LA GUERRA DELLA CINA

1937-41

Serie COIN, Volume XIII



MANUALE DI GIOCO

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

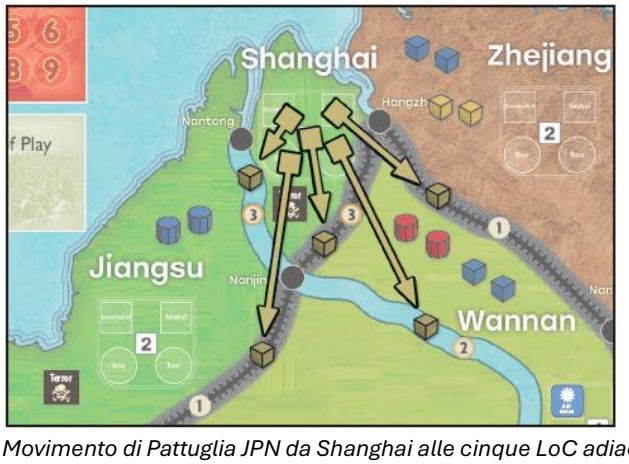
Tutorial di *La Guerra della Cina*

Di Evan Yoak

Quello che segue è un esempio dettagliato di gioco per *La Guerra della Cina*. Preparatevi per lo scenario del 1938 che si trova a pagina 20 del regolamento, quindi posizionate altri due Guerriglieri rossi del Partito Comunista Cinese (PCC) sulla Linea Ferroviaria di Comunicazione (LoC) che segna il confine tra la provincia di Shandong e la provincia di Jiangsu. Per costruire il mazzo Evento, posiziona le seguenti carte in ordine dall'alto verso il basso: *La Mediazione di Trautmann* (#26), *Guerra Chimica* (#18), *La Società delle Camicie Blu* (#45), *Comprensione Locale* (#21), *Organizzazione delle Retrovie* (#44), *Frizione tra le Fazioni* (#42), *Defezione* (#6), *Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico* (#10), *Atrocità Giapponesi* (#43), *Consulenti Sovietici* (#3) e una carta Propaganda (#49, #50, #51 o #52). All'inizio del gioco, a ogni Fazione è consentito spostare le proprie forze sulle Linee di Comunicazione confinanti con le Province in cui si trova, ma ai fini di questo esempio daremo per scontato che nessuna Fazione scelga di farlo.

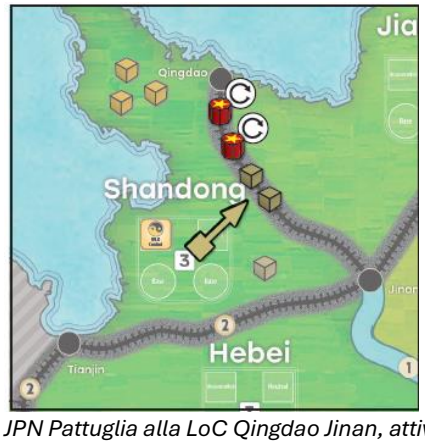
Turno 1 – Schieramento + Pattuglia JPN, Pattuglia Limitata NAT

La prima carta del mazzo Evento, *La Mediazione di Trautmann*, viene rivelata e posizionata accanto al mazzo, mentre la seconda carta, *Guerra Chimica*, viene rivelata e lasciata in cima al mazzo (2.2). Tutte le Fazioni sono attualmente Disponibili (i loro cilindri di Disponibilità si trovano nella casella "Fazioni Disponibili" sulla traccia Sequenza di Gioco), quindi la Fazione la cui icona è elencata per prima nell'Evento corrente, in questo caso il Giappone (JPN), inizia (2.3.1, 2.3.2). Il giocatore JPN decide di portare più forze sulla mappa con l'Attività Speciale Schieramento, che consente di spostare fino a sei Truppe JPN tra le Province Disponibili e fino a tre Province Costiere (4.2.1). Il JPN prende quattro cubetti Truppa dalle Province Disponibili e li posiziona nel Guangdong, poi ne prende altri due e li posiziona nel Guangxi. Ora il Giappone deve assicurarsi alcune Linee di Comunicazione (LoC) per aumentare il Totale Vittoria, che è la somma dell'Impegno e del valore Economico delle LoC occupate solo dalle forze giapponesi (7.2). Il Giappone utilizza l'Operazione Pattuglia per farlo (3.2.3). Le Risorse giapponesi vengono ridotte da 24 a 21 poiché la Pattuglia costa sempre 3 Risorse al Giappone, indipendentemente dal numero di LoC di destinazione. La Pattuglia consente il movimento solo verso LoC adiacenti, quindi il giocatore prende le cinque Truppe a Shanghai e ne posiziona una su ciascuna delle LoC adiacenti (incluse tre adiacenti a Shanghai attraverso le città di Hangzhou e Nanjin), quindi sposta una Truppa dal Guangxi alla LoC fluviale adiacente (Guangzhou-Nanning).



Movimento di Pattuglia JPN da Shanghai alle cinque LoC adiacenti

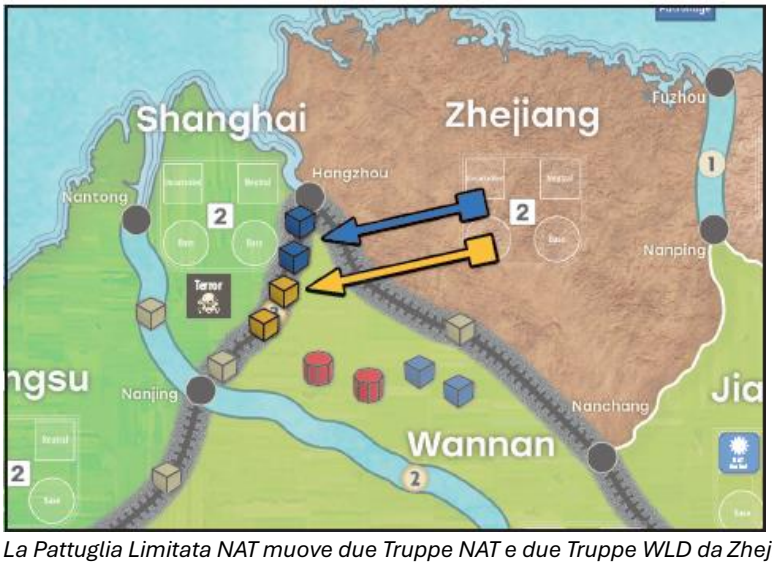
JPN sposta anche due Truppe da Shandong sulla LoC Ferroviaria tra quella Provincia e Jiangsu (la LoC Qingdao-Jinan), il che gira i due Guerriglieri del PCC sulla LoC sul lato Attivo; quando esegue una Pattuglia, il giocatore JPN può girare una Guerriglia Nascosta ad Attiva per ciascuno dei suoi cubi (Truppe o Polizia) ora sulla LoC (e indipendentemente dal fatto che quei cubi si siano mossi o meno), quindi se ci fossero stati tre Guerriglieri lì, la terza Guerriglia sarebbe rimasta Nascosta. Queste mosse aumentano il totale delle vittorie di JPN da 22 a 33 (per le 11 LoC del valore di Economia che JPN ora occupa da sola, più i 22 di Impegno con cui ha iniziato la partita).



JPN Pattuglia alla LoC Qingdao Jinan, attivando entrambe le Guerriglie CPC lì presenti

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Il turno giapponese è completo (scelgono di non pagare Risorse aggiuntive per Assaltare la LoC Qingdao-Jinan), quindi posizioniamo il loro cilindro di Disponibilità nella casella "Operazione e Attività Speciale della 1a Fazione" per indicare l'opzione scelta. I Nazionalisti (NAT) sono i prossimi disponibili e possono scegliere tra un'Operazione Limitata (selezionando un solo spazio) o l'Evento, e decidere di eseguire la propria Pattuglia Limitata. Il giocatore sposta entrambe le Truppe NAT dallo Zhejiang alla LoC adiacente della Ferrovia 3-Econ (Hangzhou-Nanchino), così come entrambe le Truppe WLD; nella Guerra di Cina, durante le Operazioni di Pattugliamento e Rastrellamento, ogni Truppa NAT mossa può portare con sé una Truppa WLD cedendo Risorse al giocatore WLD. In questo caso, NAT paga una Risorsa a WLD per portare con sé Truppe WLD in un numero qualsiasi di destinazioni di Pattugliamento (a differenza di Rastrellamento, che richiede a NAT di pagare a WLD una Risorsa per destinazione di Rastrellamento). NAT paga due Risorse per la Pattuglia stessa e una a WLD per lo spostamento delle sue Truppe, portando le Risorse NAT a quattro e portando le Risorse WLD a sette.



La Pattuglia Limitata NAT muove due Truppe NAT e due Truppe WLD da Zhejiang alla LoC Hangzhou-Nanjing.

La Pattuglia NAT consente inoltre di Assaltare in una destinazione, e NAT può pagare per includere Truppe WLD negli Assalti (3.2.5), cosa che il giocatore NAT fa ora. L'Assalto successivo alla Pattuglia è gratuito, ma se NAT sceglie di impiegare Truppe WLD nell'Assalto, NAT deve pagare una Risorsa a WLD, che in questo caso lascia WLD con otto Risorse e NAT con tre. L'Assalto procede sempre come segue. Ogni parte somma il suo Valore di Combattimento in base ai pezzi presenti e al suo stato di attaccante o difensore. La Fazione che esegue l'Assalto è l'attaccante, mentre la/le Fazione/i bersaglio dell'Assalto sono i difensori (JPN può scegliere quali Fazioni Cinesi Assaltare in qualsiasi combinazione). Quindi, ciascuna fazione tira un dado: se il risultato è inferiore o uguale al suo Valore di Combattimento, la fazione avversaria deve perdere pezzi con Valore di Combattimento maggiore o uguale al risultato del dado (ad esempio, se il cinese ottiene un 1 contro una singola Truppa Giapponese, che ha un Valore di Combattimento di 2, il giocatore Giapponese deve perdere la Truppa per soddisfare il risultato del combattimento). L'attaccante sceglie come distribuire le perdite per entrambe le fazioni, ma non può scegliere perdite superiori al necessario per soddisfare il risultato del dado (sebbene possa rimuovere un pezzo di Truppa Giapponese di valore 2 anche se questo supera il risultato del dado di uno). I cubi rimossi (Truppe e Polizia) vanno solitamente nella casella Vittime, mentre gli altri pezzi rimossi (Guerriglie e Basi) tornano nella casella Forze Disponibili della propria Fazione.

In questo Assalto alla LoC di Hangzhou-Nanchino, il Valore di Combattimento Cinese combinato per l'Assalto è quattro (uno per Truppa Cinese), mentre il Valore di Combattimento Giapponese è due (due per Truppa Giapponese). NAT tira un 3 e JPN un 1. NAT sceglie di inviare un cubo WLD alle Perdite per compensare la perdita di uno. NAT sceglie anche come allocare le perdite del difensore, sebbene in questo caso ci sia una sola Truppa JPN, quindi va anch'essa alle Perdite. Si noti che anche se ci fossero state due Truppe JPN nell'Assalto (per un Valore di Combattimento di quattro), entrambe sarebbero state rimosse per soddisfare il risultato di combattimento di tre (dato che una singola Truppa JPN conterebbe solo per due). Il totale delle vittorie di JPN scende da 33 a 30 perché non occupa più da sola la LoC (il totale delle vittorie sarebbe diminuito anche se la Truppa JPN fosse sopravvissuta, dato che ci sarebbero ancora pezzi cinesi sulla LoC).

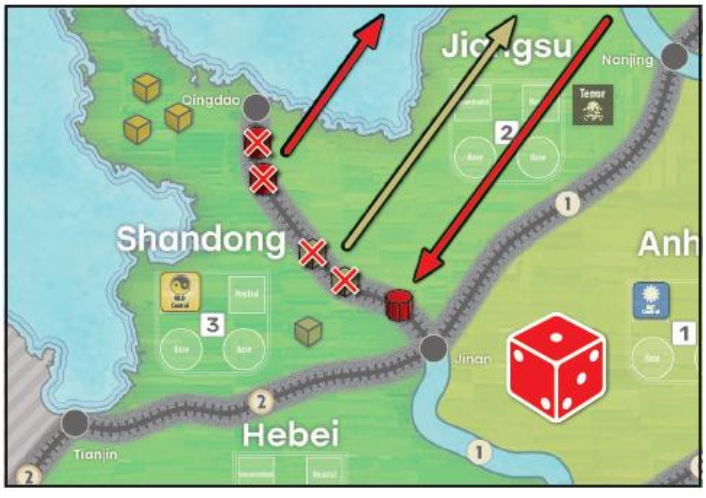
Il round è ora completo, quindi posizioniamo il cilindro di Disponibilità NAT nella casella "Evento o Operazione Limitata 2° Fazione", quindi spostiamo entrambi i cilindri di Disponibilità JPN e NAT nella casella "Fazioni Non Idonee". Posizioniamo quindi *Guerra Chimica* sopra *La Mediazione di Trautmann* per farla diventare l'evento attuale e riveliamo il nuovo evento imminente, *La Società delle Camicie Blu*, in cima al mazzo delle carte.

Turno 2 – Attacco + Imboscata CPC, Evento WLD

Il Partito Comunista Cinese (CPC) è la prima fazione idonea all'evento *Guerra Chimica* e sceglie di posizionare il suo cilindro sulla casella "1a Operazione di Fazione e Attività Speciale". Il CPC effettuerà due Attacchi per la sua Operazione (3.3.3), uno dei quali sarà

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

un'Imboscata per la sua Attività Speciale (4.5.3). Innanzitutto, il CPC paga una Risorsa, riducendo le sue Risorse da quattro a tre, per Attaccare la Truppa Giapponese sulla LoC tra Shandong e Jiangsu. Sebbene l'Imboscata possa normalmente essere effettuata in due spazi, richiede una Guerriglia Nascosta e, poiché entrambe queste Guerriglie sono Attive, il CPC può effettuare solo un normale Attacco sulla LoC. Il CPC deve attivare tutte le Guerriglie in uno spazio in cui effettua un Attacco, ma anche le Guerriglie già Attive lì possono partecipare all'Attacco, come nel caso in questione. Ora il CPC tira un singolo dado per l'Attacco e ottiene 1. Poiché il numero ottenuto è inferiore o uguale al numero di Guerriglieri nell'Attacco, due pezzi JPN vengono rimossi tra le Perdite (in questo caso, entrambi i cubi Truppa JPN). Per ogni Truppa JPN rimossa, anche una Guerriglia nello spazio deve essere rimossa tra le Disponibili (in questo caso rimuovendo anche entrambe le Guerriglieri sulla LoC). Poiché il giocatore CPC ha ottenuto 1, tuttavia, una Guerriglia Nascosta viene aggiunta allo spazio, con un risultato netto di una Guerriglia Nascosta rimasta sulla LoC (ovvero, le due Guerriglie Attive vengono rimosse tra le Disponibili per le due Truppe JPN rimosse, poi una Guerriglia Nascosta viene aggiunta nuovamente per il tiro di dado di 1). Infine, il Patrocinio viene ridotto di uno per ogni Truppa JPN rimossa da un Attacco, quindi il Patrocinio scende da 13 a 11, il che a sua volta fa scendere il totale delle vittorie NAT da 21 a 19 (poiché il totale delle vittorie dei Nazionalisti è la somma del Patrocinio e della Popolazione a Supporto, 7.2).



CPC Attacca la LoC Qingdao-Jinan, rimuovendo entrambe le Truppe JPN (a Perdite) ed entrambe le Guerriglie CPC (a Disponibili), ma ponendo anche una nuova Guerriglia CPC Nascosta

Il CPC riduce quindi le sue Risorse da tre a due per effettuare un altro Attacco nello Shanxi, che sarà potenziato dall'Attività Speciale Imboscata. A differenza di un Attacco normale, un'Imboscata non richiede un tiro di dado, ma richiede una Guerriglia CPC Nascosta e viene rimosso solo un cubo JPN. Il CPC gira una delle Guerriglie Nascoste nello Shanxi per attivarla e rimuove il cubo Truppa giapponese presente in quel punto a Perdite. Poiché era un cubo Truppa e non un cubo Polizia, anche la Guerriglia Attivata viene rimossa a Disponibile e il Patrocinio viene ridotto di uno, portandolo a 10, il che a sua volta porta il totale delle vittorie NAT a 18. Il CPC potrebbe anche tendere un'Imboscata alle forze giapponesi nello Hebei, ma decide di non farlo, preferendo mantenere la sua Guerriglia Nascosta. Non ci sono più Guerriglie negli spazi con cubetti giapponesi che potrebbero essere utilizzati per ulteriori Attacchi, quindi il turno del CPC è terminato. Il giocatore WLD è il prossimo disponibile e sceglie di eseguire il testo non ombreggiato dell'Evento *Guerra Chimica*. A differenza degli Eventi normali, che hanno effetti immediati e una tantum, questo Evento è una Capacità, che ha un effetto duraturo per il resto della partita (5.3). Il lato blu del segnalino Capacità per questo Evento viene posizionato nel riquadro Capacità, quindi ora per il resto della partita, ogni volta che JPN esegue l'Attività Speciale Azione Anti-Banditi, non verrà piazzato alcun Terrore (4.2.3). Il turno WLD è completo, quindi i cilindri di idoneità NAT e JPN vengono spostati nella casella Disponibili, i cilindri di disponibilità CPC e WLD vengono messi nella casella Non Disponibili, *La Società delle Camicie Blu* diventa l'evento corrente e la carta successiva nel mazzo dell'evento viene girata, rivelando *Comprensione Locale*.

Turno 3 – Governare + Reclutamento NAT, Grande Offensiva JPN

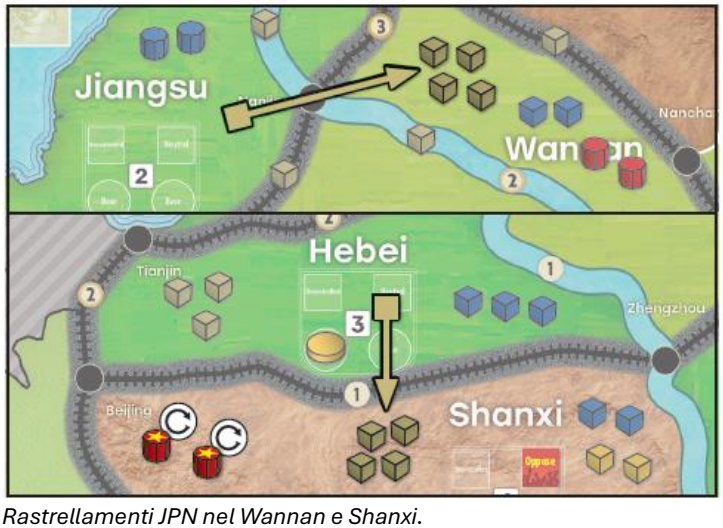
Poiché WLD è Indisponibile, NAT diventa il primo Disponibile in questo Evento e sceglie di procedere con un'Attività Speciale di Governare, e poi con un'Operazione di Reclutamento (ricordate che l'Operazione e l'Attività Speciale possono essere eseguite in qualsiasi ordine, con l'Attività Speciale che può anche interrompere l'Operazione se lo si desidera). Governare può essere usato per rimuovere Basi WLD e CPC, per ottenere Patrocinio o per ottenere Risorse, anche se in questo caso il giocatore NAT è interessato alle Risorse (4.3.1). NAT governa prima nel Guangdong impostando la Provincia da Supporto a Neutrale e aggiungendo il triplo della Popolazione alle sue Risorse, per un aumento di 9 Risorse. Quindi NAT Governa nel Jiangxi lasciando la provincia a Supporto e aggiungendo il numero di Basi NAT presenti (una) alle sue Risorse, portando il totale delle Risorse NAT a 13. Il totale delle vittorie NAT, tuttavia, scende di tre per le tre Popolazioni non più a Supporto nel Guangdong, a 15.

Successivamente, NAT esegue l'Operazione di Reclutamento, che può essere eseguita in qualsiasi provincia contenente forze NAT (3.2.2). Spende due Risorse per posizionare le due Truppe NAT disponibili rimanenti nel Guizhou (anche se NAT avrebbe potuto posizionarne fino a tre se le avesse avute disponibili), e poi altre due Risorse per Reclutare nel Guangdong, ma senza posizionare Truppe poiché non ne sono rimaste disponibili. Tuttavia, in uno spazio Reclutamento, anche se non vi posiziona Truppe, NAT può

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

sostituire due Truppe con una Base o, se c'è già una Base nella Provincia, Pacificare per rimuovere il Terrore e/o spostare la Provincia di un livello verso il Supporto. NAT sceglie quest'ultima opzione e spende due Risorse aggiuntive per Pacificare il Guangdong, riportandolo da Neutrale a Supporto (se fosse stato presente un segnalino Terrore, NAT ne avrebbe spesi due per rimuoverlo prima di modificare il livello di Supporto). Le tre Popolazioni aggiuntive in Supporto portano il totale delle vittorie NAT a 18, e le sei Risorse spese riducono il totale delle Risorse a sette. Il turno NAT è completato, quindi posizioniamo il loro cilindro di Idoneità nella casella "Operazione e Attività Speciale della Prima Fazione".

JPN è la Seconda Disponibile e normalmente potrebbe eseguire solo un'Operazione Limitata, ma una volta per Campagna JPN può iniziare una Grande Offensiva, girando il segnalino Grande Offensiva sul lato utilizzato per eseguire un'Operazione completa più un'Attività Speciale, indipendentemente dalle opzioni normalmente disponibili (2.3.8; se lo fa mentre è la Prima Disponibile, può rimanere idonea anche per il turno successivo). Questa abilità ha un costo di -1 Impegno, portando l'Impegno a 21, che a sua volta riduce il totale delle vittorie giapponesi a 29. Il Giappone sceglie Rastrellamento per la sua Operazione (3.2.4), che consente loro di spostare Truppe in qualsiasi spazio adiacente e di attivare Guerriglie negli spazi di destinazione. Il giocatore giapponese sposta quattro Truppe da Jiangsu a Wannan (adiacente attraverso la città di Nanchino), girando entrambe le Guerriglie lì Attive (e quindi rimuovendo il Controllo NAT), e poi quattro Truppe da Hebei a Shanxi, girando ancora una volta le due Guerriglie; il terreno nello Shanxi è Difficile, il che richiede due cubi per girare ciascuna Guerriglia invece di uno normale, quindi le quattro Truppe giapponesi sono appena sufficienti per attivare entrambe le Guerriglie. Rastrellamento normalmente costerebbe tre Risorse per spazio di destinazione, ma una Grande Offensiva non costa nulla (a parte l'Impegno), quindi le Risorse giapponesi rimangono invariate.



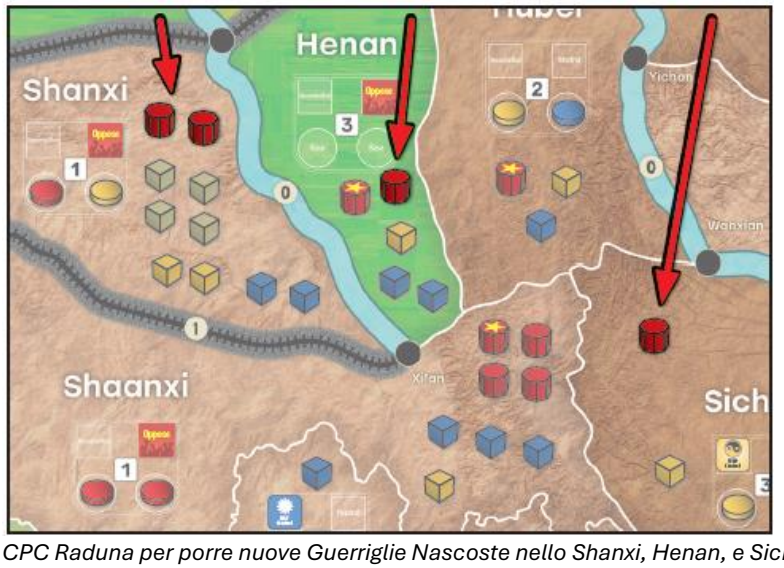
Rastrellamenti JPN nel Wannan e Shanxi.

Ora JPN esegue l'Attività Speciale "Azione Anti-Banditi" in entrambe le Province in cui si è appena spostata (anche se avrebbe potuto selezionare due spazi qualsiasi con Truppe JPN). Durante un'Azione Anti-Banditi possono essere rimosse fino a due Guerriglie Attive in totale, quindi JPN sceglie di rimuovere entrambe le Guerriglie CPC dallo Shanxi, quindi entrambe le Province vengono impostate su Neutrali, portando il totale delle vittorie CPC a sette, poiché i punti vittoria CPC sono la somma della Popolazione all'Opposizione e delle Basi CPC sulla mappa (7.2). Normalmente, JPN posizionerebbe segnalini Terrore in entrambe le Province, ma la Capacità messa in gioco nel turno precedente impedisce all'Azione Anti-Banditi di posizionare Terrore (1.10). Il turno di JPN è terminato, quindi posizioniamo il suo cilindro di Disponibilità nella casella "2° Evento Idoneo o Operazione Limitata" (notate che la Grande Offensiva gli ha permesso di eseguire un'Operazione completa con Attività Speciale nonostante tale opzione non fosse disponibile). Spostiamo i cilindri di disponibilità WLD e CPC su Disponibile e i cilindri di disponibilità JPN e NAT su Non Disponibile, quindi *Comprensione Locale* diventa l'evento corrente e riveliamo l'evento successivo, *Organizzazione delle Retrovie*.

Turno 4 – Tassare + Raduno CPC, Evento WLD

Il CPC è il Primo Disponibile e si sente un po' impoverito, quindi il giocatore sceglie prima di usare l'Attività Speciale Tassare in Hubei, Henan e Shaanxi, trasformando una Guerriglia Nascosta in Attiva in ciascuna di queste province per ottenere una Risorsa ciascuna, spostando il cilindro delle Risorse da due a cinque (4.5.1). Questo rimuove anche il Controllo NAT nell'Henan, poiché la Guerriglia Attiva conta ai fini del Controllo NAT o WLD in quella provincia. Ora il CPC effettuerà un Raduno, che può essere eseguito in qualsiasi provincia non in Supporto e senza segnalini Terrore (3.3.1). Il CPC seleziona quattro province diverse per il Raduno: Henan, Sichuan, Shanxi e Wannan. Il CPC posiziona una Guerriglia Nascosta in ciascuna delle prime due province e due Guerriglie nello Shanxi, dove la Base del CPC consente di posizionare un'ulteriore Guerriglia. A Wannan, il CPC rimuove le due Guerriglie del CPC e le sostituisce con una Base del CPC (che aggiunge anche il Controllo NAT in quella provincia). Ogni Provincia selezionata per il Raduno costa una Risorsa, il che riduce le Risorse CPC a una, ma la Base aggiuntiva porta il totale delle vittorie CPC a otto. Il turno CPC è completato, quindi posizioniamo il cilindro di Idoneità nella casella "Operazione e Attività Speciale della 1a Fazione".

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile



CPC Raduna per porre nuove Guerriglie Nascoste nello Shanxi, Henan, e Sichuan.

WLD è la Seconda Fazione Disponibile e decide di eseguire l'effetto Evento. JPN trasferisce sei Risorse a WLD, portando WLD a 14 e JPN a 15. La carta Evento viene tenuta vicino al mazzo di pesca poiché ha anche un effetto Momentum: per il resto della Campagna (ovvero, fino a dopo il successivo Round di Propaganda) le Truppe WLD non possono essere utilizzate in Assalto contro JPN (nemmeno tramite Assalto NAT) e l'Attività Speciale Subornare non può rimuovere o sostituire la Polizia.
Entrambe le Fazioni idonee hanno agito in modo che il cilindro CPC venga spostato su Non Disponibile, ma l'Evento *Comprensione Locale* consente a WLD di rimanere disponibile per il round successivo, quindi spostiamo tutte e tre le Fazioni, WLD, NAT e JPN, su Disponibili. *Organizzazione delle Retrovie* diventa l'Evento corrente, mentre *Frizione tra le Fazioni* viene rivelata in cima al mazzo di pesca come Evento successivo.

Turno 5 – Organizzare + Reclutare WLD, Evento NAT
WLD è la Prima Disponibile su *Organizzazione delle Retrovie* e sfrutta quindi le sue azioni consecutive per ottenere più forze sulla mappa, prima con Organizzare, che consente di posizionare fino a tre Basi (4.4.3). Organizzare può posizionare Basi solo in Province Neutrali dove non c'è Controllo NAT né Terrore, quindi sceglie Shandong e Zhejiang per una ciascuna delle sue due Basi rimanenti in Disponibile, il che aggiunge anche il Controllo WLD nello Zhejiang. Questo aumenta la vittoria di WLD di quattro in totale, fino a 19, poiché il Totale Vittoria di WLD è la somma delle Basi WLD sulla mappa più la Popolazione sotto il Controllo WLD (7.2).
Ora WLD Recluterà, il che consente di posizionare fino a tre Truppe in ciascuno degli spazi selezionati. La WLD può reclutare solo in province con basi proprie e dove non c'è Terrore, quindi il giocatore sceglie di piazzare tra le disponibili due truppe nell'Hebei, una nello Zhejiang e una nell'Hubei, al costo di sei risorse: i costi operativi della fazione WLD aumentano con ogni successiva località in cui viene eseguita un'operazione, in modo che la prima località in cui viene eseguita un'operazione costi una risorsa, la seconda due, la terza tre e così via (3.2.1). In questo caso, l'operazione è stata eseguita in tre località, quindi il costo totale è stato di sei risorse (1 + 2 + 3), portando il totale a otto. Il totale delle vittorie della WLD, d'altra parte, sale a 22, poiché ha ottenuto il controllo dell'Hebei (che ha tre abitanti). Il turno della WLD è completo, quindi posizioniamo il suo cilindro di disponibilità nella casella "1° Fazione Op e Attività Speciale".
NAT è la Seconda Disponibile e sceglie di giocare l'effetto ombreggiato dell'evento. NAT sostituisce le Basi WLD nello Shandong e nell'Hubei con una Guerrilla NAT ciascuna. La perdita di due Basi riporta il totale delle vittorie WLD a 20. Il turno NAT è completato, quindi posizioniamo il cilindro di Disponibilità nella casella "Operazione o Evento Limitato", quindi spostiamo il cilindro CPC su Disponibile e sia i cilindri WLD che NAT su Indisponibile. *Frizioni tra le Fazioni* diventa l'Evento corrente e riveliamo *Defezione* come Evento successivo.

Turno 6 – Sovversione + Agitazione CPC, Assalto Limitato JPN
Il CPC è il primo Disponibile al prossimo Evento, *Frizioni tra le Fazioni*. Il giocatore CPC sceglie l'Operazione più l'Attività Speciale e inizia con l'Attività Speciale Sovversione (4.5.2). Sovversione richiede una Guerriglia Nascosta e consente al CPC di rimuovere due pezzi nemici o di sostituire un pezzo nemico con un ulteriore Guerriglia Nascosta. Può prendere di mira fino a due spazi. Nello Shanxi, il CPC sostituisce una Truppa NAT con una delle sue Guerriglie, rendendo la Truppa Disponibile; Quando il CPC sostituisce una Truppa NAT in questo modo, riduce anche il Patrocinio di uno, portandolo a nove, il che riduce anche il totale delle vittorie NAT di uno, a 17. In Sichuan, il CPC sostituisce una Truppa WLD con una Guerriglia, il che rimuove anche il Controllo WLD, quindi il Totale Vittoria WLD scende di tre, a 17. Si noti che le Guerriglie utilizzate per Sovvertire rimangono Nascoste, a differenza della maggior parte delle Operazioni e Attività Speciali che utilizzano Guerriglie.
Dopo aver terminato Sovvertire, il CPC effettua Agitazione in Sichuan al costo di una Risorsa (3.3.4). Una delle Guerriglie CPC Nascoste viene girata in Attiva e la Provincia passa a Opposizione, il che aumenta il totale delle vittorie del CPC a 11. Si noti che almeno

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

una Guerriglia Nascosta deve essere girata in Attiva, ma il giocatore può scegliere di girarne quante desidera per influenzare il Controllo (ricorda che solo le Guerriglie Attive contano per determinare il Controllo). Il turno del CPC è completo, quindi posizioniamo il loro cilindro di Disponibilità nella casella "1° Fazione Operazione e Attività Speciale".
Il giocatore giapponese potrebbe giocare l'Evento, poiché la 1a Fazione Disponibile ha scelto Operazione e Attività Speciale, ma il giocatore giapponese decide di rinunciare all'Evento a favore di un'Operazione Limitata (2.3.4, 2.3.5). Il giocatore giapponese sceglie di Assaltare in una singola località – Guangdong in questo caso – che costa tre Risorse, portando il totale a 12. Il giocatore giapponese può scegliere quali Fazioni Cinesi prendere di mira durante l'Assalto; in questo caso, il giocatore giapponese sceglie di affrontare sia la WLD che la NAT. Il Valore di Combattimento del giocatore giapponese è otto (quattro Truppe giapponesi del valore di due CV ciascuna), mentre il Valore di Combattimento cinese è sei (uno per ciascuno dei cubetti Truppa cinesi, più uno per ogni Base, poiché le forze cinesi stanno difendendo). Il giocatore giapponese tira un due e il giocatore cinese un quattro (sia il giocatore NAT che la WLD potrebbero tirare per loro); In qualità di attaccante, il JPN sceglie come allocare le perdite, decidendo in questo caso di inviare la singola Truppa WLD a Perdite e la Base WLD a Disponibile (la Base è ora vulnerabile poiché non ci sono più Truppe WLD nello spazio). Il JPN deve perdere due Truppe a Perdite per soddisfare il requisito di quattro perdite, poiché ogni Truppa vale due Valori di Combattimento. Ne *La Guerra della Cina*, quando due o più cubi JPN vengono persi in un Assalto, e almeno uno di questi è una Truppa, si ottiene una Vittoria Gloriosa, che conferisce +1 Patrocinio al NAT, portando il Patrocinio a 10 (3.2.5). Questo aumento a sua volta porta il totale delle vittorie del NAT a 18, sebbene il totale delle vittorie del WLD scenda di uno a 16 a causa della perdita della Base. Il turno JPN è ora completo, quindi posizioniamo il loro cilindro di Idoneità nella casella "2a Fazione Evento o Op Limitata", quindi spostiamo i cilindri WLD e NAT su Disponibile e sia il cilindro CPC che JPN su Indisponibile. *Defezione* viene spostata per diventare l'Evento corrente e riveliamo *Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico* come Evento successivo.

Turno 7 – Reclutamento + Azione Partigiana NAT, Evento WLD
NAT è la Prima Disponibile e sceglie di eseguire un'Operazione di Reclutamento con un'Attività Speciale Azione Partigiana. Innanzitutto, NAT paga due Risorse per Reclutare la sua unica Truppa Disponibile in Hunan. NAT può Reclutare fino a tre Truppe per Provincia, quindi il giocatore prende anche una Truppa da Chahar e una da Suiyuan da posizionare in Hunan; se non ci sono forze Disponibili sufficienti quando una Fazione deve posizionare i suoi pezzi, quella Fazione può prendere forze dalla mappa e posizionarle altrove, se pertinente (1.4.1; le Truppe JPN non possono essere spostate in questo modo). Quindi NAT sostituisce due delle sue Truppe in Hunan con una Base.
L'Attività Speciale Azione Partigiana può essere utilizzata in una o due Province senza Opposizione o Terrore e offre a NAT due opzioni in ciascuna Provincia selezionata: posizionare fino a tre Guerriglie NAT o attivare fino a tutte le sue Guerriglie presenti per spostarle su LoC adiacenti e posizionare Sabotaggio su quelle LoC (4.3.3). Il giocatore NAT sceglie quest'ultima opzione nello Shandong e nell'Hubei e gira entrambe le sue Guerriglie in Attive, quindi sposta la Guerriglia nello Shandong sulla LoC Ferrovia Jinan-Nanjing da 1 Econ e la Guerriglia nell'Hubei sulla LoC Nanjing-Fiume Wuhan da 2 Econ. Questo riduce il totale delle vittorie giapponesi di tre, a 26, poiché entrambe le LoC non hanno più solo forze giapponesi su di esse. NAT posiziona quindi un segnalino Sabotaggio su ciascuna di queste LoC, che interrompe il movimento tramite Trasporto e ne impedisce l'uso per l'acquisizione di Risorse (1.10). Il turno NAT è completo, quindi posizioniamo il loro cilindro di Idoneità nella casella "1° Fazione Operazione e Attività Speciale ".



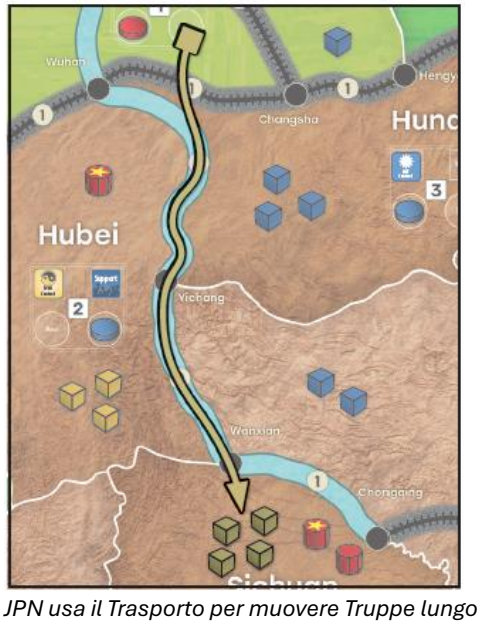
Il NAT usa Azione Partigiana per muovere Guerriglie NAT su due LoC e porre Sabotaggio lì.

WLD è la Seconda Disponibile e sceglie di eseguire l'effetto Evento non ombreggiato. Il giocatore WLD sostituisce l'unica Truppa NAT in Hubei con l'unica Truppa WLD Disponibile, ottenendo il Controllo e aumentando il Totale Vittoria a 18. Si noti che questo Evento può sostituire solo pezzi fino al numero di Truppe WLD attualmente Disponibili, quindi in questo caso non sarebbe stato più efficace utilizzarlo in una Provincia con più Truppe NAT o Polizia.
I cilindri NAT e WLD vengono entrambi spostati a Indisponibile, CPC e JPN diventano Disponibili, *Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico* diventa l'Evento corrente e *Atrocità Giapponesi* viene rivelato come il nuovo Evento successivo.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Turno 8 – Reclutamento + Trasporto JPN, Passare CPC

JPN è il primo giocatore disponibile con *Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico* e decide di eseguire un'Operazione con un'Attività Speciale, scegliendo Reclutamento per l'Operazione. La versione JPN di Reclutamento funziona in modo leggermente diverso dalle altre: JPN paga tre Risorse in totale per posizionare fino a sei cubi Polizia in un massimo di tre Province con qualsiasi forza JPN ma senza Terrore (3.2.2). Qualsiasi dei sei cubi Polizia può sostituire i cubi WLD in quelle Province. In questo caso le Risorse JPN scendono di tre, a 9, e il giocatore JPN decide di posizionare tre Polizie nel Guangdong e sostituire tre Truppe WLD nell'Hebei (le Truppe WLD vengono rimosse e rese Disponibili), facendo sì che l'Hebei diventi Incontrollato. Questo riduce il totale delle vittorie WLD di tre, scendendo a 15. Ora il Giappone esegue il Trasporto per la sua Attività Speciale, che consente al Giappone di spostare cubi da uno spazio, su o lungo una catena di LoC adiacenti (fermandosi presso le Truppe Cinesi o qualsiasi segnalino Sabotaggio), e poi in uno spazio di destinazione finale adiacente (4.2.2). Il Giappone sposta le sue quattro Truppe a Wannan lungo la LoC Wuhan-Fiume Yichang a 1 Econ, lungo la LoC Yichang-Fiume Wanxian a 0 Econ, e poi nel Sichuan. Il turno del Giappone è completo, quindi posizioniamo il loro cilindro di Disponibilità nella casella "1° Fazione Operazione e Attività Speciale".



JPN usa il Trasporto per muovere Truppe lungo due LoC e nella Provincia di Sichuan.

CPC è ora Seconda Disponibile, ma visto che le Risorse sono a zero, il giocatore sceglie di Passare, lasciando CPC Disponibile per l'Evento successivo e fornendo a CPC una Risorsa (2.3.3). Poiché non ci sono più Fazioni Disponibili, il round termina, anche se solo una Fazione ha agito. Il cilindro JPN passa a Indisponibile, le altre tre Fazioni diventano tutte Disponibili, *Atrocità Giapponesi* diventa l'Evento attivo e Atrocità Giapponesi viene girato come Evento successivo.

Turno 9 – Rastrellamento + Subornare WLD, Marcia Limitata CPC

WLD è il Primo Disponibile e decide di eseguire un'Operazione con un'Attività Speciale. WLD inizia con l'Attività Speciale, scegliendo Subornare, che consente a WLD di rimuovere o sostituire la Polizia JPN e i pezzi NAT o di rimuovere Supporto/Opposizione in un massimo di tre spazi con pezzi WLD (4.4.2). Il giocatore WLD inizia impostando Henan a Neutrale al costo di due Risorse, il che riduce il totale delle vittorie CPC di tre, fino a 8. Quindi WLD paga altre due Risorse per sostituire la Base NAT in Hubei (che può essere rimossa poiché non ci sono altri pezzi NAT presenti) con la propria Truppa. Questo riduce anche il Patrocinio NAT di uno (perché un pezzo NAT è stato sostituito), il che riduce il totale delle vittorie NAT a 17. WLD vorrebbe rimuovere il cubo Polizia JPN nello Shanxi per ottenere il Controllo – ricorda che le Truppe JPN non contano per il Controllo, ma la Polizia JPN conta (1,7) – ma l'effetto Momentum in gioco di *Comprensione Locale* lo impedisce. Quindi decidono di non selezionare un terzo spazio per Subornare e di sottrarre le quattro Risorse spese, portando il totale a quattro.

Per la sua Operazione, WLD sceglie Rastrellamento. WLD paga una Risorsa per la prima destinazione di Rastrellamento, selezionando Shanxi. Sposta due Truppe WLD da Chahar e altre due Truppe WLD da Suiyuan; Ora WLD potrebbe scegliere di trasformare tutte e tre le Guerriglie del CPC in Attive (dato che si tratta di una Guerriglia ogni due Truppe in uno spazio Impegnativo, indipendentemente dal fatto che quelle Truppe si siano mosse o meno), ma WLD decide di lasciare il CPC in pace. Lasciare le Guerriglie in Modalità Nascosta impedisce anche che vengano considerate nell'equazione del Controllo, e quindi WLD ottiene il Controllo, aumentando il loro totale di vittorie a 16 (Chahar e Suiyuan tornano a Non Controllate, ma hanno una Popolazione pari a zero, quindi il totale di vittorie di WLD non viene ridotto).

Si applicano costi crescenti, quindi lo spazio di destinazione successivo – Sichuan – costa due Risorse, portando le Risorse di WLD a uno. Spostano le due Truppe di WLD da Yunnan e Shaanxi al Sichuan, ottenendo il Controllo e portando il totale di vittorie di WLD a 19. Ancora una volta sceglie di lasciare la Guerriglia del CPC in Modalità Nascosta. Il turno di WLD è ora completo, quindi posizioniamo il suo cilindro di Dispèonibilità nella casella "1° Fazione Operazione e Attività Speciale".

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile



WLD Marcia con due Truppe nel Sichuan.

Il CPC è ora al secondo posto disponibile e sceglie di eseguire un'Operazione di Marcia Limitata, che gli consente di spostare le Guerriglie (in questo caso in un singolo spazio di destinazione, poiché si tratta di un'Operazione Limitata) (3.3.2). Il CPC paga una Risorsa, riportando le proprie Risorse a zero, e sposta due delle Guerriglie Nascoste nello Shaanxi nel Sichuan. Quest'ultima Provincia è all'Opposizione, quindi le due Guerriglie possono Marciare di nuovo se lo desiderano. Il CPC è al verde e quindi non può permettersi di Marciare in un'altra Provincia, ma Marciare sulle LoC è gratuito, quindi il giocatore sposta entrambe le Guerriglie sulla LoC del fiume 0-Econ appena a nord del Sichuan. Tenete presente anche che il fatto che la Provincia sia all'Opposizione significa che le Guerriglie in Marcia rimangono Nascoste: se la destinazione è a Supporto (o è una LoC) e la somma delle Guerriglie in Marcia più i cubi di tutte le Fazioni è maggiore di tre, le Guerriglie vengono girate in Attive. I cilindri WLD e CPC vengono spostati nella casella "Indisponibile", "JPN" diventa "Disponibile", "*Consulenti Sovietici*" viene spostato per diventare l'Evento corrente e una carta "*Propaganda*" viene rivelata in cima al mazzo. Quando una carta " *Propaganda*" viene rivelata, viene immediatamente scambiata con l'Evento corrente, quindi lo facciamo ora: " *Consulenti Sovietici* " verrà giocato come primo Evento dopo il Round di Propaganda, supponendo che la partita continui.

Round di Propaganda

Nel primo Round di Propaganda dello scenario del 1937, i giocatori non controllano la Vittoria (6.1), ma poiché questo è lo scenario del 1938, controlliamo la vittoria ora. Tuttavia, nessuna Fazione ha superato la sua soglia di vittoria (7.2), quindi il gioco continua e passiamo alla **Fase delle Risorse** (6.2). CPC e WLD ottengono entrambe una Risorsa per ogni Base presente sulla mappa, il che porta le Risorse CPC da zero a quattro e le Risorse WLD da una a sette. JPN ottiene Risorse pari all'Impegno meno il numero di LoC con forze JPN e segnalini Sabotaggio. L'Impegno è a 21, ma ci sono LoC Sabotate con forze JPN per un valore di 3 Econ, quindi JPN ottiene 18 Risorse, per un nuovo totale di 27.

Infine, NAT ottiene Risorse pari al valore Econ delle LoC che non contengono cubi JPN o segnalini Sabotaggio; Poiché il valore totale di Econ è 29 in tutte le LoC, è più semplice sottrarre il valore delle LoC sabotate o occupate dal Giappone da 29, che attualmente è 8. NAT aggiunge quindi 21 alle sue Risorse, portando il totale delle Risorse a 26. NAT può anche sottrarre qualsiasi quantità di Patrocinio e aggiungerla alle Risorse, ma il giocatore NAT decide di non farlo e rimane immobile.

Segue la **Fase di Supporto** (6.3). Nelle Province in cui ha il Controllo, NAT può rimuovere il Terrore e/o passare al Supporto, al costo di due Risorse per livello (6.3.1). NAT spende otto Risorse, portando il totale a 18, per spostare Hunan, Wannan, Fujian e Gansu di un livello ciascuna, portandole tutte a Supporto. Tre di queste Province hanno una Popolazione e Hunan tre, quindi il totale vittoria NAT aumenta di sei, fino a 23.

Il CPC può ora Agitare per portare le Province verso l'Opposizione dove non c'è Controllo NAT e dove ci sono pezzi CPC (6.3.2). Il CPC rimuove il Terrore e sposta le Province verso l'Opposizione al ritmo di una Risorsa per livello, quindi il giocatore spende due Risorse, portando il totale delle Risorse rimanenti a due, per spostare sia lo Shanxi che l'Henan all'Opposizione. Questa modifica conferisce al PCC quattro Popolazioni in più all'Opposizione, il che porta il totale delle vittorie del PCC a 12, aumentando di quattro. Ora inizia la **Fase di Rischieramento** (6.4). Il NAT si Rischiera per primo, spostando tutte le Truppe NAT dalle Province senza Basi NAT alle Province che contengono Basi NAT (se non ci sono Basi NAT, i cubi vengono spostati nella Provincia con il maggior numero di Truppe NAT). Il NAT ha Truppe senza Basi in Hebei, Shanxi, Shaanxi, Gansu, Henan, Wannan e Fujian e le Rischiera nelle Province con Basi NAT come segue:

- Una a Jiangxi.
- Cinque al Guangdong.
- Due all'Hunan.
- Cinque al Sichuan (che sostituisce il Controllo WLD con il Controllo NAT, riducendo il totale vttoria WLD a 16).

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Il NAT può anche scegliere di Rischierare le proprie truppe dalle LoC alle Province con Basi, ma il giocatore sceglie di lasciarle dove sono. Le Guerriglie NAT, d'altra parte, devono uscire dalle LoC, Rischierandosi nelle Province adiacenti non in Opposizione (o altrimenti in Disponibili). Il giocatore invia una delle Guerriglie NAT sulle LoC a Hebei e l'altra a Hubei. Infine, se ci fossero truppe NAT fuori gioco, la NAT potrebbe spendere un Patrocinio ogni due truppe per spostarle in Disponibili. Attualmente non ci sono truppe NAT fuori gioco, quindi questo passaggio viene saltato. Il prossimo passo per il Rischieramento è il CPC. Questa Fazione deve spostare tutte le Guerriglie CPC dalle province prive di Basi CPC o Opposizione alle Province che hanno una o entrambe queste cose. Anche il CPC ha la possibilità di spostare le Guerriglie dalle LoC a tali province. In questo caso, il CPC ha due Guerriglieri che devono essere riposizionati da Hebei e Hubei; il CPC sceglie anche di Rischierare la Guerriglia dalla LoC tra Shandong e Jiangsu, inviando tutte e tre le Guerriglie a Wannan. (Come per il NAT, se il CPC non ha basi e non ci sono province in opposizione, il CPC si riposiziona nella provincia con il maggior numero di Guerriglieri CPC.)

Segue il JPN. A differenza delle altre Fazioni, il riposizionamento del JPN è totalmente facoltativo. Il giocatore giapponese può spostare fino a sei Truppe JPN e un qualsiasi numero di Polizie da qualsiasi spazio sulla mappa a qualsiasi Provincia che inizialmente contenesse pezzi JPN, così come al Manciukuo. In questo caso, il JPN sceglie di spostare una Polizia da Hebei a Sichuan e una Truppa da Shandong a Jiangsu. L'ultimo è WLD, che deve ridistribuire tutte le truppe nelle Province senza basi WLD in quelle che contengono basi WLD (e facoltativamente può ridistribuire le truppe WLD sulle LoC in tali Province). In questo caso, WLD ha otto truppe distribuite in tre province senza basi: Shandong, Henan e Hubei. Il giocatore WLD sceglie di spostarne una nello Yunnan per proteggere l'unica base lì presente, due nell'Hebei e cinque nello Zhejiang. Perdono il controllo nello Shandong e nell'Hubei, ma ottengono il controllo nell'Hebei, riducendo la loro vittoria a 14.

Se questo fosse l'ultimo Round di Propaganda, i giocatori ora verificherebbero la vittoria (6.4.2), ma poiché non lo è, proseguono con la **Fase degli Aiuti e dell'Impegno** (6.5).

NAT aggiunge un terzo del numero di subi Truppa JPN in Perdite (arrotondato per difetto) agli Aiuti Esteri, fino a un massimo di 10 (1,8). Ci sono sei Truppe JPN in Perdite, quindi NAT riceve altri due Aiuti Esteri, portando il totale a cinque. Ora NAT deve trasferire gli Aiuti Esteri al Patrocinio e/o alle Risorse in qualsiasi combinazione. Qui NAT trasferisce tutti e cinque gli Aiuti Esteri al Patrocinio, portandoli a 14 e il totale delle vittorie a 28. Successivamente, JPN verifica se tre volte il Valore Economico totale delle LoC con cubi JPN e nessun pezzo nemico sia inferiore all'Impegno, riducendo l'Impegno di due in tal caso. Il Valore Economico totale delle LoC con cubetti JPN e nessun pezzo nemico è attualmente 8, e tre volte questo è 24 e l'Impegno è attualmente 21, quindi l'Impegno non viene ridotto. JPN moltiplica quindi il numero di cubi Truppa JPN nella casella Vittime per tre: se quel numero è maggiore dell'Impegno, l'Impegno stesso diminuisce di due, ma se il prodotto è inferiore alla metà dell'Impegno (arrotondato per difetto), l'Impegno aumenta di uno. Qui JPN ha sei Truppe nella casella Vittime, che moltiplicate per tre danno 18. L'Impegno è a 21, quindi poiché 18 non è né inferiore alla metà né superiore a 21, l'Impegno rimane invariato. Se le Truppe JPN sulla mappa ora superano l'Impegno, devono rimuovere Truppe da Fuori Gioco finché il numero sulla mappa non è uguale all'Impegno. In questo caso, l'Impegno è 21 e ci sono attualmente esattamente 21 Truppe JPN sulla mappa, quindi nessuna Truppa JPN viene rimossa. Infine, arriva la **Fase di Ripristino** (6.6).

JPN e NAT spostano entrambe un terzo delle loro Truppe (arrotondato per difetto) nella casella Perdite da Fuori Gioco (1.3.7). JPN ha sei truppe in Perdite e quindi ne sposta due fuori gioco, mentre le altre vanno a Disponibile. NAT non ha truppe in Perdite e quindi nessuna va fuori gioco. Il resto dei cubi va nelle rispettive caselle Disponibile dei proprietari. A questo punto tutti i segnalini Sabotaggio vengono rimossi: i segnalini Terrore a Jiangsu e Shanghai rimangono dove sono. Il segnalino Grande Offensiva di JPN viene girato sul lato disponibile, poiché JPN lo ha utilizzato durante la campagna. Tutte le Guerriglie vengono quindi girate sul lato Nascosto, il che a volte può influire sul Controllo, poiché le Guerriglie Nascoste non contano nel calcolo del Controllo. La carta LOCAL UNDERSTANDING, con il suo effetto Momentum di prevenire gli Assalti WLD e la Corruzione contro i pezzi JPN, viene rimossa. Gli Aiuti Esteri vengono rimessi sul segnalino Reset Aiuti Esteri, riportandoli a 3. Tutti e quattro i cilindri di Idoneità vengono posizionati nella casella Disponibile. Infine, *Consulenti Sovietici* diventa l'Evento attivo e il prossimo Evento sul mazzo di pesca viene girato. Questa è la fine della campagna e l'inizio di quella successiva, e anche la fine di questo esempio di gioco!

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Interazioni tra le Fazioni

Questa tabella illustra come ogni Fazione può aiutare o ostacolare se stessa e le altre Fazioni, concentrandosi solo sui metodi diretti per influenzare il totale delle vittorie di ciascuna Fazione. Questo non è un elenco esaustivo delle interazioni tra ciascuna Fazione; ad esempio, le Fazioni convenzionali possono anche ostacolare indirettamente il CPC attivando le proprie Guerriglie, impedendo loro di essere utilizzate per Agitare in futuro.

	JPN	NAT	WLD	CPC
JPN+	**Pattuglia/Rastrellamento** per occupare LoC **Assalto** per liberare le LoC	**Assalto** che rimuove Truppe JPN (può aggiungere Patrocinio)	**Pattuglia** per rimuovere Polizia dalle Province **Assalto** contro altre Fazioni Cinesi (può aggiungere Controllo WLD)	*Nessun metodo diretto*
JPN-	**Rastrellamento** per abbandonare LoC **Assalto** che rimuove Truppe JPN (può ridurre l'Impegno)	**Assalto** che rimuove Truppe Cinesi o Basi NAT (può ridurre Patrocinio) **Azione Anti-Banditi** per porre il Supporto a Neutrale e rimuovere Basi NAT (riduce il Patrocinio)	**Reclutare** per sostituire Truppe WLD e rimuovere Controllo WLD **Assalto** per rimuovere Basi e Controllo WLD **Azione Anti-Banditi** per rimuovere Basi WLD	**Assalto** per rimuovere Basi CPC **Azione Anti-Banditi** per rimuovere Basi CPC e porre Opposizione a Neutrale
NAT+	**Pattuglia/Rastrellamento** per abbandonare LoC	**Pacificare** per aggiungere Supporto **Assalto** per rimuovere Truppe JPN (può aggiungere Patrocinio) **Governare** per aggiungere Patrocinio	**Pattuglia/Rastrellamento** per rimuovere Truppe NAT dalle Province	*Nessun metodo diretto*
NAT-	**Pattuglia/Rastrellamento** per contestare LoC **Assalto** per rimuovere Truppe JPN (può ridurre l'Impegno) **Azione Partigiana** per contestare LoC	**Assalto** che rimuove Truppe Cinesi (può ridurre Patrocinio)	**Pattuglia/Rastrellamento** per rimuovere Truppe WLD dalle Province **Governare** per rimuovere Basi WLD	**Pacificare** per rimuovere Opposizione **Governare** per rimuovere Basi CPC
WLD+	**Pattuglia/Rastrellamento** per abbandonare LoC	**Assalto** per rimuovere Truppe JPN (può aggiungere Patrocinio)	**Reclutare/Rastrellamento/Assalto/ Subornare** per ottenere il Controllo delle Province **Organizzare** per porre Basi WLD	*Nessun metodo diretto*
WLD-	**Pattuglia/Rastrellamento** per contestare LoC **Assalto** per rimuovere Truppe JPN (può ridurre l'Impegno)	**Assalto** che rimuove Truppe Cinesi (può ridurre Patrocinio) **Subornare** per porre Supporto a Neutrale e sostituire forze NAT (ridurre Patrocinio)	**Pattuglia/Rastrellamento** per rimuovere Truppe WLD dalle Province	**Subornare** per porre Opposizione a Neutrale
CPC+	**Marciare** per abbandonare LoC	*Nessun metodo diretto*	**Marciare** per abbandonare Province **Sovvertire** per rimuovere Polizia e forze NAT	**Radunare** per porre Basi CPC **Agitare** per aggiungere Opposizione
CPC-	**Marciare** per contestare LoC **Attacco/Imboscata** per rimuovere Truppe JPN (può ridurre l'Impegno)	**Agitare** per rimuovere Supporto **Sovvertire** per sostituire forze NAT (riduce il Patrocinio)	**Agitare** per attivare Guerriglie CPC e rimuovere Controllo WLD **Sovvertire** per rimuovere forze WLD	Proibito

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

La Battaglia per la Cina

Di Brian Train

Il 7 luglio 1937, il 1° Reggimento di Fanteria dell'Esercito Imperiale Giapponese stava conducendo un'esercitazione notturna a un'estremità del Ponte Marco Polo, nel piccolo villaggio di Lugoqiao, non lontano da Pechino (allora chiamato Beiping). Ci furono degli scontri a fuoco con le truppe cinesi dall'altra parte del ponte e, nel giro di poche ore, la schermaglia si intensificò in una sequenza di eventi che avrebbe causato milioni di morti, feriti e sfollati negli otto anni di guerra a venire.

Prima del 1937

La preparazione all'invasione totale della Cina settentrionale da parte del Giappone nel 1937 era stata a lungo attesa. Alla fine del XIX secolo, con un esercito addestrato dai prussiani e una marina costruita dagli inglesi, il Giappone emerse dal suo isolamento per diventare una potenza regionale. Il Giappone conquistò Formosa nel 1895; si impadronì della Ferrovia della Manciuria Meridionale e della penisola di Liaodong dopo aver sconfitto la Russia nel 1905; annesse la Corea nel 1910; occupò le ex colonie tedesche in Asia dopo il 1918 e impegnò un gran numero di truppe in interventi antibolscevichi durante la Guerra Civile Russa. Nel 1915, le rivendicazioni territoriali ed economiche del Giappone fecero crollare il nuovo governo repubblicano cinese e diede inizio al periodo dei "Signori della Guerra", che durò fino al 1928. Le forze giapponesi in Corea e Manciuria, note come Esercito del Guandong, intervennero in questo conflitto civile, spesso senza consultare o rispettare i desideri del quartier generale dell'esercito a Tokyo, e ancor meno quelli del governo civile giapponese.

Il 18 settembre 1931, un incidente inventato sulla linea ferroviaria vicino a Mukden (oggi Shenyang) fornì il pretesto per un'invasione della Manciuria e, entro la fine dell'anno, il Giappone aveva completamente occupato la regione. Un'indagine della Società delle Nazioni etichettò chiaramente il Giappone come aggressore, ma l'organizzazione internazionale non emanò sanzioni efficaci. L'incidente della Manciuria fu un chiaro segnale ai governi espansionisti di tutto il mondo: l'aggressione contro un nemico adeguatamente debole sarebbe rimasta impunita. È per questo motivo che alcuni storici definiscono questo l'inizio della Seconda Guerra Mondiale. Nella primavera del 1932, i giapponesi avevano fondato la Manciuria come repubblica di Manzhouguo e avevano nominato Aisin Gioro (Enrico) Puyi, l'ultimo imperatore Qing, come suo "Capo dell'Esecutivo". Lo stato fantoccio divenne la base per un'ulteriore espansione: nel febbraio 1933 l'esercito del Guandong conquistò Jehol, fermandosi alla Grande Muraglia, a sole 21 chilometri da Beiping; parti della provincia di Hebei furono conquistate a maggio e settembre, e il Chahar orientale a dicembre. Nel giugno 1934 la Cina aveva ceduto tutto l'Hebei settentrionale e Beiping era circondata su tre lati. Queste continue ingerenze furono possibili perché Jiang Jieshi (Chiang Kai-shek, secondo la vecchia grafia), leader dell'Esercito Rivoluzionario Nazionale Cinese e presidente del comitato esecutivo del Guomindang, era impegnato dal 1927 nella lotta contro il Partito Comunista Cinese (CPC) e la sua "Armata Rossa". Si comportò con i giapponesi e negoziò con loro ogni volta che possibile per guadagnare tempo. Nel dicembre 1936, due dei suoi generali lo rapirono mentre stava preparando una nuova campagna contro l'Armata Rossa e lo tennero prigioniero per diverse settimane nella città di Xi'an, mentre delegazioni del CPC, del Guomindang e della sua famiglia si recavano per cercare di convincerlo a dedicare i suoi sforzi principali alla resistenza ai giapponesi. Jiang alla fine accettò di formare un Fronte Unito che avrebbe consentito una limitata partecipazione comunista al governo nazionale e, teoricamente, avrebbe integrato i soldati dell'Armata Rossa nell'Esercito Rivoluzionario Nazionale. Questo Secondo Fronte Unito (che ricordava una precedente alleanza dal 1924 al 1927) non fu mai perseguito con grande entusiasmo da nessuna delle due parti. Ma entrambi si resero conto che sarebbe stata necessaria una qualche forma di unità nazionale per resistere all'inevitabile invasione giapponese, e una tregua temporanea avrebbe permesso loro di prepararsi alla guerra civile che sarebbe ripresa dopo la partenza dei giapponesi.

1937

L'incidente del ponte Marco Polo del 7 luglio 1937 portò a un'escalation dei combattimenti. Beiping cadde il 28 luglio (e sarebbe stata presto ribattezzata Pechino) e le forze giapponesi si diressero a sud per completare la conquista dell'Hebei. Tianjin cadde il 30 luglio. Mentre le forze cinesi a nord cedevano terreno, Jiang pensò che esercitare pressione sulla guarnigione giapponese a Shanghai avrebbe distolto lo sforzo giapponese a nord e privato il Giappone di un'importante base navale.

A fine agosto aveva impegnato la maggior parte delle migliori divisioni, insieme a tutta l'artiglieria pesante e ai carri armati a disposizione dell'esercito, contro l'enclave giapponese a Shanghai. Entrambe le parti si rinforzarono e combatterono ferocemente, ma a novembre le forze cinesi, aggirate dagli sbarchi anfibi giapponesi, si ritirarono a nord, verso la capitale Nanchino. Sebbene si trattasse di una sconfitta militare, Shanghai fu la prima volta che i cinesi affrontarono il Giappone in una battaglia importante in cui avevano una possibilità di vittoria, sollevando così il morale della nazione. Dopo aver dato ordine di difendere Nanchino fino all'ultimo uomo, Jiang trasferì se stesso e il suo quartier generale a Wuhan e gran parte dell'apparato governativo a Chongqing. Nanchino fu attaccata il 7 dicembre e cadde dopo sei giorni di intensi combattimenti. Ne seguì lo "stupro di Nanchino", con oltre 300.000 civili uccisi in diverse settimane di saccheggi, stupri, torture e omicidi di massa. Dopo aver conquistato la capitale cinese e perpetrato una delle peggiori atrocità del XX secolo, il Giappone si aspettava che la Cina si arrendesse. Offrirono condizioni: accettazione delle conquiste territoriali giapponesi, pagamento di un'indennità di guerra, cooperazione economica con (leggi dominio da parte del) Giappone e una zona demilitarizzata tra i due eserciti. Jiang non negoziò e dichiarò la sua intenzione di continuare a combattere.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Nel frattempo, a nord, i mesi autunnali avevano visto un'avanzata giapponese a singhiozzo. L'Esercito della Cina Settentrionale seguiva la logica linea di avanzata della ferrovia che si estendeva a sud di Pechino. L'importante città di snodo di Shijiazhuang cadde alla fine di settembre e Taiyuan fu conquistata il 9 novembre.

1938

Il passo successivo fu quello di spostarsi a sud verso Zhengzhou e Wuhan. I contrattacchi cinesi locali nello Shandong nel febbraio 1938 bloccarono i giapponesi, che imprudentemente permisero alla loro 10a Divisione di avanzare troppo rapidamente, rimanendo isolati e intrappolati nella città di Taierzhuang, dove fu quasi distrutta. Questa fu una delle poche chiare vittorie cinesi della guerra, in quanto entrambi inflissero gravi perdite agli invasori e mantennero il controllo del campo di battaglia. A maggio, gli sbarchi anfibi giapponesi conquistarono le città portuali costiere di Fuzhou, Amoy e Shantou. L'ultimo porto importante rimasto alla Cina era Guangzhou, che i giapponesi erano cauti nell'avvicinare o bloccare a causa della presenza navale britannica a Hong Kong. Mentre i giapponesi riprendevano l'avanzata su Zhengzhou, il 4 giugno Jiang ordinò la demolizione delle dighe sul fiume Huang He (Giallo) a nord della città. L'inondazione che ne risultò cambiò il corso del fiume e inondò gran parte delle province di Henan, Anhui e Jiangsu per settimane. Decine di migliaia di contadini furono catturati e uccisi nell'immediata inondazione e fino a mezzo milione di persone morirono a causa dello sfollamento, della carestia e della peste che seguirono. Questo stratagemma, insieme a un conflitto di confine con l'Unione Sovietica che si protrasse fino ad agosto, bloccò l'avanzata giapponese per due mesi critici. Con il calare dell'inondazione, i giapponesi avanzarono verso ovest da Nanchino e Hubei risalendo il fiume verso Wuhan. Si stima che 340.000 soldati giapponesi combatterono contro quasi 1,1 milioni di cinesi prima che Wuhan cadesse definitivamente il 25 ottobre. I giapponesi persero oltre 100.000 uomini in questa campagna, quasi un quarto di tutte le perdite che avrebbero subito nell'intera guerra, mentre quasi 400.000 soldati cinesi furono uccisi.

Dopo la dimostrazione della politica di pacificazione britannica nei negoziati che portarono all'Accordo di Monaco a settembre, la Marina Imperiale Giapponese ritenne di poter correre il rischio di aggirare la base navale britannica di Hong Kong. Il 12 ottobre, i giapponesi effettuarono uno sbarco anfibio per conquistare Guangzhou, l'ultimo porto marittimo cinese.

Il 1938 si concluse con l'istituzione ufficiale della capitale cinese a Chongqing, a centinaia di chilometri dal fronte, e con una riconsiderazione della strategia. Il Kuomintang era stato costretto ad abbandonare le aree costiere orientali densamente popolate ed economicamente significative, e veniva costantemente respinto nelle province occidentali, più difendibili ma remote. La strategia di Jiang di barattare spazio con tempo aveva funzionato fino a un certo punto, ma ora aveva quasi esaurito lo spazio utilizzabile. Invocò una campagna di guerriglia dietro le linee giapponesi e un migliore addestramento per le truppe regolari, ma per ragioni politiche non poté apportare le modifiche necessarie per migliorare il comando e la struttura delle forze armate.

1939

Lo spirito di resistenza cinese era incrollabile e alcuni strateghi militari a Tokyo cominciavano a chiedersi quanto della Cina volessero davvero e perché. Nel marzo del 1939 i giapponesi conquistarono Nanchang, in preparazione della presa di Changsha, la città sulla linea ferroviaria che avrebbe collegato il Guangdong con la principale zona occupata. Tuttavia, vigorosi contrattacchi cinesi in aprile e maggio riconquistarono Nanchang, e un'altra battaglia di confine con l'Unione Sovietica in Mongolia distolse nuovamente l'attenzione e le risorse del Giappone. A metà settembre i giapponesi aprirono la prima di quelle che sarebbero state quattro battaglie per Changsha (ce ne sarebbero state altre nel 1941, 1942 e 1944). Le loro colonne penetrarono fino a 24 chilometri da Changsha a un certo punto, ma la loro eccessiva estensione provocò attacchi di fianco e interferenze della guerriglia nei loro rifornimenti. A metà ottobre furono costretti a tornare alle loro posizioni di partenza. Era la prima volta che ai giapponesi veniva negata la cattura di una città importante e la vittoria diede un'enorme spinta al morale cinese.

1940

Dal dicembre 1939 al marzo 1940, i cinesi contrattaccarono ovunque potessero ottenere un vantaggio sui giapponesi, in difficoltà; la maggior parte dell'esercito era bloccata a difendere le città o le linee di comunicazione tra di esse. Pochi territori cambiarono di mano, ma l'iniziativa minacciava di sfuggire ai giapponesi. Per il 1940, l'Esercito di Spedizione Cinese si attenne a uno schema di pattugliamento delle linee di comunicazione e di occasionali e ampie incursioni nelle campagne contro la guerriglia. Ulteriori sforzi per conquistare e mantenere più territorio avrebbero sprecato rifornimenti e carburante scarsi, e non avrebbero portato altro che più popolazione da controllare.

Per alcuni dei principali dirigenti del PCC, questa pausa operativa sembrò offrire l'opportunità di ingaggiare i giapponesi in combattimento aperto e infliggergli una sconfitta. L'"Offensiva dei Cento Reggimenti" da agosto a novembre vide gran parte dell'Armata Rossa nella Cina settentrionale distruggere linee ferroviarie, far saltare gallerie e cercare di conquistare piccole città di guarnigione. I giapponesi contrattaccarono e il bilancio finale fu di circa 22.000 caduti dell'Armata Rossa contro 3.000-4.000 giapponesi, senza alcun guadagno territoriale duraturo per i comunisti. La primavera successiva avrebbe visto massicce rappresaglie da parte dei giapponesi, che lanciarono un'offensiva "Tre Tutti" ("uccidi tutti, brucia tutti, distruggi tutti") che ridusse la popolazione sotto il controllo comunista da 44 milioni a 25 milioni. L'Offensiva dei Cento Reggimenti era stata un disastro militare, ma con risultati politici positivi. I comunisti sembravano essere l'unica opposizione efficace agli invasori giapponesi, la brutalità e la violenza indiscriminata del nemico infiammarono ulteriormente il nazionalismo cinese e Mao Zedong (che aveva sostenuto che l'Offensiva era

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

prematura) rafforzò la sua posizione all'interno del Partito. Le basi d'appoggio e l'influenza comunista continuarono a crescere, ma non rappresentarono mai più una seria minaccia militare per i giapponesi.

1941

Nel gennaio del 1941, l'Incidente della Nuova Quarta Armata pose fine al Secondo Fronte Unito, in tutto tranne che nel nome. I guerriglieri comunisti rimasti indietro nella Cina meridionale dopo la Lunga Marcia furono, al momento dell'accordo del Secondo Fronte Unito, riconosciuti come combattenti contro il Giappone e incorporati nell'Esercito Rivoluzionario Nazionale come Nuova Quarta Armata. Questa forza di circa 35.000 uomini nell'Anhui meridionale si stava spostando a nord per unirsi al resto dell'Armata Rossa quando le truppe del Kuomintang circondarono e tesero un'imboscata a parte dell'esercito, uccidendone il comandante e altri 5.000 soldati e facendone prigionieri altri 5.000. Da quel momento in poi, il Kuomintang e il PCC
interruppero ogni cooperazione e combatterono le proprie guerre contro i giapponesi nelle rispettive zone. Jiang continuò a guidare la "Cina Libera" perché aveva l'esercito più numeroso, meglio equipaggiato e più affidabile, non per una particolare legittimità politica o per un legame con i contadini. Le principali aree di sostegno politico del suo partito erano state le aree costiere densamente popolate e le grandi città portuali; queste erano ora tutte in mano giapponese e nominalmente controllate dal governo collaborazionista di Wang Jingwei, istituito a Nanchino nel marzo del 1940. Jiang pensava che Giappone e Stati Uniti sarebbero presto entrati in guerra, il che avrebbe cambiato l'aspetto dell'intero conflitto. Una volta entrati in guerra gli Stati Uniti, avrebbe ricevuto sia l'aiuto militare di cui aveva bisogno per combattere i giapponesi, sia beneficiato dell'apertura di un "secondo fronte".

Nel luglio del 1941 il Giappone occupò la metà meridionale dell'Indocina francese, portando i suoi bombardieri a distanza di attacco da Singapore, la principale base britannica in Estremo Oriente. In risposta, gli Stati Uniti congelarono tutti i beni giapponesi e dichiararono un embargo commerciale totale. Ora tagliato fuori dalla sua unica fonte di petrolio su larga scala, il Giappone si rese conto che avrebbe dovuto impadronirsi dei giacimenti petroliferi delle Indie Orientali Olandesi e la sorte era definitivamente segnata per la strategia "Colpire a Sud", sostenuta a Tokyo principalmente dagli ufficiali della Marina. Un'operazione del genere avrebbe richiesto ulteriori truppe dell'esercito, da prelevare dagli eserciti in Cina.

Prima che ciò potesse accadere, a settembre i giapponesi tentarono nuovamente di conquistare Changsha. Le forze giapponesi si ritrovarono sovraesposte e circondate, e a ottobre tornarono alle posizioni di partenza dopo aver subito quasi 40.000 perdite. Anche una terza battaglia per Changsha a dicembre fallì, costando quasi 50.000 vite; questo simbolo della resistenza cinese non sarebbe caduto fino all'offensiva di Ichi-Go del 1944. Novembre fu impiegato nel trasferimento di divisioni e aerei dell'esercito verso sud, in preparazione dell'attacco alla Birmania e alla Malesia. Dicembre vide l'attacco a Pearl Harbor, la caduta di Hong Kong e la rapida avanzata attraverso la Malesia. Questi attacchi portarono infine gli Stati Uniti e la Gran Bretagna formalmente in guerra contro il Giappone. Da questo momento in poi, la natura del conflitto cambiò radicalmente. Il Giappone aveva fallito nel suo obiettivo di sottomettere la Cina attraverso una guerra breve e decisiva. L'ultima occasione per riuscirci era stata nel 1938, e l'esercito era ormai troppo debole per impegnarsi in battaglie più decisive o per uscire dal Paese per rendersi utile altrove. Fino quasi alla fine della guerra, in Cina si sarebbero svolte poche azioni militari su larga scala, e le divisioni rimaste furono progressivamente private di uomini, carburante ed equipaggiamento per far fronte alle esigenze dei combattimenti nel Pacifico.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Note dell'Ideatore

Questo è il mio terzo gioco pubblicato utilizzando il sistema GMT COIN. Ho iniziato a progettare questo gioco nel 2015, ma l'ho accantonato per lavorare a *Colonial Twilight [Tramonto Coloniale]*. Dopo aver ripreso a lavorarci (contemporaneamente ad altri progetti), la pandemia di COVID-19 e altri problemi reali sono intervenuti impedendone la pubblicazione nei tempi previsti. Tuttavia, penso che sia stato tempo ben speso per finire *Colonial Twilight* in modo adeguato e, dato che l'epoca di questo gioco è ormai lontana oltre 80 anni, non ho sentito la stessa urgenza di quando io e Volko Ruhnke lavoravamo per completare *A Distant Plain*, un gioco su una guerra che era ancora in corso quando fu pubblicato.

Questo è anche il mio secondo gioco pubblicato sulla Seconda Guerra Sino-Giapponese. *Battaglia per la Cina* fu pubblicato per la prima volta in formato desktop publishing dal Microgame Design Group nel 1999, e avrebbe avuto edizioni da diversi altri editori nei dieci anni successivi. Sebbene contenesse alcuni contenuti politici relativi all'ottenimento del sostegno straniero e alla gestione delle fazioni, in sostanza era un wargame standard con molti segnalini, calcoli matematici e molti tiri di dado. Includeva anche un kit di espansione che estendeva il gioco fino al resto della Seconda Guerra Mondiale e alla ripresa della guerra civile. Sono lieto di presentarvi questa nuova opera che utilizza il sistema GMT COIN e presenta un modello più astratto del conflitto del periodo 1937-41.

Differenze tra questo gioco e gli altri della serie COIN

Sebbene *La Guerra della Cina* sia il tredicesimo volume della serie di giochi per il sistema COIN pubblicati da GMT, è il primo a trattare un teatro della Seconda Guerra Mondiale. È anche il gioco con la scala più grande tra tutti questi: ogni punto di popolazione rappresenta circa 10 milioni di persone e la mappa copre un'area di circa 2.400 chilometri a nord-sud e 1.450 chilometri a est-ovest. Di seguito vengono descritti i punti salienti di questo gioco e le differenze rispetto agli altri volumi che lo hanno preceduto nella serie.

Fazioni e Strutture delle Forze

Giapponese. L'invasione giapponese iniziale nei pressi di Pechino iniziò con l'impiego di diverse divisioni già schierate nella zona, e il Ministero della Guerra inizialmente stimò che sarebbero state necessarie meno di 10 divisioni per far crollare la Repubblica. Ma con l'intensificarsi della resistenza cinese a nord e l'inizio della Battaglia di Shanghai, sempre più rinforzi arrivarono dalle Isole Nazionali. Alla fine del 1937 c'erano 16 divisioni in Cina. La dimensione totale dell'Esercito Imperiale Giapponese crebbe fino a 34 divisioni entro la fine del 1938 e 51 divisioni entro la fine del 1941, senza contare le unità indipendenti più piccole, di dimensioni pari a brigate. Durante la guerra, gli eserciti in Cina e Manciukuo avrebbero costituito la maggior parte delle forze di terra giapponesi. All'inizio del gioco, 12 dei 30 cubi Truppa sono disponibili per l'uso; I restanti 18 rappresentano impegni successivi e l'espansione dell'esercito, ma il numero totale di truppe che possono essere utilizzate al fronte è limitato all'impegno giapponese, che è influenzato negativamente dall'elevato numero di vittime e dall'uso dell'opzione "Larga Offensiva". Con il passare del tempo, la qualità delle singole truppe e unità schierate in Cina è diminuita, poiché truppe ed equipaggiamenti migliori venivano consumati nelle offensive e non sostituiti, oppure venivano utilizzati su altri fronti. Tuttavia, durante questo periodo di guerra, le forze giapponesi mantennero una potenza di combattimento superiore a quella delle forze cinesi che affrontarono, pertanto hanno un Valore di Combattimento di 2 negli Assalti.

La fazione giapponese è l'unica nel gioco ad avere la Polizia, ovvero truppe di sicurezza relativamente statiche. Queste rappresentano soldati collaborazionisti cinesi che erano ex truppe dei signori della guerra, mercenari o arruolati nelle forze armate dei regimi fantoccio "Provvisorio", "Riformato" e infine "Riorganizzato Governo Nazionale della Repubblica di Cina". I loro compiti principali erano la sicurezza nelle retrovie e la lotta alla guerriglia. Sebbene fossero scarsamente equipaggiati, si stima che la loro forza ammontasse a diverse centinaia di migliaia di uomini durante il periodo coperto da questo gioco, un numero considerevole di persone da tenere sotto controllo. Queste forze erano anche generalmente inaffidabili e potevano essere persuase a restare inerti o addirittura a cambiare schieramento nelle offensive nazionaliste; inoltre, quasi tutte furono assorbite direttamente dagli eserciti nazionalisti alla fine della Seconda Guerra Mondiale, in preparazione della ripresa della guerra civile. È per questo motivo che i cubi della Polizia giapponese si contendono il controllo di uno spazio con le altre fazioni cinesi.

Nazionalisti. L'Esercito Rivoluzionario Nazionale comandato da Jiang Jieshi era composto per la maggior parte da centinaia di migliaia di coscritti scarsamente addestrati e mal equipaggiati. Le forze con i colori nazionalisti mostrate nel gioco sono per lo più quelle dell'Esercito Centrale, che era sotto la direzione più diretta e fedele di Jiang Jieshi; all'inizio della guerra, queste includevano una forza di 19 divisioni di migliore qualità, equipaggiate e addestrate con l'aiuto tedesco, che furono impiegate nei combattimenti per Shanghai del 1937. L'ordine di battaglia dell'Esercito comprendeva un numero enorme di divisioni: oltre 176 all'inizio del 1937, oltre 210 all'inizio del 1938 e oltre 310 alla fine del 1939. La maggior parte di queste divisioni era ben al di sotto della forza autorizzata di circa 9.500 uomini ciascuna; poiché i comandanti di divisione ricevevano la paga per i loro soldati in un'unica soluzione, mantenevano i nomi dei soldati morti, disertori o fittizi nell'elenco e intascavano il surplus. Il pregiudizio sociale contro il servizio militare fece sì che i soldati occupassero i gradini più bassi della società cinese; inoltre, meno persone appartenenti alle classi istruite intraprendevano la carriera militare. Le forze nazionaliste includevano anche unità di guerriglia, sebbene funzionassero in modo diverso dalle guerriglie del PCC. A partire dal 1938, le unità nazionaliste, isolate dall'avanzata giapponese, furono spesso incaricate di "fare guerriglia" e operare contro la rete logistica dell'invasore. Si contendevano anche il controllo delle campagne con le forze del PCC e dei signori della guerra.

Comunisti. Questa raccolta di pezzi di Guerriglia e Base è una struttura di forze familiari e altri giochi del sistema GMT COIN con fazioni ribelli. Anche il menu di operazioni e attività speciali del CPC dovrebbe essere familiare; una piccola modifica è che

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

l'operazione Agitate può essere utilizzata per indebolire il supporto nazionalista o causare sabotaggio, ma in entrambi i casi si può scegliere di attivare un gran numero di Guerriglieri, sconvolgendo l'equilibrio locale di potere e controllo.

Signori della Guerra. Si tratta di forze ed eserciti regionali all'interno dell'Esercito Rivoluzionario Nazionale che nominalmente facevano parte del governo e rispondevano a Jiang Jieshi, ma i cui leader desideravano ancora l'autonomia e avrebbero conteso con lui per il potere supremo se ne avrebbero avuto la possibilità. Storicamente ce n'erano decine di queste unità di tutte le dimensioni e preferenza, e cambiavano costantemente in numero, fedeltà ed estensione durante la guerra; le più note sono le cricche di Guangxi, Shanxi, Yunnan e Ma. Tuttavia, nella natura della maggior parte dei wargame, per semplicità in questo gioco sono trattati come cubi di un solo colore. Hanno anche un costo crescente in Risorse per ogni spazio selezionato per le Operazioni, a dimostrazione delle loro croniche difficoltà nell'azione coordinata. Infine, possono essere trascinati con le forze nazionaliste in Pattuglie, Rastrellamenti e Assalti, ma in cambio ricevono Risorse e, ricordando "*Una Pianura Lontana*", possono riscuotere un pedaggio in Risorse quando i nazionalisti usano l'Attività Speciale Trasporto per attraversare le LoC con le forze dei Signori della Guerra.

Condizioni di Vittoria

Giapponese: (Valore Economico di tutte le LoC occupate solo da forze giapponesi + Impegno) supera 40. A differenza di qualsiasi altra fazione in un gioco con sistema COIN finora, le Linee di Comunicazione (LoC) sono la chiave per la vittoria giapponese. Questo modella la natura "punto e linea" dell'occupazione storica giapponese, dove occupavano principalmente città e centri industriali o di risorse, e dominavano le linee fluviali e ferroviarie che li collegavano. Occasionalmente effettuavano incursioni anti-guerriglia nelle campagne, ma in pratica se vivevi a più di qualche miglio da un nodo ferroviario, una città o un grande centro abitato non vedevi molto dell'esercito giapponese. Il Valore Economico totale delle LoC è di 29 e la soglia di vittoria giapponese è 40, quindi i margini sono piuttosto ridotti per il giocatore giapponese se perde un Impegno sostanziale durante la partita e non riesce a mantenere le sue linee libere da pezzi cinesi. Nel frattempo, l'Impegno è un concetto più familiare che esprime la volontà del governo nazionale di continuare a fornire persone, risorse ed equipaggiamento al conflitto, come si vede in *Colonial Twilight*. Un concetto simile si ritrova anche in A Distant Plain e Fire in the Lake, dove è espresso in termini di Truppe Disponibili.

Nazionalista: (Supporto Totale + Patrocinio) supera 40. Il governo nazionalista riuscì a capitalizzare sullo spirito di resistenza nazionale al Giappone nei primi anni della guerra. Tuttavia, l'estrema corruzione della leadership civile e militare, il rigido controllo politico della popolazione, le tasse elevate e la generale inattività nel perseguire la guerra fecero sì che entro il 1942 gran parte di quel sostegno popolare fosse svanito. Vedi sotto per maggiori informazioni sul concetto di Patrocinio; nel gioco, questo è limitato a 30, quindi nel periodo coperto da questo gioco il giocatore nazionalista deve impegnarsi per mantenere la popolazione dalla sua parte.

CPC: (Opposizione Totale + Basi) supera 20. L'agenda comunista è molto simile a quella dei Talebani in "Una Pianura Lontana" e del FLN in "Crepuscolo Coloniale"; come molti movimenti insurrezionali, vogliono sollevare la popolazione contro il governo e far crescere la propria organizzazione. La loro soglia di vittoria è la più bassa tra tutte e quattro le Fazioni, quindi si potrebbe pensare che sia facile per loro vincere, ma partono da una posizione debole e isolata (5 Opposizione + 2 Basi = 7), quindi hanno molta strada da fare. Vincono se escono dalla partita con una posizione considerevolmente più forte e geograficamente più diversificata; in termini di gioco, storicamente il PCC non ha vinto, ma era abbastanza sicuro da poter giocare a lungo termine.

Signore della Guerra: (Popolazione Totale Controllata dai Signori della Guerra + Basi) supera 25. Questa condizione di vittoria è valida tranne che nel Round Finale di Propaganda, dove il totale delle vittorie dei Signori della Guerra viene invece misurato in base al numero variabile di Patrocinio. Come spiegato nel regolamento, questo vuole rappresentare una situazione in cui un leader (o più probabilmente una cricca di generali) della fazione dei Signori della Guerra è abbastanza forte e organizzato da deporre Jiang Jieshi da capo del governo della Repubblica Cinese. In caso di una vittoria dei Signori della Guerra come questa, la guerra probabilmente continuerebbe, ma con qualcun altro a gestire la situazione.

Meccanismi Immateriali

Patrocinio. Jiang Jieshi, in qualità di leader del Partito Nazionalista, governò la Cina e diresse le sue forze armate attraverso una delicata rete di ex signori della guerra e fazioni minori del partito. Il concetto di Patrocinio rappresenta generalmente le sue riserve di "capitale" politico, sociale e militare per mantenere attiva questa rete, con lui e i suoi associati al vertice. Il Patrocinio si ottiene attraverso Eventi, Governo, trasferimenti di aiuti esteri e battaglie in cui si verificano un gran numero di vittime giapponesi. Il Patrocinio si perde attraverso Eventi, con la sostituzione di pezzi con la sovversione o la corruzione dei Comunisti o dei Signori della Guerra, la distruzione di basi e grandi disastri militari o vittorie militari del CPC. Il Nazionalista può anche convertire il Patrocinio in Risorse nel Round di Propaganda se è a corto di denaro.

Impegno. L'impegno rappresenta generalmente la volontà del governo giapponese di Tokyo di sostenere lo sforzo bellico in Cina, in relazione alla spesa generale in truppe e risorse e ai preparativi e alle pressioni per lo sforzo militare contro l'Unione Sovietica (la fazione "attacco a Nord") o nel Pacifico centrale e meridionale (la fazione "attacco a Sud"). L'impegno limita il numero di truppe giapponesi che possono essere impiegate in Cina e determina la quantità di risorse che la fazione giapponese ottiene (che viene ulteriormente ridotta da eventuali sabotaggi sulle LoC occupate). Viene perso o guadagnato tramite Eventi, subendo o evitando un gran numero di perdite e utilizzando l'opzione Offensiva su larga scala.

Aiuti Esteri. Il giocatore Nazionalista vuole ottenere quanti più Aiuti Esteri possibile; questi arrivano nei Round di Propaganda, dove possono essere convertiti in Risorse o, più spesso, in Patrocinio. In ogni Round ne arriva una piccola quantità, più un importo pari a un terzo delle perdite di cubi Truppa giapponesi durante la campagna precedente. L'idea è che più perdite subisce il Giappone, più l'URSS

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

e gli Alleati occidentali saranno disposti a fornire alla Cina prestiti e attrezzature per continuare (prima del 1941, gli aiuti sovietici superavano di gran lunga quelli inviati o prestati da altri paesi). Questo è un incentivo per il giocatore Nazionalista a guidare la lotta contro l'invasore, fino all'ultimo cubo Signore della Guerra, se possibile!

Controllo. Solo i Nazionalisti o i Signori della Guerra possono Controllare una Provincia, ma il Controllo viene valutato prima contando solo i pezzi Attivi, e poi richiedendo alla Fazione di avere la maggioranza di quei pezzi rispetto a tutte le altre Fazioni messe insieme. Inoltre, le truppe giapponesi non contribuiscono affatto ai calcoli di Controllo, poiché si sforzavano poco di esercitare influenza lontano da città, villaggi e principali vie di comunicazione.

Supporto e Opposizione. I giocatori noteranno che nel gioco esiste un solo grado di Supporto o Opposizione, non i due livelli di Stati Passivo e Attivo presenti in altri sistemi di gioco. A quel tempo, la popolazione cinese era ancora per oltre il 90% rurale e si era ripresa solo di recente dal periodo dei Signori della Guerra, caratterizzato da incessanti conflitti regionali. I contadini avevano generalmente solo una vaga idea di quale governo o organizzazione fosse responsabile della loro area e quali fossero le loro politiche.

Imbrogli. Sia la fazione del PCC che quella dei Signori della Guerra sono in grado di rimuovere o convertire le forze nemiche attraverso la sovversione e la corruzione; tutte e tre le fazioni cinesi sono anche in grado di rimuovere le rispettive Basi, dimostrando riallineamenti politici su larga scala e la soppressione degli assetti di potere locali.

Terrore. Solo la fazione giapponese crea Terrore in questo gioco, attraverso Azioni Anti-Banditi. A differenza di altri giochi con sistema COIN in cui il Terrore può essere utilizzato per creare supporto e forza per una Fazione, in questo gioco si tratta di un atto del tutto negativo che rimuove ogni allineamento politico e impedisce il reclutamento o l'organizzazione da parte di qualsiasi Fazione, ad eccezione dei Nazionalisti (per i quali l'operazione di Reclutamento dovrebbe essere considerata più un processo di assemblaggio di parti dell'esercito permanente che di radunamento e addestramento di talenti locali). Si noti inoltre che il Terrore in questo gioco è persistente e non svanisce alla fine di un Round di Propaganda; una Fazione deve deliberatamente impegnarsi per rimuovere il Terrore prima che la popolazione locale torni ad essere utile.

Brian Train
30 ottobre 2023

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile