el lado estadounidense, el jugador contrario representa al comandante militar del alto mando en el teatro del Pacífico Occidental. El juego se puede adaptar para jugarse en solitario.

El sistema – dado que nos estamos enfrentando a acontecimientos que no han ocurrido y por lo tanto no podemos estudiar en detalle después de pasados – se ha creado para presentar la guerra como una visión unitaria más que como un proceso estrictamente secuenciado. La acción puede acortarse o extenderse alternativamente. El sistema es un mecanismo más cuántico que newtoniano.

Hay que asumir inicialmente tres elementos. Primero, los chinos son considerados – no irracionalmente, creemos – como los agresores. Puesto en términos políticamente correctos, ellos son la “potencia revisionista”, la nación que quiere alterar el actual status quo existente en el Pacífico Occidental; están desplegando una ofensiva estratégica. Segundo, la guerra empieza inevitablemente en Taiwán, ya que dicha isla es inevitablemente el primer elemento estratégico que Beijing debe neutralizar para convertirse en la potencia hegemónica de Asia Oriental. Tercero, la guerra no empezará con un ataque nuclear; aunque el peligro de este tipo de escalada bélica no está muy lejos.

### **1.2. Escalas del juego.**

Muchas unidades terrestres del juego representan brigadas (“Equipos de Brigadas de Combate” o “BCT” en los Estados Unidos). La excepción son: 1) El ejército de Singapur está representado por una ficha-unidad y 2) los ejércitos taiwanés y filipino están representados por sus cuerpos.

Las unidades aéreas están principalmente representadas por formaciones de alas de combate mixtas, aunque sólo se muestre un tipo de aparato – el predominante en cada ala – en la ficha. Los bombarderos de largo alcance tienen sus propias unidades únicas que no pueden realizar operaciones combinadas con las otras alas “tácticas” aéreas del juego.

Las unidades navales representan principalmente grupos de navíos con una misión asignada. Las unidades CVN y SSGN de los Estados Unidos representan sólo a dichos

tipos de navíos. Otros submarinos son representados en grupos llamados “Subrons”. En el mapa, cada 25mm son 160km.

### 1.3. No hay niebla de guerra.

En este juego, dado el alto nivel de información y de guerra electrónica que supuestamente ambos bandos dedicarían al enfrentamiento, no existe la niebla de guerra. Esto es, ambos jugadores tienen siempre libertad para examinar todas las unidades del mapa. Incluso la caja de refuerzos de los Estados Unidos puede ser examinada por ambos jugadores.

## 2.0. Componentes.

2.1. Entre los componentes de un juego completo de RDR se incluyen estas reglas, el mapa y 176 fichas (también denominadas “unidades” o “unidades-fichas”). Los jugadores necesitarán tener un dado estándar de seis caras para resolver el combate y otros acontecimientos del juego.

### 2.2. Mapa de juego.

El mapa del juego se ha diseñado para enfatizar las zonas navales vitales estratégicamente y las áreas terrestres en y cerca de la masa continental de Asia Oriental. Cada unidad del juego se considera que está sólo en una zona naval o en un área terrestre en un momento determinado del juego.

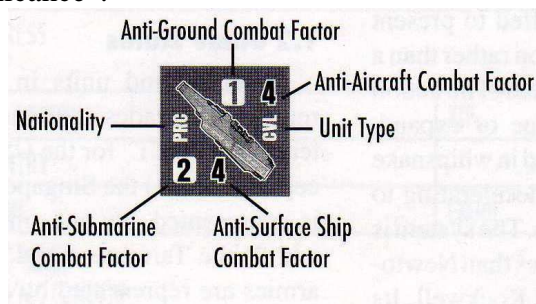
### 2.3. Fichas.

Hay 176 fichas de unidades en el juego, la mayoría de las cuales representan a varios grupos de unidades de combate terrestres, navales o aéreas. También se proporcionan otras fichas como marcadores informativos y ayudas a la memoria. Después de leer estas reglas al menos una vez, se recomienda despegar con cuidado las fichas.

### 2.4. Ejemplo de unidad de combate.

Todas las unidades de combate de todos los tipos muestran al menos siete (y algunas veces ocho o nueve) tipos de información impresa. Estos elementos informativos siempre se organizan usando el mismo modelo en todas las unidades.

El séptimo elemento informativo es simplemente el icono que aparece en el centro de cada unidad. Nótese también, no obstante, que las unidades terrestres llevan en vez de iconos pictográficos, símbolos abstractos del tipo de la OTAN. Los elementos octavo y noveno aparecen sólo en unas pocas unidades aéreas y son: “Stl” para “Stealth” y “LR” para “Largo Alcance”.



### 2.5. Nacionalidad y colores de fondo.

La nacionalidad de una unidad y por lo tanto el bando al que potencialmente pertenece durante el juego, se muestra con el color de fondo. Nótese que algunas naciones empiezan el juego como neutrales, pero pueden unirse a la guerra conforme la partida avanza.

*Unidades iniciales del bando chino.*

República Popular China: fondo rojo.

*Unidades iniciales de los Estados Unidos y sus aliados.*

Australia: fondo marrón claro.

Japón: fondo azul claro.

Taiwán: fondo gris.

Estados Unidos: fondo blanco.

*Unidades inicialmente neutrales.*

Corea del Norte: fondo naranja.

Filipinas: fondo verde oscuro.

Rusia: fondo amarillo.

Singapur: fondo azul oscuro.

Corea del Sur: fondo verde claro.

Reino Unido: fondo marrón.

## **2.6. Abreviaciones de las nacionalidades.**

La nacionalidad de cada unidad se muestra también con una abreviatura. Estas abreviaturas son las siguientes:

Aus – Australia

Jpn – Japón

NK – Corea del Norte

Phl – Filipinas

PRC – República Popular China

Ru – Rusia

SK – Corea del Sur

Sng – Singapur

Twn – Taiwán

UK – Reino Unido

US – Estados Unidos

## **2.7. Abreviaturas de los tipos de barcos.**

Las unidades de barcos, además de sus iconos identificativos, también llevan una abreviatura que indica el tipo de navío. Estas abreviaturas son las siguientes:

Amph – Barcos de transporte anfibio

CVL – Portaviones ligero

CVN – Portaviones norteamericano nuclear

SAG – Grupo de Acción de Superficie

SSK – Submarino diesel de ataque

SSGN – Submarino nuclear con misiles crucero

SSN – Submarino nuclear de ataque

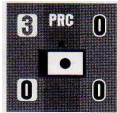
## **2.8. Abreviaturas de los tipos de aviones.**

Las unidades aéreas, además de sus iconos identificativos, también llevan abreviaturas alfa-numéricas de su tipo predominante, tales como “B-2”, “F-35”, “Su-27”, etc.

## **2.9. Tipos de unidades terrestres.**

Los tipos de unidades terrestres se identifican por símbolos abstractos de la OTAN. Las unidades terrestres se dividen además en dos categorías (relativas): pesadas y ligeras. La diferenciación pesada/ligera es importante para la transportabilidad, por mar y/o aire, de cada unidad terrestre. Estos símbolos son los siguientes:

### Unidades terrestres pesadas



Artillería



Blindados



Infantería mecanizada

### Unidades terrestres ligeras



Asalto aéreo (infantería helitransportada)



Infantería aerotransportada (paracaidistas)



Marines



Infantería



Reconocimiento chino, asalto USA, armas combinadas para todos los demás

### 2.10. Tamaños de las unidades terrestres.

El tamaño de cada unidad terrestre del juego se indica con un símbolo encima de la casilla de identificación del tipo de unidad de cada ficha. Si el símbolo se encuentra entre paréntesis, significa que es una unidad ad hoc o transicional en cuanto a su organización o que el símbolo es el tamaño más cercano equivalente a la unidad. Estos

símbolos son los siguientes: XXXX – ejército; XXX – cuerpo; X – brigada o “equipos de brigadas de combate” para los Estados Unidos.

### **2.11. Navíos, submarinos y barcos de superficie.**

Hay dos categorías principales de barcos en el juego: submarinos y barcos de superficie. Si una regla dice que debe aplicarse a “navíos” se aplica tanto a submarinos como a barcos de superficie. Si una regla sólo se aplica a submarinos o a barcos de superficie, se usará en ella la categoría naval apropiada. Los SSK, SSN y SSGN son tipos de submarinos; Amph, CVL, CVN y SSAG son barcos de superficie.

### **2.12. Factores de combate.**

Cada unidad del juego lleva cuatro factores de combate. El factor de combate “anti-tierra” de una unidad lo usa esta unidad cuando dispara a una unidad enemiga terrestre. El factor “anti-aéreo” de una unidad lo usa esta unidad cuando dispara a una unidad aérea enemiga. El factor de combate “anti-submarino” de una unidad lo usa esta unidad cuando dispara a una unidad submarina enemiga. El factor de combate “anti-barco de superficie” lo usa esta unidad cuando dispara a una unidad de barco de superficie enemiga.

Si uno o más factores de combate de una unidad determinada son 0, esta unidad no puede disparar a ese tipo de objetivo. Por ejemplo, un submarino con un factor de combate anti-aéreo de 0 nunca puede disparar a unidades aéreas enemigas. Nótese, no obstante, que no se produce lo contrario. Para seguir con el ejemplo, una unidad submarina con un factor de combate anti-aéreo de 0 puede recibir fuego de una unidad aérea enemiga que tenga un factor de combate anti-submarino superior a 0.

Los diferentes factores de combate de una unidad son, en esencia, números de “acierto”. Esto es, si una unidad dada con, digamos, un factor de combate de dos, ataca a una unidad enemiga (del tipo apropiado para el factor de combate), esta unidad enemiga es “acertada” con un resultado del dado de uno o dos (el número del acierto o menor). Para más detalles ver la sección 10.0.

### **2.13. Pasos de fuerza.**

Un “paso” es un término empleado en los wargames desde hace tiempo. Se emplea para describir la capacidad general de una unidad determinada para absorber cierta cantidad de aciertos en combate antes de ser eliminada del juego y retirada del mapa. En este juego casi todas las unidades de combate son de un paso. Esto es, las unidades con sus factores de combate impresos sólo en una cara de la ficha sólo necesitan un acierto para ser permanentemente eliminadas del juego. Las únicas unidades de “dos pasos” del juego son las unidades CVN norteamericanas y las unidades terrestres de Singapur, Filipinas y Taiwán. Cuando una unidad de dos pasos sufre un acierto en combate, se voltea a su lado “reducido”. Si dicha unidad reducida recibe otro acierto en combate, entonces o más tarde, queda totalmente eliminada y se retira permanentemente del mapa.

Nótese que los CVN norteamericanos reducidos (“dañados”) pueden ser reparados para volver a su estado de dos pasos durante el curso de la partida (ver 8.8); sin embargo, no hay manera de que una unidad terrestre de dos pasos reducida recupere el paso perdido durante la partida.

#### **2.14. Aviones con base en portaviones.**

Todas las unidades aéreas del juego tienen su base en tierra. Los aviones a bordo de portaviones están incluidos en los factores de combate de estos barcos y son inseparables de ellos.

#### **2.15. Unidades terrestres estáticas.**

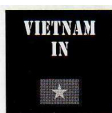
Las unidades terrestres de Singapur, Filipinas y Taiwán no se pueden mover una vez colocadas en el mapa. Esto es, una vez ubicadas, nunca mueven excepto para ir a la pila de muertas. Nótese, no obstante, que los aviones y navíos pertenecientes a dichos países no son estáticos.

#### **2.16. Marcadores de ayuda a la memoria.**

Además de las unidades de combate descritas anteriormente, la plantilla de fichas también incluye dos tipos de marcadores de ayuda a la memoria. Estos marcadores son los siguientes:



Marcadores de control (ver 3.5)



Marcadores de recuerdo de eventos (ver 6.23)

### **3.0. Colocación y control.**

#### **3.1. Orden de colocación.**

El jugador de los Estados Unidos empieza y completa la colocación de su bando antes de que el jugador chino empiece la del suyo.

#### **3.2. Colocación y caja de refuerzos de los Estados Unidos.**

El jugador de los Estados Unidos coloca las unidades de su bando de acuerdo con las instrucciones proporcionadas en la Tabla de Colocación Inicial de los Estados Unidos y Aliados impresa en el mapa. Las unidades de los Estados Unidos no desplegadas inicialmente en el mapa deberán entonces colocarse en un recipiente opaco. Las unidades de este recipiente constituyen la caja de refuerzos de los Estados Unidos. Para los detalles de su entrada en juego, ver 8.10.

#### **3.3. Colocación de las naciones neutrales.**

El jugador de los Estados Unidos deberá colocar entonces todas las unidades pertenecientes a las naciones que empiezan neutrales. Esto es, debería colocar todas las unidades rusas en el área terrestre rusa, todas las unidades de Singapur en el área terrestre de Singapur, todas las unidades coreanas del sur en el área terrestre de Corea del Sur y todas las unidades de Corea del Norte en el área terrestre de Corea del Norte. La otra nación que empieza neutral, Filipinas, es un país con varias áreas conformadas por las islas de Luzón, Leyte, Palawán y Mindanao. El jugador de los Estados Unidos colocará todas las unidades de Filipinas en Mindanao o Luzón. Nótese también que Corea del Norte tiene dos áreas costeras, una al este y otra al oeste. Tan pronto como el jugador de los Estados Unidos haya colocado las unidades de Corea del Norte, el

jugador chino deberá colocar tres unidades SSK de esta nación junto a las costas este u oeste de Corea del Norte.

### **3.4. Colocación china.**

Una vez colocadas las unidades de los Estados Unidos, sus aliados y de las naciones neutrales, el jugador chino procederá a colocar las fuerzas de su nación siguiendo las instrucciones dada en la Tabla de Colocación Inicial China impresa en el mapa. Nótese que puede elegir empezar con una o sus dos unidades SSN en el mar en cualquier zona naval del mapa, incluyendo las que incluyan unidades navales norteamericanas.

### **3.5. Control.**

En este juego no hay “zonas de control”. Las zonas navales del mapa nunca las controla ningún jugador; puede haber unidades de ambos bandos ubicadas en la misma zona naval a la vez e incluso pueden mover “unas a través de otras”.

El estatus de control de las diferentes áreas terrestres del mapa sirve para determinar el ganador de la partida (ver sección 4.0), además de para determinar las fuerzas de qué bando pueden usar sus infraestructuras (ver sección 7.0).

Cada área terrestre del mapa siempre se encuentra en uno de los siguientes estados de control: 1) neutral y por lo tanto no controlada por ningún jugador; 2) controlada por el bando de los Estados Unidos; 3) controlada por el bando chino; ó 4) contestada. Un área terrestre se encuentra contestada si ambos bandos tienen simultáneamente una o más unidades terrestres allí. Un área terrestre contestada o controlada por el enemigo queda bajo tu control en el momento en el que tu bando sea el único que tenga una unidad terrestre o más en ella. El estatus de control de un área terrestre determinada puede cambiar de bando o volverse neutral cualquier número de veces durante la partida.

Al principio del juego el jugador chino controla sólo las tres áreas terrestres que forman China (China del Norte, Central y del Sur). El jugador de los Estados Unidos controla Japón (que incluye Honshu, Kyushu, Shikoku y Okinawa), Taiwán y Guam/Saipán. Las bases fuera del mapa de los Estados Unidos se consideran un área terrestre que limita directamente con las zonas marítimas a lo largo de todo el lado oriental del mapa. Nótese que es totalmente inalcanzable para las fuerzas chinas durante el transcurso de la partida. Todas las demás áreas terrestres del mapa son inicialmente neutrales.

### **3.6. Peculiaridades geográficas.**

Las zonas navales pequeñas en el lado este de la isla de Celebes son impracticables para todos los propósitos. La isla de Hanan, justo frente a las costas de China del Sur, se considera para todos los propósitos del juego parte del área terrestre de la China continental. Las islas de Saipán y Guam son, para todos los propósitos, una única área terrestre.

## **4.0. Cómo ganar.**

### **4.1. Imperativo de acción china.**

En este juego no se registran turnos como tales. En vez de ello, uno o ambos jugadores registrarán en una hoja de papel el número de acciones chinas completadas durante el juego. Si este número alcanza las 30 sin que el jugador chino haya logrado ningún tipo de victoria (ver abajo), el juego se detiene y el jugador norteamericano es declarado vencedor. En situaciones en las que el jugador chino realice una acción doble (ver 6.15), esta se considera como una sola acción para propósitos de esta regla.

#### **4.2. Victoria china por muerte súbita.**

El juego se detiene y el jugador chino es declarado vencedor en cualquier momento en el que se produzca una de las siguientes situaciones: 1) no haya unidades CVN norteamericanas en ningún lugar del mapa; ó 2) unidades terrestres chinas son simultáneamente las únicas unidades terrestres tanto en Taiwán como en las islas Spratley; 3) una o más unidades terrestres chinas son las únicas unidades terrestres en Saipan/Guam. En el caso de la condición de victoria número uno, no cuentan como en el mapa las CVN norteamericanas y aliadas en las bases norteamericanas fuera del mapa.

#### **4.3. Derrota china por muerte súbita.**

Cada vez que se usen fuerzas rusas para realizar una acción – otra que no sea la primera vez – el jugador chino lanza un dado a la finalización de esta acción. Con un resultado de seis o más la lucha se ha extendido por la periferia de Rusia hasta un punto en el que gran parte de Eurasia se ve involucrada en la guerra. Con esto la partida termina y el jugador chino pierde. Si el evento 3-5/3-6 está en efecto, se añade uno a esta tirada del dado.

#### **4.4. Victoria china por puntos.**

Si el jugador chino no alcanza una victoria por muerte súbita, aún puede alcanzar una victoria por puntos de victoria (VP). Los VP los gana o pierde sólo el jugador chino. Se reconoce la victoria del jugador chino por puntos si, al final de cualquier acción china, tiene 12 ó más VP. Ambos jugadores deberán mantener un registro del número de VP del jugador chino, sumando o restándolos conforme el juego avance. El jugador chino empieza el juego con cero VP y su cuenta puede caer en número negativos.

#### **4.5. Asignación de VP chinos.**

+/- 1 VP	por tener el control no contestado de un área terrestre inicialmente aliada o neutral que no sea Taiwán, Corea del Sur o las islas Spratley. Se logra un VP por cada área controlada, sin haber un límite en el número de VP que se pueden lograr por esta vía.
+ 1 VP	si el evento 4-1 ó 4-2 está en efecto.
+ 2 VP	por cada CVN norteamericano hundido durante el juego.
+/- 4 VP	por ganar/perder la guerra terrestre en Corea.
+/- 4 VP	por ganar/perder el control no contestado de las islas Spratley.
+/- 6 VP	por ganar/perder el control no contestado de Taiwán.

#### **4.6. Victoria norteamericana.**

El juego se detiene y el jugador norteamericano es declarado vencedor en el momento en el que no haya unidades terrestres chinas en ningún lugar del mapa. Alternativamente, el jugador de los Estados Unidos puede ganar si su oponente concluye que la situación general de la partida no le va a permitir lograr ningún tipo de victoria y le cede la victoria. Además, el jugador norteamericano gana si el jugador chino no logra alcanzar la victoria cuando complete la acción 30 (ver 4.1 arriba).

#### **4.7. Empate.**

El evento 3-5/3-6 puede acabar con el juego en un empate (que se considera como una derrota de ambos). No pueden producirse empates de otro modo.



## **5.0. Secuencia del juego.**

**5.1.** *RDR* se juega en una secuencia de pasos, cuyo desarrollo se indica a continuación. Cada vez que se complete el paso III, el jugador que registra el número de acciones chinas (ver 4.1) realiza una marca en la hoja de registro. Cada vez que se complete el paso IV, el jugador vuelve al paso I y la secuencia empieza de nuevo. Se repite esta secuencia hasta que un jugador gane o hasta que el evento 3-5/3-6 fuerce un empate o hasta que el jugador chino haya completado 30 acciones, lo que ocurra primero.

### **5.2. Desarrollo de la secuencia de juego.**

- I. Pre-chequeo chino de eventos.
- II. Resolución china de los eventos (si se producen).
- III. Acción china.
- IV. Pre-chequeo estadounidense de eventos.
- V. Resolución estadounidense de los eventos.
- VI. Acción estadounidense.

**5.3.** Una vez un jugador ha completado un paso, no puede retroceder o volver a realizar ese paso, a no ser que su oponente se lo permita.

## **6.0. Eventos.**

### **6.1. Pre-chequeos de los eventos.**

Cada vez que se empiece el paso I (ver 5.2 arriba), el jugador chino debe realizar un pre-chequeo lanzando un dado. Si el resultado es de 3 a 6, no se produce ningún evento en esta ocasión. En este caso se pasa al paso III (ver sección 8.0). Si, sin embargo, el resultado de la tirada del jugador chino es de 1 ó 2, se realiza el paso 2 y se realiza una tirada de chequeo en la tabla de eventos (ver 6.3 a 6.22).

Cada vez que se empiece el paso IV (ver 5.2. arriba), el jugador norteamericano debe realizar un pre-chequeo lanzando un dado. Si el resultado del dado es de 3 a 6, no se produce ningún evento en esta ocasión. En este caso se pasa al paso VI (ver sección 8.0). Si, sin embargo, el jugador norteamericano saca 1 ó 2, el juego pasa al paso V y se realiza una tirada de chequeo en la tabla de eventos (ver 6.3 a 6.22).

Nótese que cuando se ejecutan los pasos II o IV, ambos jugadores lanzan en la misma Tabla de Eventos (ver mapa) y es posible que los jugadores puedan lograr eventos que les afecte a ellos solos o sólo a su oponente o a ambos jugadores. Algunos eventos pueden entrar en efecto más de una vez, otros pueden ocurrir sólo una vez por partida. En todos los casos, se siguen las instrucciones detalladas a continuación para cada evento.

### **6.2. Procedimiento del chequeo de la Tabla de Eventos.**

Cada chequeo de eventos necesita de la tirada de dos dados por parte del jugador. El resultado del primer dado se coloca antes que el del segundo y esto da una combinación de dos números (de 1-1 hasta 6-6) que se compara con la lista para determinar el evento en concreto obtenido. Por ejemplo, una tirada de un primer dado de 3 seguida por un segundo dado de 5, daría como resultado el evento 3-5/3-6 (“Estalla una gran guerra regional en Oriente Medio”).

**6.3. Evento 1-1/1-2. Las Filipinas se unen a la guerra en el bando de los Estados Unidos.** Las unidades y bases de las Filipinas están inmediatamente disponibles para ser usadas totalmente según todas las reglas normales del juego. Si se saca este evento otra vez o si las Filipinas ya se encuentran en juego por otro motivo, se trata como “ningún evento”.

**6.4. Evento 1-3/1-4. Unidades británicas disponibles.** El jugador de los Estados Unidos debe colocar inmediatamente las tres unidades británicas (UK) en Singapur – si esta nación se ha unido a la guerra y está bajo control amigo incontestado – o Guam/Saipan. La fuerza UK debe entrar de una forma única por una ubicación u otra. Si ninguna de estas localizaciones se encuentra disponible, las unidades UK se colocan en la caja fuera del mapa de los Estados Unidos y aliados. En cualquier caso, las unidades UK que entren están inmediatamente disponibles para su pleno uso en las acciones posteriores según todas las reglas normales del juego. Si este evento se logra otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.5. Evento 1-5/1-6. Singapur se une a la guerra en el bando de los Estados Unidos.** Las unidades de esta nación y su territorio, incluyendo la estructura de la base, quedan inmediatamente disponibles para su total uso según todas las reglas normales del juego. Si este evento se logra de nuevo o si Singapur ya ha entrado en juego por otra vía, se trata como “ningún evento”.

**6.6. Evento 2-1/2-2. Vietnam entra en guerra en el bando de los Estados Unidos.** Vietnam queda disponible para ser usada como base aérea aliada/norteamericana para los navíos y aviones (no para las unidades terrestres). Si se saca de nuevo este evento, se trata como “ningún evento”.

**6.7. Evento 2-3/2-4. Irán entra en guerra en el bando chino.** El jugador de los Estados Unidos debe tirar un dado, dividir el resultado por la mitad y despreciar cualquier decimal. Este es el número de unidades (una, dos o tres) que debe sacar sin mirar de su caja de refuerzos y enviar al nuevo frente de Oriente Medio. Si no hay suficientes unidades en la caja de refuerzos de los Estados Unidos en ese momento, debe suplir la diferencia con unidades que ya se encuentren en el mapa a su elección. Hay una posibilidad de que estas unidades vuelvan al mapa; ver evento 2-5/2-6. Si se obtiene este evento otra vez, se trata como “ningún evento”. El envío de unidades a Oriente Medio no se considera una acción de los Estados Unidos.

**6.8. Evento 2-5/2-6. India entra en la guerra en el bando de los Estados Unidos.** Si este evento se logra antes del 2-3/2-4, simplemente se anota este hecho y no pasa nada de momento. Si se logra el evento 2-3/2-4 más tarde, el jugador de los Estados Unidos no necesita enviar las fuerzas descritas antes al nuevo frente; se asume que la India está ayudando en dicho frente. Si se ha producido el evento 2-3/2-4 antes que éste, el jugador de los Estados Unidos puede mover inmediatamente las fuerzas anteriormente enviadas a Oriente Medio a la Caja fuera del mapa de los Estados Unidos y aliados (y esto no se considera una acción de los Estados Unidos).

**6.9. Evento 3-1/3-2. Revuelta musulmana en Sinkiang contra China.** Este jugador debe lanzar un dado, dividirlo por la mitad y despreciar los decimales. Este número (uno, dos o tres) es el total de unidades terrestres o aéreas chinas que debe inmediata y permanentemente retirar del mapa (las unidades se retiran a elección del jugador). Las

unidades retiradas deben elegirse generalmente de una o más de las tres áreas de la China continental (y esto no se considera una acción china). Si, y sólo si, no hay suficientes unidades en el territorio continental chino para cumplir el requisito indicado de retirada, debe elegir las unidades que falten de entre las que tenga en el resto del mapa. Si se logra este evento otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.10. Evento 3-3/3-4. Venezuela y Cuba entran en guerra en el lado chino.** El jugador de los Estados Unidos debe lanzar un dado, dividir por la mitad el resultado y despreciar los decimales. Este es el número de unidades (una, dos o tres) que debe sacar sin mirar del recipiente de los refuerzos y enviar permanentemente al nuevo frente caribeño (y esto no se considera una acción de los Estados Unidos). Si no hay suficientes unidades en el recipiente de refuerzos norteamericanos en ese momento, deben elegirse las unidades que falten de entre las que haya en el mapa. Si se logra este evento otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.11. Evento 3-5/3-6. Estalla una gran guerra regional en Oriente Medio.** El jugador chino debe lanzar un dado. Si el resultado es seis o más, esta nueva guerra es nuclear y el juego acaba inmediatamente en un empate. Modificadores del dado: si se ha jugado el evento 2-3/2-4 se añade uno al dado. Se realiza un chequeo cada vez que se obtenga el evento 3-5/3-6. Los posteriores chequeos se consideran que producen una mayor extensión de la lucha a través de Oriente Medio.

**6.12. Evento 4-1/4-2/4-3. La corporación china que controla el Canal de Panamá bloquea esta importante ruta de paso.** El jugador chino logra un punto de victoria. Si se logra este evento otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.13. Evento 4-4. Taiwán deja la guerra.** Se retiran del mapa todas las unidades taiwanesas y el jugador chino logra 6 VP. Si algún jugador saca otra vez este evento, se trata como “ningún evento”. Las unidades norteamericanas/aliadas que estuvieran en Taiwán en este momento se colocan inmediatamente en Guam/Saipán o en la caja fuera del mapa (a elección del jugador de los Estados Unidos, tomando como base de unidad en unidad). Este cambio de base no supone una acción norteamericana. La rendida Taiwán puede ser objeto de un posible ataque y/o reinvasión por parte de fuerzas de los Estados Unidos/aliadas.

**6.14. Evento 4-5/4-6. El Tíbet se revela contra los chinos.** Este jugador debe lanzar un dado, dividir por la mitad el resultado y despreciar cualquier decimal. Este número (uno, dos o tres) es el total de unidades terrestres o aéreas chinas que se deben retirar inmediata y permanentemente del mapa (las elige el jugador chino). Las unidades retiradas deben generalmente cogerse de una de las tres áreas continentales chinas (y esto no se cuenta como una acción china). Si, y sólo si, no hay suficientes unidades chinas en el continente para cumplir este requerimiento, se cogen las que faltan de otros lugares del mapa. Si se saca este evento otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.15. Evento 5-1/5-2/5-3/5-4. Cualquier jugador que saque este evento puede realizar dos acciones seguidas.** No se realiza otro pre-chequeo de eventos al principio de la segunda acción. Este evento puede producirse cualquier número de veces a lo largo de la partida. Esta acción doble cuenta como una única acción para propósitos de la regla 4.1.

**6.16. Evento 5-5/5-6. El gobierno del jugador que saque este evento realiza un “sondeo de paz” en la ONU.** El efecto de esto es que está prohibido para el jugador que ha sacado el evento lanzar cualquier tipo de ataque durante la siguiente acción. Este evento se puede sacar cualquier número de veces por partida.

**6.17. Evento 6-1. Rusia se retira de la guerra.** Si Rusia ha sido llevada previamente a la guerra por el jugador chino, retira inmediata y permanentemente todas sus unidades del mapa. El área terrestre rusa queda fuera del juego para el resto de la partida; cualquier unidad china que pueda haber allí se coloca inmediatamente en China del Norte. Este movimiento no supone una acción china. Si Rusia no ha entrado en guerra antes de lograr este evento, Rusia ya no es elegible para entrar en la guerra de ningún modo. Si este evento se saca otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.18. Evento 6-2. Japón se retira de la guerra.** Se retiran inmediata y permanentemente todas las unidades de este país del mapa. Las cuatro islas japonesas (Okinawa, Honshu, Kyushu y Shikoku) quedan fuera de juego para ambos jugadores durante el resto de la partida; cualquier unidad aliada/estadounidense que se encuentre allí en este momento se coloca inmediatamente en Saipán/Guam o en la caja fuera del mapa (a elección del jugador de los Estados Unidos/aliados y de unidad en unidad). Este movimiento no supone una acción norteamericana. Si hay unidades chinas en Okinawa, se colocan inmediatamente en China del Norte o Central (a elección de este jugador). Si el jugador chino ya ha logrado un VP por controlar sin contestación Okinawa, mantiene este punto hasta el final del juego. Todas las unidades y el territorio japoneses quedan permanente y totalmente fuera del juego para el resto de la partida. Si se saca este evento otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.19. Evento 6-3. Australia se retira de la guerra.** Se retiran inmediata y permanentemente todas las unidades de esta nación del mapa. Si este evento se saca otra vez, se trata como “ningún evento”.

**6.20. Evento 6-4. Los Estados Unidos han ejecutado un gran ataque de fuerzas especiales con éxito.** Este jugador debe examinar inmediatamente el mapa y eliminar una unidad terrestre o aérea china de cualquier lugar. Si el jugador chino ha empezado una guerra terrestre en la península de Corea antes de esto, y esta guerra aún está en curso, el jugador norteamericano puede elegir eliminar una unidad aérea o naval norcoreana. Si el jugador chino ha llevado ya a Rusia a la guerra, y no se ha jugado el evento 6-1, el jugador norteamericano puede elegir eliminar una unidad aérea o naval rusa. Si la eliminación de una unidad produce la total eliminación de la fuerza de guarnición china de un área terrestre previamente invadida y conquistada, el jugador chino mantiene los VP conseguidos por ello, aunque sean enviadas una o más unidades terrestres estadounidenses/aliadas para reclamar el lugar. Este evento puede darse cualquier número de veces a lo largo de la partida.

**6.21. Evento 6-5. Ataque norteamericano “Rods from God” exitoso.** Los Estados Unidos han ejecutado con éxito un ataque con una nueva arma espacial de energía cinética. Este jugador debe examinar inmediatamente el mapa y eliminar permanentemente una unidad enemiga de cualquier tipo – incluyendo unidades terrestres – de cualquier sitio. Las mismas indicadas aplicadas en 6.20 respecto a unidades norcoreanas y rusas se aplican aquí. Este evento puede producirse cualquier número de veces por partida.

**6.22. Evento 6-6. Los chinos han lanzado con éxito un gran ataque de fuerzas especiales.** Este jugador debe examinar inmediatamente el mapa y eliminar permanentemente una unidad aérea o naval de los Estados Unidos, aliada o neutral. En el último caso, esta nación neutral se une inmediatamente a la guerra en el bando norteamericano. Si el jugador chino no ha empezado aún una guerra terrestre en la península de Corea antes de esto, y elige eliminar una unidad surcoreana, esta acción inicia la guerra terrestre en la península de Corea y evita realizar lo que de otro modo habría sido una acción del jugador chino. Las unidades en las bases fuera del mapa de los Estados Unidos y aliados no pueden ser elegidas por el jugador chino. Este evento puede jugarse cualquier número de veces durante una partida.

### **6.23. Marcadores de recuerdo de los eventos.**

Se han proporcionado un grupo de marcadores con las descripciones de los eventos abreviadas impresas en ellos (ver 2.15) para usarlos (o no) como ayudas a la memoria durante la partida. Por ejemplo, si se saca el evento 4-5/4-6 (ver 6.14), puedes coger el marcador impreso con “Tibet Revolt” y colocarlo en una de las áreas terrestres chinas para recordar este hecho.

## **7.0. Apilamiento, restricciones a la movilidad y bases.**

**7.1.** “Apilamiento” es el término empleado para describir el apilamiento de más de una unidad amiga en la misma zona naval o área terrestre al mismo tiempo. En general, el apilamiento es infinito, con sólo tres excepciones. Estas excepciones son: 1) Okinawa y Singapur nunca pueden tener más de tres unidades terrestres amigas y tres unidades aéreas amigas y tres navíos amigos en ellas al mismo tiempo; y 2) el límite correspondiente a las islas Spratley es de una unidad terrestre y una unidad de navíos (nótese que no hay instalaciones aéreas en las Spratley; por ello ningún avión puede tenerlas como base; ver también 9.4). Cuando unidades de bandos enemigos están en estas ubicaciones con limitaciones de apilamiento, sus límites de apilamiento se calculan separadamente unas de otras.

### **7.2. Penalización por sobreapilamiento.**

Si algún jugador en algún momento tiene sus fuerzas sobreapiladas en una o más de las tres áreas terrestres con el límite de apilamiento restringido indicadas en 7.1, la penalización es la eliminación del número mínimo necesario de unidades (a elección del jugador propietario de éstas) para alcanzar el límite de apilamiento permitido.

### **7.3. Áreas de invasión de apilamiento restringido.**

No más de tres unidades terrestres pueden usarse para lanzar una única invasión anfibia (Op 19; ver 8.21) en Okinawa o Singapur. Similarmente, no más de una unidad terrestre puede usarse para lanzar una invasión anfibia de las islas Spratley. Por supuesto, no hay límite al número de estas operaciones que pueden lanzarse a lo largo del juego. Nótese también que la regla de apilamiento no limita el número de navíos que pueden apoyar dichas invasiones con sus factores de combate (ver 8.21).

**7.4.** En general, unidades pertenecientes a las tres categorías principales de unidades - terrestres, aéreas y navales - pueden apilarse potencialmente en un área terrestre y una zona naval del mapa. No hay aguas “interiores” o áreas exclusivamente terrestres en ningún sitio. Para determinadas restricciones de la movilidad, se tiene más en cuenta la

nacionalidad que el tipo de unidad, ver más abajo. Nótese también que las restricciones de nacionalidad dadas más abajo sólo afectan a las unidades de estas nacionalidades particulares; otras unidades del bando norteamericano/aliado pueden operar normalmente en, fuera de y a través de las localizaciones indicadas.

#### **7.5. Restricciones taiwanesas.**

Las unidades terrestres taiwanesas nunca pueden dejar esta isla excepto para ir a la pila de muertas. Las unidades aéreas y navales taiwanesas sólo pueden operar en el Estrecho de Taiwán y/o el mar de la China Oriental.

#### **7.6. Restricciones de Singapur.**

El ejército de Singapur nunca deja esta área terrestre excepto para ir a la pila de muertas. Las unidades navales y aéreas de Singapur pueden operar en Singapur y/o cualquiera de las zonas navales que bordean este país.

#### **7.7. Restricciones filipinas.**

Los navíos filipinos operan sólo en las zonas navales que bordean sus islas. Las unidades terrestres filipinas nunca pueden mover una vez colocadas en el mapa, excepto para ir a la pila de muertas.

#### **7.8. Restricciones coreanas.**

Los navíos de Corea del Norte y Corea del Sur sólo pueden operar en el mar de Japón y/o el mar Amarillo. Los navíos y/o aviones de Corea del Norte y Corea del Sur pueden atacar separadamente desde la resolución de la “gran guerra” en esta península (ver sección 11.0), pero ambas serían acciones separadas. Unidades norcoreanas o rusas o chinas nunca mueven o combaten juntas excepto si intentan resolver una guerra terrestre en la península. Unidades de Corea del Sur, dentro de los límites indicados arriba, pueden cooperar normalmente en el movimiento y el combate con unidades de los Estados Unidos y otras nacionalidades aliadas. Nótese que una vez haya empezado la guerra de Corea (ver op. 2, regla 8.4) ambos bandos pueden realizar ataques que no sean los de la op.11 en ambas Coreas; sin embargo, sólo la op.11 puede “ganar” la Gran Guerra de Corea.

#### **7.9. Restricciones rusas.**

Las unidades aéreas rusas no pueden tener su base fuera de Rusia. Similarmente, los navíos rusos sólo pueden entrar en un área terrestre rusa, aunque pueden entrar en cualquier zona naval del mapa dentro de las reglas normales de movimiento. Las unidades rusas de todo tipo pueden atacar normalmente a otras zonas navales y a otras áreas. Las unidades rusas nunca pueden combinarse en acciones que contengan unidades norcoreanas o chinas.

#### **7.10. Bases.**

Determinadas áreas terrestres del mapa están marcadas como que contienen infraestructuras de bases aero-navales (o simplemente “bases”). Si ganas el control de un área neutral o enemiga que contenga una base, también obtienes el control de esta base. Las bases son indestructibles en términos del juego y su control puede cambiar de manos cualquier número de veces.

Las unidades aéreas pueden operar sólo desde áreas terrestres que contengan bases. Las unidades CVN norteamericanas dañadas pueden repararse sólo en áreas terrestres que

contengan bases (Op.6, ver 8.8). El jugador norteamericano puede aerotransportar unidades terrestres ligeras sólo de un área de base a otra área de base (Op.7, ver 8.9). Una base en un área contestada (ver 3.5) se considera aún bajo control de – y por lo tanto usable por – el jugador que controlaba el área antes de la entrada de las unidades enemigas.

### **7.11. Restricciones de la China continental.**

Las unidades terrestres del bando de los Estados Unidos/aliados nunca pueden entrar en o atacar de ningún modo a China del Norte, China Central ni China del Sur. Los navíos del bando de los Estados Unidos/aliados pueden atacar a estas áreas, pero nunca pueden mover a ellas. Las unidades aéreas del bando de los Estados Unidos/aliados pueden mover a y atacar en estas tres áreas (dentro de las restricciones normales de las operaciones; ver sección 8.0).

### **7.12. Estrecho de Kyushu.**

El estrecho de Kyushu controla todo el movimiento naval entre el mar del Japón y el Océano Pacífico Norte. Por ello, ningún navío del bando chino puede mover directamente del mar de Japón al Océano Pacífico Norte o viceversa, hasta que se haya producido el evento 6-2 (regla 6.18). Similarmente, una vez que este evento se haya producido, ningún navío del bando de los Estados Unidos/aliados puede mover a través del estrecho en cualquier dirección durante el resto del juego (antes de esto, puede hacerlo sin estorbo).

### **7.13. Sarawak y Brunei.**

Nótese que las naciones reales de Sarawak y Brunei no aparecen como entidades separadas de Borneo. Esto es porque dentro de la escala espaciotemporal de este juego, no era operativo que actuaran separadamente de Borneo.

## **8.0. Acciones (Ops).**

**8.1.** Una “acción” (también llamada “op”) es el término usado para describir los movimientos y combates básicos con cuya acción evoluciona la partida. Hay un total de 20 acciones posibles en la partida. Alguna puede realizar sólo uno u otro jugador, mientras que la mayoría esta disponible para que la realice cualquier jugador. La lista de acciones disponibles se indica en el mapa en la Tabla de Acción/Op y se describen todas con detalle a continuación.

**Nota del diseñador.** *Durante el playtesting algunos hemos preferido usar el término “acción” mientras que a otros nos ha gustado más el término “op”. Cada uno hemos mantenido nuestra preferencia con firmeza, por lo que para todos los propósitos hemos decidido emplear ambos términos, que en estas reglas son intercambiables: una “acción” es una “op” y una “op” es una “acción”.*

**8.2.** Cada vez que el jugador chino empiece el paso III de la secuencia del juego, deberá anunciar a su oponente qué acción va a realizar en ese momento. El jugador de los Estados Unidos debe hacer lo mismo siempre que empiece el paso IV de la secuencia del juego. Ningún jugador puede realizar operaciones que sólo estén disponibles para el otro jugador. Fuera de esta restricción – junto con lo mandado en el evento 5-5/5-6 (ver 6.16) – ambos jugadores pueden realizar la misma acción cualquier número de veces seguidas. Las 20 acciones posibles del juego se describen detalladamente a continuación y se indican en la Tabla de Acción/Op del mapa.

**8.3. Op. 1: Llevar a Rusia a la guerra.** Esta acción puede realizarse una vez por partida y sólo por el jugador chino. El resultado es cambiar a Rusia de neutral (pro-china) a una actitud beligerante en el bando chino. Ver también las reglas 6.17 y 7.9.

**8.4. Op. 2: Inicio de una guerra terrestre en Corea.** Esta acción puede realizarse una vez por partida, sólo por el jugador chino. Una vez ha empezado dicha guerra, puede acabar sólo en la Tabla de Resolución de la Guerra Terrestre de Corea. Nótese que iniciar la guerra terrestre no supone que el jugador chino obtenga un acceso inmediato a la tabla de resolución. Esto requiere una acción separada y posterior. Ver sección 11.0 para más detalles.

**8.5. Op. 3: Mover una fuerza de unidades terrestres chinas de cualquier lugar de China a cualquier lugar de China o Corea del Norte.** Esta acción puede realizarla sólo el jugador chino y puede hacerlo cualquier número de veces por partida. Las unidades enviadas a Corea bajo las provisiones de esta acción pueden incluir unidades aerotransportadas o de asalto aéreo chinas. Las unidades terrestres chinas pueden enviarse a Corea del Norte antes del inicio de una guerra terrestre allí. Las unidades chinas una vez en Corea no pueden dejar esta ubicación durante el resto de la partida excepto para ir a la pila de muertas. Nótese también que la isla de Taiwán no se considera nunca parte de “China” para los propósitos de esta regla, incluso si cae bajo control de la República Popular China.

**8.6. Op. 4: Mover una fuerza de unidades aerotransportadas y/o asalto aéreo de China Central a Taiwán.** Esta acción sólo puede realizarse una vez por partida y sólo por el jugador chino. Esto es, si la fuerza aerotransportada/asalto aéreo va a Taiwán, entonces todas las unidades de estos dos tipos activadas en China Central en el momento de esta acción deben ir juntas a Taiwán a la vez (algunas unidades aerotransportadas/asalto aéreo pueden haber sido antes enviadas a Corea, Sinkiang o el Tíbet). Si hay alguna unidad terrestre enemiga en Taiwán en ese momento, se produce un ataque obligatorio (y no apoyado) por parte de la fuerza aerotransportada/asalto aéreo sobre estas unidades, que se resuelve como parte de esta misma acción.

**8.7. Op. 5: Lanzar un ataque aéreo desde China Central a Taiwán.** Esta acción puede ser realizada sólo por el jugador chino y puede hacerla cualquier número de veces por partida. Para hacerla, coge uno, alguno o todos sus aviones no-LR que tengan base en China Central en ese momento y los mueve temporalmente a Taiwán. Debe entonces usar estos aparatos en un ataque normal (y por lo tanto no apoyado) sobre unidades enemigas ubicadas allí. Al final de la resolución del ataque (incluyendo el fuego de respuesta normal), todas los aviones chinos sobrevivientes vuelven a China Central.

**8.8. Op. 6: Reparación de un CVN dañado ubicado en una base aérea amiga.** Esta acción puede realizarla sólo el jugador de los Estados Unidos y puede hacerla cualquier número de veces durante la partida. El CVN dañado debe estar ya localizado en un área terrestre amiga que contenga una base. El área terrestre puede estar contestada en el momento de la reparación. Se voltea la unidad a su lado de plena potencia.

**8.9. Op. 7: Puente aéreo de una unidad terrestre norteamericana ligera desde cualquier base amiga a cualquier otra base amiga.** Esta acción sólo puede realizarla el jugador norteamericano y puede hacerlo cualquier número de veces durante la



partida. La BCT ligera elegida (ver 2.8) puede moverse desde cualquier área terrestre amiga controlada con una base a cualquier área terrestre amiga controlada con una base en el mapa. Dichas áreas pueden estar contestadas en el momento del movimiento (ver 3.5) y pueden también incluir, en cualquier dirección, las áreas de base fuera del mapa de los Estados Unidos y aliados.

**8.10. Op. 8: Petición de refuerzos.** Esta acción puede realizarla sólo el jugador norteamericano y puede hacerla cualquier número de veces hasta que su caja de refuerzos (ver 3.2) se quede sin unidades. El jugador norteamericano debe lanzar inmediatamente un dado y entonces sacar sin mirar ese número de unidades (de una a seis) de su caja de refuerzos. Estas unidades se colocan entonces en las áreas de base fuera del mapa de los Estados Unidos y aliados. Desde allí pueden moverse normalmente al mapa en posteriores acciones. Todas las CVN sacadas se reciben a plena potencia.

**8.11. Op. 9: Realizar un esfuerzo diplomático para llevar a un neutral a la guerra.** Esta acción la puede realizar sólo el jugador norteamericano y lo puede hacer cualquier número de veces durante la partida. Nombra en voz alta alguna de las siguientes naciones: Indonesia, Vietnam, Filipinas o Malasia y entonces lanza un dado. Si el resultado es de uno a tres, la nación nombrada entra inmediatamente en la guerra en el bando de los Estados Unidos. Si el resultado es de cuatro a seis, la nación permanece neutral. Fracasar en un intento no excluye posteriores intentos con la misma nación. Si la nación entra en la guerra, todas sus áreas terrestres, bases y fuerzas armadas se unen inmediata y permanentemente al bando de los Estados Unidos.

**8.12. Op. 10: Realizar una intercepción aérea de una acción de cambio de base aérea china.** Esta acción sólo puede realizarla el jugador norteamericano y puede hacerla cualquier número de veces durante la partida, teniendo en cuenta sólo que la acción china realizada justo antes a esta sea una op. 16 (ver abajo, 8.18). Si este aparato chino mueve sobre o adyacente a una o más áreas terrestres o zonas navales que contengan aviones y/o CVN norteamericanos, estas unidades norteamericanas (no aliadas) pueden lanzar un ataque combinado, y por lo tanto apoyado, sobre este avión chino. Cuando se intercepta una op. 18 china, la intercepción norteamericana se resuelve antes de que los aparatos LR chinos o rusos supervivientes puedan lanzar su ataque.

**8.13. Op. 11: Intento de resolver una guerra terrestre previamente iniciada en Corea.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador, potencialmente cualquier número de veces durante la partida. No puede realizarse, sin embargo, hasta que el jugador chino haya declarado la op. 2 (ver arriba, 8.4). Nótese además que una vez resuelta la guerra terrestre en Corea (ver sección 11.0), no se puede iniciar otra durante el transcurso de la misma partida.

**8.14. Op. 12: Mover una fuerza naval de una base aérea a una zona naval vecina.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces por partida. Si dicho moviendo lo realiza una fuerza de navíos a una zona naval que contenga unidades enemigas, puede producirse un combate como parte de esta misma acción. Ver secciones 9.0 y 10.0 para más detalles.

**8.15. Op. 13: Mover una fuerza naval de una zona marítima a un área terrestre amiga vecina controlada o contestada.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces a lo largo de la partida. Si dicho movimiento lleva una fuerza de navíos a un área terrestre que contenga unidades enemigas, los navíos que han movido pueden realizar un ataque dentro de la misma acción. Además, este ataque puede incluir la participación de algunas o todas las demás unidades amigas que puedan encontrarse ya en esta área terrestre cuando lleguen los barcos que han movido.

**8.16. Op. 14: Mover una fuerza naval de una zona marítima a otra zona marítima vecina.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces por partida. Se permite mover entre zonas conectadas por fronteras lineales, así como saltar a través de Okinawa, Singapur o las Spratley si las controlas o has contestado su control. Ver 9.3 para más detalles. Si dicho movimiento hace que una fuerza naval entre en una zona marítima que contenga unidades enemigas, los navíos que han movido pueden lanzar un ataque como parte de esta misma acción. Además, este ataque puede incluir la participación de alguna o todas las unidades amigas que puedan encontrarse ya en esta área terrestre cuando lleguen los barcos que han movido.

**8.17. Op. 15: Usar navíos en cualquier zona marítima par atacar unidades enemigas en esta misma zona o en un área terrestre que bordee la zona.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces por partida. Ver sección 10.0 para más detalles. Si dicho ataque se hace a un área terrestre contestada, no puede incluir a unidades amigas que ya estén en esta área terrestre.

**8.18. Op. 16: Mover aviones de una base aérea amiga a otra base aérea amiga.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces por partida. El movimiento puede tener cualquier longitud, pero en el caso de los cambios de base del bando chino, deben trazarse área por área y/o zona por zona a través del mapa para permitir al jugador norteamericano realizar la op. 10 (ver más arriba, 8.12). El jugador norteamericano no necesita realizar dichos movimientos trazados; simplemente cambia la ficha de base. Para ambos jugadores, la base aérea de despegue puede estar contestada, pero la base aérea de destino no puede estarlo. El jugador norteamericano puede usar su base fuera del mapa ya sea como área de despegue o como de aterrizaje. Nótese que las unidades que han cambiado de base no pueden combatir, ofensiva o defensivamente, como parte de esta operación. Esto es, las unidades chinas que cambian de base no pueden devolver el fuego a las unidades norteamericanas/aliadas que las están interceptando.

**8.19. Op. 17: Usar los aviones de una base aérea para atacar navíos enemigos en una zona marítima vecina.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces a lo largo de la partida. Ver sección 10.0 para más detalles. Si dicho ataque se realiza a una zona marítima contestada, no puede, como parte de la misma acción, incluir la participación de navíos amigos en la misma zona.

**8.20. Op. 18: Mover aviones de largo alcance (LR) a cualquier zona de mapa y lanzar un ataque.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces por partida. Los LR del bando chino no pueden alcanzar los Estados Unidos y la base aérea de los Estados Unidos y aliados fuera del mapa. Se devuelven los LR chinos a su base aérea originaria, que siempre debe encontrarse en una de las tres áreas terrestres chinas. Los aviones LR rusos siempre tienen su base en Rusia. Los aviones LR

norteamericanos siempre tienen su base en la base fuera del mapa de los Estados Unidos. Ningún bando puede combinar un ataque con LR con la participación de cualquier otra de sus fuerzas. El movimiento de los LR del bando chino puede recibir una interceptación norteamericana y estas interceptaciones se resuelven antes que cualquier ataque de los LR chinos que mueven (ver arriba 8.12). Una activación de esta op no permite necesariamente que todos los LR de este bando vuelen y ataquen a diferentes objetivos; permite a los LR de una base aérea volar y atacar todos al mismo objetivo.

**8.21. Op. 19: Usar fuerzas terrestres en el mar en cualquier zona marítima para lanzar una invasión anfibia sobre un área terrestre enemiga fronteriza susceptible de dichas invasiones.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces a lo largo de la partida. Nótese que el jugador chino puede también elegir lanzar una invasión sobre un área neutral, lo que llevará instantáneamente a esta nación a la partida en el bando de los Estados Unidos. Las invasiones también pueden incluir, dentro de la misma acción, la participación en el combate de navíos anfibios, siempre que estén ubicados en la misma zona marítima que las unidades terrestres invasoras. Nótese que sólo determinadas áreas del mapa aparecen identificadas como susceptibles a una invasión anfibia. Esta restricción es para ambos jugadores. Las áreas no susceptibles de una invasión anfibia nunca pueden cambiar de categoría.

**8.22. Op. 20. Usar una fuerza ya en un área terrestre contestada para atacar a fuerzas enemigas dentro de esta misma área.** Esta acción puede realizarla cualquier jugador cualquier número de veces por partida. Ver sección 10.0 para más detalles.

## **9.0. Movimiento.**

**9.1.** En general, el movimiento tiene lugar entre áreas terrestres contiguas y/o zonas marítimas dentro de los parámetros de las acciones detalladas en la sección 8.0. Excepto lo indicado en 8.9, 8.18 y 8.20 para el jugador norteamericano, y lo indicado en 8.5, 8.6 y 8.7 para el jugador chino, no se pueden “saltar” áreas terrestres o zonas marítimas durante el movimiento.

### **9.2. Movimiento diagonal en zonas marítimas.**

El movimiento diagonal – esto es, mover de una zona marítima a otra cuando se tocan sólo por un punto en una esquina – está permitido sólo si las zonas estuvieran conectadas a lo largo de una frontera lineal.

### **9.3. Movimiento saltando islas.**

Siempre que controles o tus fuerzas terrestres hayan desembarcado contestando su control, puedes mover tus navíos “saltando” a través de Okinawa, Singapur o las Spratley. Esto es, por ejemplo, los navíos pueden, en una operación de movimiento, ir directamente de una zona marítima que bordee estas islas a otra zona que las borde.

### **9.4. Estatus especial de las islas Spratley.**

El control de las islas Spratley es aún motivo de disputas internacionales. Para reflejar esto en el juego, las Spratley son un área terrestre “neutral” del mapa abiertas a la ocupación norteamericana/aliada antes de que los chinos entren en ellas. Esto es, las Spratley están abiertas a la entrada en ellas de fuerzas de ambos bandos desde el mismo inicio del juego. Nótese, sin embargo, que los VP obtenidos por las Spratley no entran

en juego de ningún modo a no ser que y hasta que los chinos hayan obtenido un control no contestado del lugar una vez.

#### **9.5. Aviones con base en tierra.**

Las unidades aéreas del juego tienen todas base en tierra. Sólo pueden operar desde áreas terrestres que contengan instalaciones de bases y, en el bando de los Estados Unidos, desde la base fuera del mapa. En general, entonces, los aparatos no LR del juego sólo moverán para cambiar de base (op. 16, ver 8.18). Es obligatorio el cambio de base (aunque no se considera una acción) cuando tus fuerzas terrestres pierden el control de su área de base frente a unidades enemigas. Todos los demás movimientos aéreos a través del mapa se producirán durante la ejecución de la op. 5 (ver 8.7) y la op. 18 (ver 8.20).

#### **9.6. Navíos en áreas terrestres.**

En general, las bases no son importantes para los navíos en este juego. Esto se debe a que los barcos representados por las fichas del juego son abastecidos y aprovisionados de tal modo que son capaces de permanecer en el mar durante la mayor parte de la guerra aquí cubierta. La ventaja de mover barcos a un área terrestre – en otras palabras, de desplegarse cerca de sus costas y/o de ir a un puerto – viene con las activaciones de la op. 6 (ver 8.8) así como las op. 13 y 20 (ver 8.15 y 8.22). Nótese, no obstante, que hay también una desventaja para dichos despliegues navales en la costa (ver 10.5). Nótese también que los barcos de un área terrestre también son objetivo de un cambio de base de emergencia en caso de determinados eventos y/o combates.

#### **9.7. Procedimiento de cambio de base de emergencia.**

Siempre que se produzca un cambio de base de emergencia, los jugadores deberán primero chequear para ver si hay una ubicación específica obligatoria para recibir a estas unidades (ver 6.17 y 6.18). Si la hay, las unidades que cambian de base van allí. En otras circunstancias, cuando no hay ubicaciones específicas, el jugador propietario de las unidades deberá moverlas a la base aérea amiga controlada o contestada (se considera que todas están en una de estas categorías) más cercana. Si hay dos o más de este tipo de áreas equidistantes, el jugador contrario realiza la elección entre ellas. El cambio de base de emergencia chino no es objeto de las interceptaciones norteamericanas.

#### **9.8. Unidades terrestres ligeras en el mar.**

Para ir al mar (y permanecer potencialmente allí todo el tiempo que sea), una unidad terrestre sólo necesita ser volteada a su lado inverso, poniendo boca arriba el lado impreso como “At Sea”. Esto significa que se encuentra a bordo de pequeñas naves de transporte que no están representadas por sí mismas en el juego a través de fichas individuales. El único límite es que ningún bando puede tener más de tres unidades “At Sea” desplegadas en el agua a la vez (se toman en consideración ambos límites por separado). Nótese también que voltear una unidad a su lado de “At Sea” no es una acción separada, es simplemente parte del movimiento al mar (tal vez acompañadas por otras unidades navales). Mientras se encuentren en el mar, las unidades ligeras terrestres se consideran barcos de superficie para todos los propósitos del movimiento y el combate con factores de combate de cero. Nótese, también, que las unidades terrestres “At Sea” son “objetivos protegidos” (ver 10.4).

## **9.9. Unidades terrestres pesadas en el mar.**

Las unidades terrestres pesadas sólo pueden ir al mar en barcos de transporte anfibios (Amph) de su propio bando. Cada una de estas unidades Amph puede transportar hasta tres unidades pesadas (de cualquier combinación de tipos). Para mostrar que una unidad pesada está siendo transportada por una unidad Amph, se coloca la unidad terrestre bajo la ficha de la unidad Amph. Nótese también que subir a bordo de una unidad Amph no es una acción separada, es simplemente parte del movimiento al mar (tal vez acompañadas por otras unidades navales). Mientras se encuentren en el mar, las unidades terrestres pesadas se consideran para todos los propósitos del movimiento y el combate como una parte inseparable de las unidades Amph que las transportan. Esto es, si su unidad Amph es atacada, no se hacen diferentes ataques contra las unidades terrestres transportadas; simplemente sufren el mismo destino que la unidad Amph que la transporta. Nótese, también, que las unidades Amph son “objetivos protegidos” (ver 10.4).

Las unidades pueden permanecer sobre unidades Amph en el mar todo el tiempo que quieran. Siempre que una unidad Amph que transporte unidades terrestres mueva a un área de tierra, las unidades terrestres que transporta se consideran inmediatamente descargadas como parte de esta misma acción de movimiento. Si/cuando una unidad Amph se usa para transportar unidades terrestres en una invasión anfibia (esto es, sobre un área terrestre controlada o contestada por el enemigo), esta unidad Amph no es objeto del fuego de respuesta de las unidades enemigas que se defienden allí durante esta acción.

## **10.0. Combate.**

**10.1.** En general, el combate es voluntario y normalmente sólo ocurre entre unidades contrarias que se encuentren en la misma zona naval o área terrestre. El combate es obligatorio durante: 1) el primer desembarco de una invasión anfibia; ó 2) un asalto aerotransportado/aéreo chino sobre Taiwán; y 3) unidades aéreas con base terrestre en China mueven y atacan Taiwán. El “primer desembarco de una invasión anfibia” se refiere a cualquier momento en el que sólo unidades terrestres de tu bando entren en un área terrestre controlada por el enemigo. Los detalles de los casos dos y tres se dan en 8.6 y 8.7 respectivamente.

En cualquier otro caso, se puede producir un combate (a elección del jugador activo) siempre que en una acción de movimiento, las fuerzas que mueven entren en una zona naval o un área terrestre ocupada por una o más unidades enemigas. En estos casos, se puede producir un combate, pero no es obligatorio: se permite que unidades contrarias coexistan indefinidamente en las mismas áreas terrestres y/o zonas navales. Nótese, también, que si has movido unidades terrestres a un área terrestre ocupada sólo por unidades aéreas y/o navales enemigas, no se producirá ningún combate – estas unidades enemigas simplemente deberían realizar un cambio de base de emergencia.

El combate puede producirse a través de líneas fronterizas de zonas/áreas sólo dentro de las indicaciones de las ops 15 y 17 (ver 8.17 y 8.19, respectivamente).

## **10.2. Procedimiento del combate.**

Las unidades indican su participación en el combate, tanto ofensiva como defensivamente, disparando a las unidades enemigas. En cada combate, una unidad que participe puede disparar a cualquier unidad enemiga. Por turnos, cada una de tus unidades que dispare puede recibir disparos de una o más unidades enemigas en esta misma batalla. En general, es imposible que los jugadores oculten unidades que vayan a

participar en una batalla; sin embargo, nótese la importante excepción descrita en la regla 10.4.

Todo el fuego de una batalla determinada se considera que tiene lugar simultáneamente dentro y entre ambos bandos. Así, tirar los dados para resolver el combate antes que el contrario no otorga ninguna ventaja. Se lanzan todos los dados de combate y se anotan los resultados antes de que se produzcan las reducciones o eliminaciones de las unidades. Ver 2.11 para una descripción más procesual.

Para ser más formales, el jugador que realizó la acción cuyo resultado fue este combate puede disparar primero. Dentro de las restricciones de la regla de los objetivos protegidos (10.4), puedes asignar más de una de tus unidades a atacar a la misma unidad enemiga. Si, sin embargo, tu primer disparo o uno de los primeros tiene éxito y elimina a una unidad multiobjetivo, no puedes reasignar objetivos nuevos a las unidades que aún no han disparado – simplemente pierden su oportunidad de combatir.

Nótese también que nunca hay batallas de más de una ronda. Cada unidad involucrada en un combate de ambos bandos sólo puede disparar una vez y así permanecen hasta que otra acción les permita combatir de nuevo.

### **10.3. CVN USA.**

Debido a su gran tamaño y a sus características de alta tecnología, se aplican reglas de combate especiales a todos los CVN norteamericanos. Esto es, se necesitan dos aciertos para hundir un CVM norteamericano a plena potencia. Son los únicos navíos que se hunden con dos aciertos. El primer acierto se registra sobre el CVN volteándolo a su lado dañado (el lado de la ficha con los factores más bajos). Los CVN dañados permanecen así hasta que se cumplan las indicaciones de la op. 6 (ver 8.8) o hasta que sean hundidos definitivamente a causa de un posterior acierto.

Además, todos los aviones del bando chino disminuyen su número “de acierto” uno cuando atacan a un CVN. Esto es, por ejemplo, un avión con un factor anti-barcos de superficie de “3”, sólo tiene un factor “2” cuando ataca a CVN, incluso si éste último se encuentra dañado. Además los CVN son “objetivos protegidos” (ver abajo).

### **10.4. Objetivos protegidos.**

Los CVN norteamericanos así como las unidades terrestres ligeras de ambos bandos “En mar” y los navíos Amph de ambos bandos (junto con las unidades terrestres pesadas que puedan transportar) se consideran “objetivos protegidos” cuando reciben fuego enemigo en combate. Esto es, ningún objetivo protegido puede ser atacado a no ser que haya otro barco de categoría no protegida en la misma zona o área que también se encuentre afectado por al menos el ataque de una unidad enemiga.

### **10.5. Navíos en áreas terrestres.**

Siempre que haya navíos en áreas terrestres, todas las unidades enemigas que les ataquen tienen su número de acierto aumentado uno (excepto para las que tienen 5, que en ningún caso pueden incrementarse a 6 ó más). Este modificador es acumulativo con cualquier otro modificador aplicable positivo o negativo, pero nunca se puede superar el 5.

### **10.6. Aviones Stealth norteamericanos (Stl).**

Varios aviones norteamericanos del juego se identifican como ocultos (“Stl”). Esto significa que cuando reciben ataques de unidades enemigas de cualquier tipo, el número “para acertar” de las unidades enemigas que disparan se reduce a “1”. Nota: no se reduce uno, queda reducido a uno.

## **11.0. Guerra de Corea.**

**11.1.** Cualquier gran guerra terrestre en Corea se combatiría a una escala incongruente con el resto de la actividad del juego. En caso de que la RDC inicie tal conflicto, se resuelve usando sus propias sub-reglas, que se presentan a continuación en esta sección.

### **11.2. Situación inicial coreana.**

Al principio de la partida no hay en curso ninguna guerra en Corea. Hasta que se produzca ésta, ninguna unidad de Corea del Norte o Corea del Sur puede moverse o usarse para lanzar cualquier tipo de ataque por parte de ninguno de los jugadores. Antes del inicio de la guerra, sin embargo, se permite que unidades norteamericanas (pero no de otro aliado) muevan a y/o fuera de, y/o permanezcan en Corea del Sur y lo mismo se aplica para las unidades chinas (que no rusas) en Corea del Norte. De nuevo, no obstante, mientras se mantenga la paz en la península, ningún ataque puede tener su origen en Corea. Corea del Norte empieza el juego “neutral pro-china” y Corea del Sur “neutral pro-Estados Unidos”.

### **11.3. Inicio de una guerra en Corea.**

La guerra empieza en la península de Corea cuando/si el jugador chino anuncia que va a realizar la op. 2 (ver 8.4). Una vez iniciada la op. 2, permanece en efecto hasta que se resuelva la guerra de Corea usando las reglas presentadas en la presente sección. El jugador chino nunca está obligado a elegir la op. 2, ni el jugador norteamericano puede hacerlo. Nótese también que iniciar la op. 2 es una acción por sí misma. Esto es, empezar la guerra no permite al jugador chino empezar a resolver el conflicto como parte de la declaración de la misma acción.

### **11.4. Resolución de la guerra de Corea.**

Una vez el jugador chino ha declarado la op. 2, cualquier jugador puede elegir libremente, en el momento oportuno de la secuencia del juego – paso III para el jugador chino y paso IV para el norteamericano – la op. 11 (ver 8.13). Tras hacer esto, ambos jugadores acudirán a la Tabla de Resolución de la Guerra de Corea impresa en el mapa y seguirán las instrucciones que allí aparecen. Ningún jugador está obligado a iniciar la op. 11 simplemente porque se haya iniciado previamente la op.2. Una vez se ha iniciado la “gran guerra” en Corea, a través de la declaración china de la op. 2, sólo puede acabar (resolverse) usando la op. 11. Incluso si sucede que sólo haya unidades de un bando en una de las Coreas, la “gran guerra” permanece en curso y se logran los VP indicados, hasta el momento en el que el conflicto se solucione mediante la op. 11.

### **11.5. Modificadores del dado.**

Antes de lanzar un dado para resolver la guerra de Corea, el jugador chino debería sumar todos los factores de combate anti-terrestres chinos y norcoreanos que tenga en Corea del Norte. También debería sumar todos los factores de combate anti-terrestres disponibles de los aviones chinos en Corea del Norte y sumar este número al total inicial. Mientras hace esto, el jugador norteamericano debería sumar los factores anti-terrestres norteamericanos y surcoreanos que tenga en Corea del Sur, a los que añadirá los factores anti-terrestres de todos los aviones amigos en Honshu y Kyushu, junto con los factores anti-terrestres de las unidades CVN norteamericanas en el mar Amarillo y el mar del Japón.

Se logra un modificador del dado de -1 (menos uno) por cada cinco factores norteamericanos logrados en el proceso descrito arriba. Se desechan los restos. Esto es, por ejemplo, si el jugador norteamericano tiene 13 factores, obtiene un modificador de -2 (menos dos). Se logra un modificador +1 por cada cinco factores chinos logrados en el proceso descrito arriba. Se desechan los restos. Esto es, por ejemplo, si el jugador chino tiene 16 factores, obtiene un modificador de +3 (más tres). Se combinan ambos modificadores para obtener uno definitivo. Usando el ejemplo anterior, en esta situación el modificador final sería de +1 (más uno).

El jugador que activó esta operación de resolución de la guerra de Corea en concreto (op. 11) lanza el dado y le aplica el modificador definitivo. Este resultado final se lleva a la tabla y se aplica a ambos jugadores, que eliminan las unidades terrestres indicadas. Cada jugador elimina a su elección las unidades de su bando.

#### **11.6. Resolución final de la guerra de Corea.**

Si cualquier intento de la op. 11 de un jugador da como resultado cero o menos o siete o más, esta guerra dentro de una guerra finaliza. Si el jugador chino gana la guerra de Corea, obtiene 4 VP (ver 4.5). Si el jugador chino pierde la guerra de Corea, pierde 4 VP (ver 4.5). El bando ganador no puede desplegar fuera de Corea durante el resto del juego ninguna unidad terrestre de las que tenga allí. Al mismo tiempo, no obstante, los aviones y navíos del bando ganador pueden mover a/a través de la porción de Corea liberada/conquistada y usar las instalaciones de las bases que allí existen. Una vez se ha resuelto la guerra de Corea, ningún bando puede introducir nuevas unidades terrestres en la península; sin embargo, pueden hacerse ataques aéreos y/o navales a la península desde fuera de ella. Estas operaciones, no obstante, se realizarán usando las reglas normales de combate, no las de la op. 11. Nótese también que si ambos bandos pierden simultáneamente todas sus unidades de Corea durante un intento de resolución de la op. 11 pero este mismo resultado no da a ningún bando como ganador, la guerra de Corea continúa hasta el final del juego, en cuyo caso no se logran VP por Corea, o hasta que ambos jugadores puedan llevar unidades de refresco e intentar resolver de nuevo la op. 11.



## ÍNDICE.

1.0. Introducción.....	1
2.0. Componentes .....	2
3.0. Colocación y control.....	6
4.0. Cómo ganar .....	7
5.0. Secuencia del juego .....	9
6.0. Eventos .....	9
7.0. Apilamiento, restricciones a la movilidad y bases .....	13
8.0. Acciones (Ops.) .....	15
9.0. Movimiento .....	19
10.0. Combate.....	21
11.0. Guerra de Corea.....	23