

CONQUEST & CONSEQUENCE



MANUAL

INTRODUCCIÓN

La intención del siguiente ejemplo extenso de partida es introducir a los jugadores en el juego rápidamente. Se recomienda a los jugadores que preparen las unidades como se describe y que sigan este ejemplo extenso de partida tal cual, moviendo las fichas como se describe en él y consultando las reglas cuando sea necesario. Todas las unidades y cartas de las ilustraciones se muestran orientadas desde el punto de vista del *lector*. En una partida real,

estarían orientadas hacia su correspondiente *jugador propietario*.

Nota: este Ejemplo de Partida está concebido para demostrar las mecánicas del juego, y no la forma de jugar ideal (ni siquiera buena).

Ejemplo Extenso de Partida

Despliegue de 1936

Coloca el marcador de Año en el Medidor de AÑO, en 1936, y el marcador de Fase/Estación en NUEVO AÑO, en ese medidor.

Baraja los mazos de Acción e Inversión y ponlos en los espacios indicados del tablero.

Las tres Facciones despliegan sus unidades iniciales según se detalla en las hojas de Ayuda para los Jugadores (sección central), y también en la sección 5.0 de las reglas. Los Despliegues incluyen unidades específicas (tipo y VC) en algunas localizaciones y Cuadros iniciales (unidades de VC 1 del tipo que se desee) de libre elección. Los jugadores deberían colocar las unidades de pie, de manera que los adhesivos de los bloques les miren a ellos y estén ocultos a los oponentes.

★ EE.UU. coloca las siguientes unidades Estadounidenses: un Fuerte de VC 2 y una FA de VC 1 más un Cuadro en Seattle; un Fuerte de VC 4, Flota de VC 4, Marine de VC 1 y Portaaviones de VC 1 más 3 Cuadros en LA; un solo Cuadro en cada una de las siguientes localizaciones: Chicago, Houston, Hawái y Manila (14 unidades Estadounidenses).

EE.UU. también coloca las siguientes unidades Nacionalistas (“Nac”): una Milicia de VC 2 y dos Cuadros en Nanking, una Milicia de VC 2 y un Cuadro en Suchow, una Milicia de VC 2 y un Cuadro en Wuhan y una Milicia de VC 2 en Fukien (8 unidades Nac).

Finalmente, EE.UU. coloca las unidades del Imperio Británico (“ImpBrit”) de la siguiente manera: dos Cuadros en Nueva Delhi, dos Cuadros en Singapur y un único cuadro en cada una de las siguientes localizaciones: Punjab, Calcuta, Daca y Sydney (8 unidades del ImpBrit).

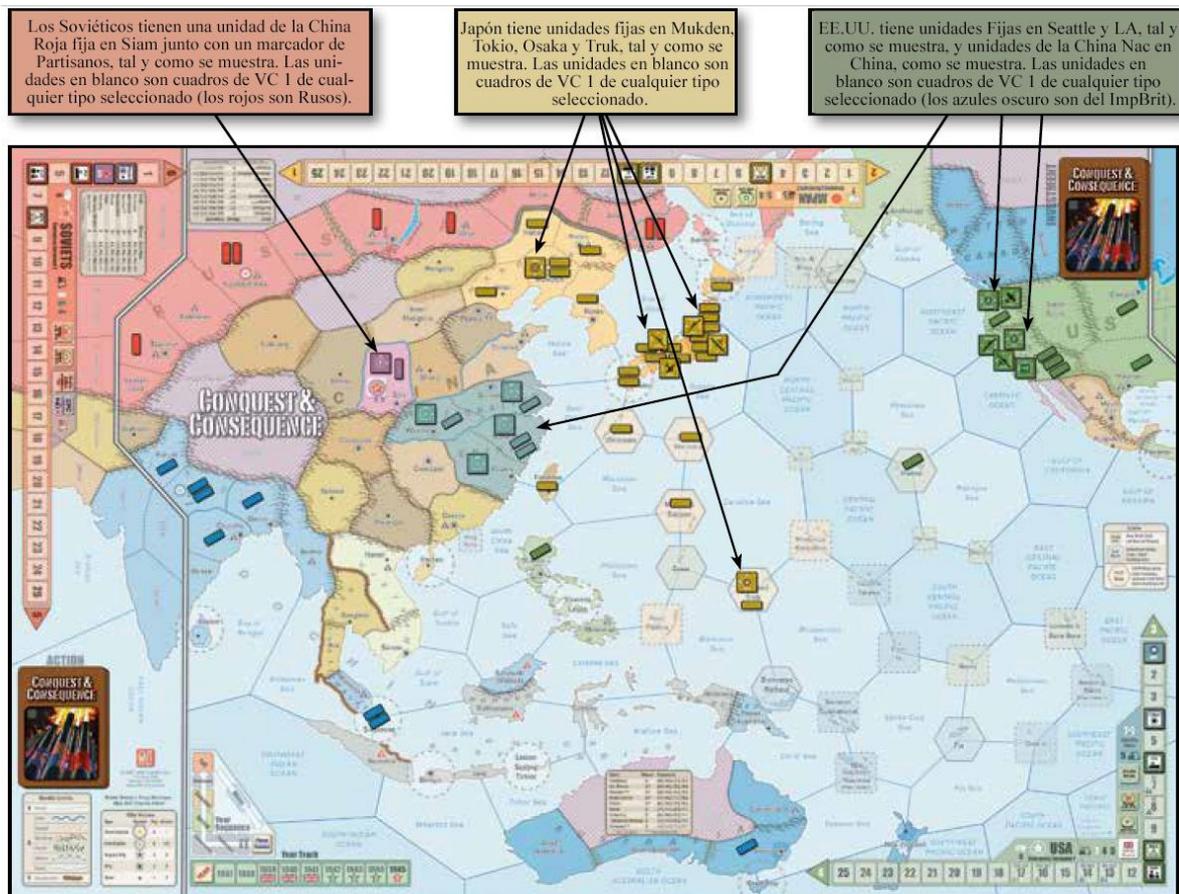


ILUSTRACIÓN 1: DESPLIEGUE. Las unidades iniciales fijas se muestran boca arriba en esta ilustración, pero en una partida real, por supuesto, estarían de pie/ocultas. Los Cuadros iniciales se muestran como bloques en blanco (rectángulos de un solo color)

● Japón coloca una Flota de VC 4 y un Portaaviones de VC 3, además de seis Cuadros, en Tokio; una Flota de VC 1, una FA de VC 1 y cuatro Cuadros en Osaka; dos Cuadros en Kyushu; una Infantería de VC 3 y dos Cuadros en Mukden; un Fuerte de VC 1 y un Cuadro en Truk; y un solo Cuadro en cada una de estas localizaciones: Hokkaido, Corea, Harbin, Hailar, Jehol, Formosa, Okinawa, Iwo Jima y Saipán (un total de 30 unidades Japonesas).

★ Los Soviéticos colocan las siguientes unidades de la China Roja: un Fuerte de VC 2, un Cuadro y una ficha de Partisanos en Siam (2 unidades Rojas). Colocan entonces dos Cuadros Rusos en Novosibirsk y otros dos en Vladivostok, y un Cuadro en cada una de las siguientes localizaciones: Tashkent, Irkutsk y Chita (7 unidades Rusas).

Los jugadores colocan después sus marcadores en las posiciones iniciales en sus respectivos medidores de Producción.

● Los bloques marcadores de POB (población), REC (recursos) e IND (industria) de Japón se colocan en los indicadores señalados en su medidor de Producción. Sus marcadores de cartón “Paz con” se colocan en las casillas “DdG/1 Fábrica\$” correspondientes.

✪ EE.UU. coloca sus bloques marcadores POB/REC en los indicadores impresos “EE.UU.+Nac” (POB 10/REC 11). La IND de EE.UU. comienza en “6”. EE.UU. también coloca los bloques marcadores del KMT en “1” y de Ciudades Nac en “4”. Sus dos marcadores “Paz Con” se colocan en las casillas “DdG/1 Fábrica\$” correspondientes, y su marcador “EE.UU./ImpBrit Evitan China” se colocan en la casilla “EE.UU./ImpBrit Intrusión en China”. El marcador “ImpBrit Neutral” se pone en la casilla “Estatus del ImpBrit”.

★ Los Soviéticos colocan sus bloques marcadores de POB/REC/IND en donde se indica en su medidor. También colocan los bloques marcadores del PCC en “3” y de “Movilización Rojos” en “2”. Colocan su marcador de cartón “Rusia Evita China” en su casilla “Rusia Intrusión en China”, y su marcador “Coste

PCC 6” en la casilla “Coste de Lealtad del PCC”.

Una vez un jugador ha desplegado todas sus unidades y marcadores iniciales, puede robar su Mano inicial de cartas de Acción hasta su Tamaño de Mano permitido: seis para los Soviéticos, siete para Japón, y dieciséis para EE.UU. (doble Tamaño de Mano).

Cartas robadas al inicio:



Con esto finaliza el despliegue.

Secuencia de Juego

Cada Año del Juego consta de los siguientes pasos, que se llevan a cabo en esta secuencia:

- Nuevo Año
- Fase de Producción
- Fase de Gobierno
- Estación de Primavera
- Estación de Verano
- Estación de Otoño
- Estación de Invierno

Cada Estación incluye un posible Turno de Jugador de cada uno de los jugadores, que debe pagarse jugando una carta de Mando. Si hay Guerra, cada Estación acaba con una Fase de Abastecimiento.

Un Turno de Jugador consta de una Fase de Movimiento y de una Fase de Combate.

1936: Nuevo Año



Cada jugador roba después, al azar, una ficha de Dividendo de Paz de un recipiente, la inspecciona, y la deja bocabajo para que sus oponentes no conozcan su valor. Los Dividendos de Paz cuentan de cara a la Victoria Económica, una de las diferentes maneras en las que se puede ganar. Cada Nuevo Año, las Facciones que han permanecido pacíficas durante el Año anterior, roba un Dividendo de Paz.



Finalmente, se determina el **Orden de Turno** para 1936 tirando un dado (7.15). En este caso sale un “4”, así que el marcador de Orden de Turno se coloca en el triángulo verde oliva que hay cerca de Tasmania y que contienen un “4”, indicando así que EE.UU. es el primer jugador. Debe orientarse apuntando en el sentido horario, indicando así que el Soviético es el siguiente jugador en el Orden de Turno, y después Japón, etc. Los Turnos continúan de esta manera mientras sea necesario.

Debe tenerse en cuenta que el procedimiento inicial de Nuevo Año de 1936 está abreviado. En los posteriores Nuevos Años, hay varios pasos adicionales que deben llevarse a cabo, y que son:

- **Avanzar el marcador de AÑO** al siguiente Año.
- **Comprobación de la Victoria:** si algún jugador tiene 25 o más Puntos de Victoria en este momento, gana inmediatamente mediante Victoria Económica (18.2).
- **Resolución de Nuevo Año:** muchos Nuevos Años tienen alguna anotación en el medidor de Año para indicar la llegada automática de Influencia o unidades en este momento.
 - ◇ En 1939/40/41 EE.UU. recibe +1 de Influencia por el ImpBrit (véase 7.141).
 - ◇ En 1942/43/44 EE.UU. recibe sus unidades de Construcción Naval (a menos que hayan llegado antes debido a una Declaración de Guerra [DdG] de Japón, véase 7.132).
 - ◇ En 1945 los Soviéticos reciben las Reservas Rusas (a menos que hayan llegado antes debido a una Declaración de Guerra [DdG] Enemiga, véase 7.134).
 - ◇ Además, si le ha sido Declarada la Guerra a EE.UU., este país recibe unidades de Reacción a una DdG en la Resolución de Nuevo Año de los tres años posteriores a la DdG (véase 7.133).

Con esto finaliza el Nuevo Año; Avanza el marcador de **Fase/Estación** a **PRODUCCIÓN**.

1936: Fase de Producción

✪ Al estar el primero en el Orden de Turno de este Año, EE.UU. lleva a cabo primero la producción. Consultando su medidor de Producción, EE.UU. determina que su Producción Subordinada es de 1 (lo menor del KMT y Ciudades Nac), así que añade 1 VC a una unidad Nac (debe ser un Fuerte o una unidad de Milicias, véase 7.211) en Nanking.

✪ La Producción de la Facción Estadounidense es igual a 6, lo menor entre su IND y su POB (las Facciones que están En Paz ignoran los REC para la Producción, pues se asume que pueden obtener todos los recursos necesarios sin impedimento). Compra 5 cartas de Inversión y Crea (Construye) un nuevo Cuadro de Fuerte del ImpBrit en Singapur. EE.UU. puede construir unidades del ImpBrit mientras este es Neutral, véase 8.4. Esta unidad debe ser del ImpBrit, puesto que es Creada en Indochina (véase 7.243). Debe ser un Fuerte, puesto que los Fuertes son lo único que se puede construir fuera de Territorio Natal (véase 7.243), que en el caso del ImpBrit es: Australia, Nueva Zelanda y Canadá (las áreas azul *oscuro*).

★ El siguiente jugador Activo es el Soviético. Con su Producción Subordinada de 2 (lo menor entre el PCC y Movilización Rojos) roba 2 cartas de Acción *bocabajo* (no pueden ser inspeccionadas hasta que acabe la Producción). La Producción de la Facción Soviética es de 4 (lo menor entre POB e IND, pues los REC se ignoran cuando se está en paz). La gasta en 4 cartas de Inversión (que tampoco pueden ser inspeccionadas hasta que acabe la Producción).

● La Producción de Japón, que va tercero, es de 10 (lo menor entre POB e IND), con la que compra 2 cartas de Inversión, 2 cartas de Acción y 6 pasos de unidades (3 en Osaka, 2 en Manchuria y 1 en Truk).

Sólo se puede construir un paso por unidad en cada Producción (y los Cuadros que se construyan en esa Producción no pueden volver a ser aumentados).

Con esto finaliza la Producción. Avanza el marcador de **Fase/Estación** a **GOBIERNO**.

Fase de Gobierno

Durante la fase de Gobierno, los Jugadores juegan cartas siguiendo el Orden de Turno.

Cuando juega cartas, un jugador puede usar:

- a) una sola carta de Diplomacia*,
- b) una pareja de cartas de la misma Tec*,
- c) una sola carta de Inteligencia,
- d) tantas cartas de Fábrica como al menos su Coste de Industria/Lealtad, o
- e) “Pasar” sin jugar ninguna carta.

* Nota: alternativamente, es posible jugar una pareja de cartas de la misma Tec bocabajo en la propia Cámara Secreta (véase 9.4). Los Soviéticos (únicamente) también pueden jugar dos cartas de Diplomacia iguales bocabajo en su Cámara Secreta como Insurgentes (véase

En todos los casos, las cartas deben jugarse de manera que el extremo operativo quede orientado hacia arriba desde el punto de vista del Jugador.

El juego de cartas continúa siguiendo el Orden de Turno hasta que los tres jugadores “Pasan” seguido, lo que finaliza el juego de cartas de la Fase de Gobierno. En ese momento, se resuelve la Diplomacia, tras lo cual todos los jugadores deben descartarse hasta quedarse con el máximo de Tamaño de Mano (“TM”) permitido, lo que se muestra en el medidor de cada Facción (el icono de cartas en abanico). Para facilitar la partida, los jugadores pueden colocar el marcador **Tamaño de Mano Actual** en su Medidor de Producción para mos-



ILUSTRACIÓN 2: Producción de 1936. Se muestra la Producción de las 3 Facciones.

7.35).

trar el número de cartas que tienen actualmente en sus Manos (que es información pública).

♣ **El jugador de EE.UU. va el primero y tiene 21 cartas:** 16 cartas de Acción que robó en el Despliegue más 5 cartas de Inversión compradas durante la Producción. Como quiere aumentar su nivel de IND, juega 2 cartas de Inversión boca arriba (nº 138 y nº 148) que suman siete Fábricas, mueve su marcador de IND de 6 a 7 y las descarta. Necesitaba siete (o más) Fábricas porque el actual Coste de Industria de EE.UU. es siete, lo que se muestra junto al icono de “fábrica con signo de dólar” en su medidor de Producción. Diversas circunstancias de la partida pueden hacer que el Coste de Industria se reduzca: fíjate en el 4/3 en negro. EE.UU. tiene ahora 19 cartas, 11 más de lo que le permite su Tamaño de Mano de ocho. Esto se anotará a partir de ahora como [M19/8] en este Ejemplo de Partida.

★ **Los Soviéticos tienen actualmente 12 cartas:** 6 cartas de Acción robadas en el Despliegue y 2 cartas de Acción de su Producción Subordinada, además de 4 cartas de Inversión compradas en la Producción. Juega 4 cartas de Inversión (nº I19, nº I29, nº I50 y nº I52) que suman un total de nueve Fábricas (una más del Coste de Industria Soviético de ocho Fábricas) y aumenta la IND Soviética de 4 a 5 (se descartan). Los Soviéticos tienen ahora 8 cartas, 2 más de las que le permite su Tamaño de Mano de 6 [M8/6].

● **Japón tiene 11 cartas:** 7 cartas de Acción del Despliegue más las 2 de Acción y las 2 de Inversión compradas. Puesto que las cartas tienen múltiples usos, es a menudo ventajoso ver las que juega el oponente antes de asignar las tuyas. Por lo tanto, Japón Pasa, puesto que sólo excede su Tamaño de Mano en 4 [M7/4], lo que se conoce como “Exceso de Mano” de 4. Japón sabe que EE.UU. [M11/7] debe jugar o arriesgarse a un tercer Pase consecutivo de los Soviéticos, lo que terminaría el juego de cartas de la Fase de Gobierno. Una vez esto ocurre, los jugadores deben descartarse cartas hasta cumplir con su máximo Tamaño de Mano permitido: EE.UU. [M19/8] se vería

obligado a descartarse un Exceso de Mano de 11 cartas, mientras que los Soviéticos [M11/7] sólo se descartarían 4. Por esta razón, Japón puede Pasar sin temor por el momento y esperar a ver cómo se desarrolla la fase.

♣ El juego de cartas vuelve de nuevo a EE.UU. El principio del Exceso de Mano antes discutido se mantiene hasta que EE.UU. haya reducido su Exceso de Mano hasta igualar el siguiente más grande (en este caso, Japón, con un Exceso de Mano de cuatro cartas), momento en el que *ese* jugador se arriesga a perder tanto al Pasar como lo haría EE.UU. Así pues, ambos rivales de EE.UU. pueden y *probablemente deberían* Pasar hasta que el Exceso de Mano de EE.UU. no supere el de ningún oponente. Para acelerar el juego, pueden indicar la intención a EE.UU., invitándole a jugar hasta el punto en el que le sea cómodo arriesgarse a los tres Pases.

Siendo consciente de esto, EE.UU. [M19/8] juega siete cartas seguidas. Aunque se puede jugar las cartas en el orden deseado, a menudo es ventajoso jugar las cartas de Fábrica y de Tec primero para que las opciones al jugar cartas de Diplomacia sigan abiertas tanto como sea posible. Así pues, EE.UU. comienza jugando una pareja de cartas de Tecnología iguales *bocabajo* (en este caso Radar Naval, nº I25 y nº I49, pero esto se mantiene en secreto), dejándolas parcialmente bajo el mapa y anunciando que añade una Tecnología a su Cámara Secreta (“V” roja en **Ilustración 3**). Los pares de cartas Tec siempre deben jugarse de manera que la Tecnología deseada quede más lejos del jugador propietario, para que quede claro su uso. Muy importante es saber que cada pareja Tec en la Cámara Secreta reduce en uno el Tamaño de Mano que tiene permitido ese el jugador, de manera que a EE.UU. le quedan ahora 17 cartas, siendo su límite de Tamaño de Mano de sólo *siete* [M17/7].

EE.UU. tiene ahora en su Mano las 16 cartas de Acción que robó en el Despliegue inicial y 1 de las cartas de Inversión de las cinco que compró durante la Producción [M17/7]. Como

necesita jugar 6 cartas más para reducir su Exceso de Mano a 4, con permiso de sus oponentes juega seis cartas simultáneamente:

- Una carta de Diplomacia del ImpBrit (n° A45) boca arriba, con el ImpBrit orientada hacia arriba. En este ejemplo, se muestra hacia arriba desde el punto de vista (PDV) del lector, pero en una partida real tendría que estar hacia arriba desde el PDV del jugador de EE.UU. [M16/7].
- Las cartas de Vietnam (n° A20), Changsha (n° A22), Chungking (n° A35), Yunnan (n° A49) y Kansu (n° A30) se juegan todas de

manera similar boca arriba en la mesa, con la orientación correcta [M11/7].

Habiendo alcanzado un Exceso de Mano (cuatro) que no es mayor que el de Japón, EE.UU. pasa.

★ Con sólo dos cartas de Exceso de Mano [M8/6], los Soviéticos también Pasan.

● Japón, con [11/7], juega dos cartas de Inversión (n° I36, n° I42) que suman en total seis Fábricas y aumenta su INDUSTRIA a 12 [M9/7].

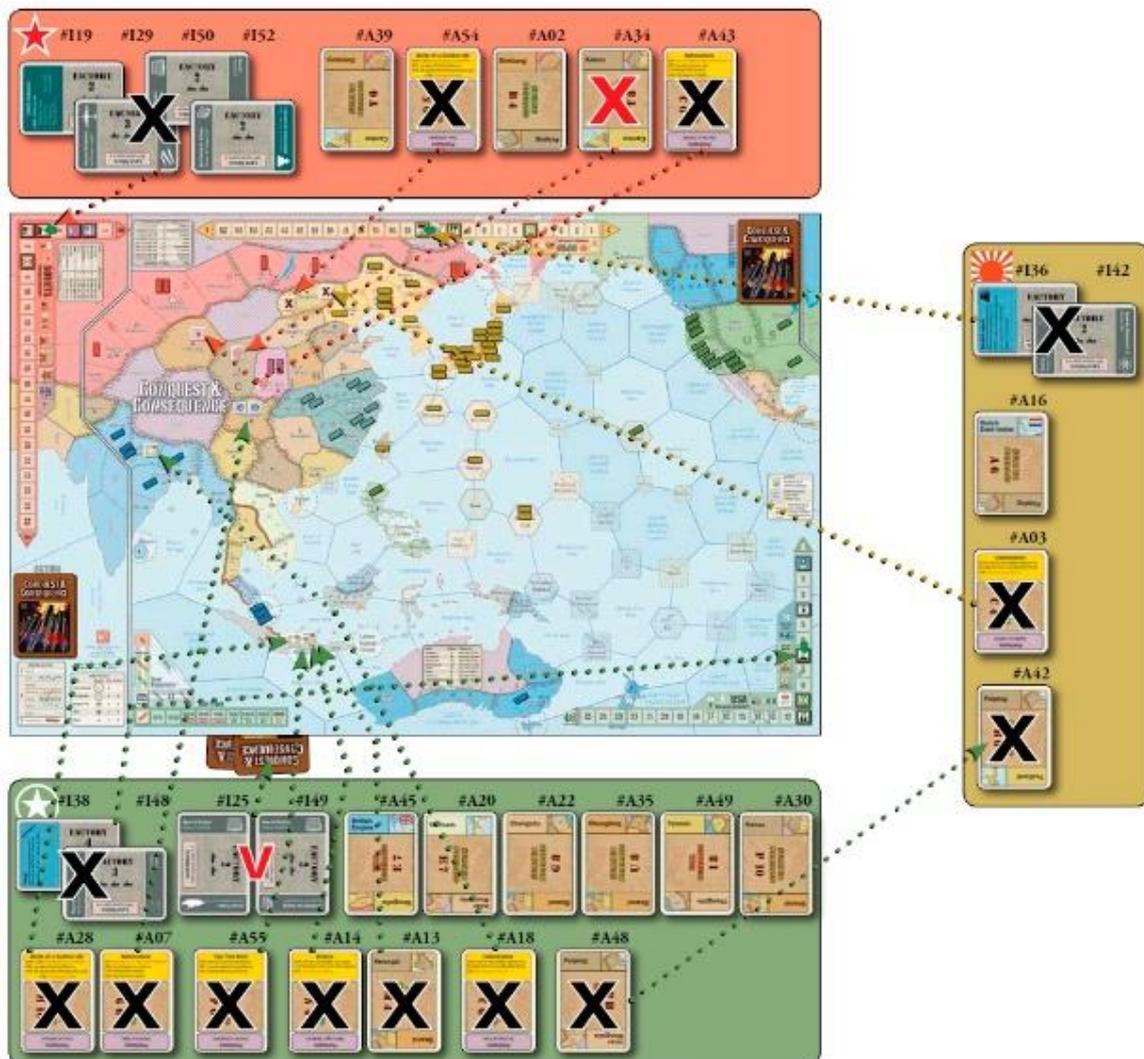


ILUSTRACIÓN 3: Gobierno de 1936. Aquí se muestran todas las cartas jugadas durante el Gobierno. En una partida real, las cartas de Fábrica jugadas para IND se descartarían de inmediato en cuanto se subieran los marcadores, y las Cartas Comodín de Diplomacia también se desactarían de inmediato nada más colocar el marcador de Influencia pertinente. Las cartas descartadas se han señalado con una "X" negra (una "X" roja significa que se ha usado para crear Partisanos). La pareja Tec que hay bajo el mapa, en la Cámara Secreta, se ha señalado con una "V" roja. Atención: todas las cartas se muestran hacia arriba desde el punto de vista del lector, aunque en una partida real estarían orientadas hacia arriba desde el punto de vista del Jugador.

♣ Ahora, de nuevo con el mayor Exceso de Mano (EE.UU. 4; Soviéticos 2; Japón 2), EE.UU. juega dos Cartas Comodín de Diplomacia. Puesto que los Comodines de Diplomacia tienen múltiples opciones, la Nación seleccionada para ser Influenciada debe anunciarse y debe colocarse de inmediato un marcador de Influencia en ella, antes de descartar el Comodín. De esta manera, la Nación seleccionada queda clara.

- Primero, EE.UU. juega *Birds of a Feather B* (nº A28), anunciando que la usa para Influenciar las ION (las ION están entre las Naciones enumeradas para las que EE.UU. puede usar la carta). Coloca un marcador de Influencia EE.UU./ImpBrit en la Capital de las ION, Batavia, y se descarta la Carta Comodín [M10/7]. Toda la Influencia/Control de la Facción Estadounidense en Indochina es de EE.UU./ImpBrit (véase 8.4).

- Todavía con el mayor Exceso de Mano, EE.UU. juega la Carta Comodín *Nationalism* (nº A07) para Influenciar Chungking. Como se indica en la carta, EE.UU. puede usar *Nationalism* para *doblar* su Influencia en cualquier Provincia China (véase 8.31 Chiang Kai Shek), así que coloca *dos* marcadores de Influencia en Chungking (toda la Influencia Estadounidense en China es Nacionalista) y descarta el Comodín. Ahora, con un Exceso de Mano de dos [M9/7], EE.UU. Pasa.

- ★ Los Soviéticos [M8/6] juegan una carta para Influenciar Sinkiang (nº A39), dejándola boca arriba sobre la mesa [M7/6]. Obsérvese que, alternativamente, podían haberla jugado para colocar Partisanos en Sinkiang descartándola y colocando un marcador de Partisanos allí.

- Japón [M9/7] juega una carta de Diplomacia de las ION (nº A16) boca arriba sobre la mesa. En la Resolución Diplomática cancelará el marcador de Influencia del ImpBrit que hay allí [M8/7]. Las ION son atractivas para Japón, escaso en REC, por sus REC petrolíferos en rojo, que cuentan el doble para esta Potencia.

- ♣ EE.UU. [M9/7] juega rápidamente una Carta Comodín *Ties That Bind* (nº A55) para las ION, añadiendo un segundo marcador de Influencia del ImpBrit allí (que cancelará la carta de las ION de Japón en la Resolución de la Diplomacia) y descartándose [M8/7].

- ★ Los Soviéticos [M7/6] juegan la Carta Comodín *Birds of a Feather B* (nº A54) para Influenciar Mongolia, colocando allí un marcador de Influencia *Rusa* y descartándose [M6/6]. Obsérvese que Mongolia está fuera de China, por lo que toda Influencia en ella es *Rusa*, no de la China Roja (y no es posible colocar tampoco Partisanos allí).

- Japón [M8/7] juega una Carta Comodín *Intimidation* (nº A03) para Mongolia, añadiendo allí un marcador de Influencia –que cancela el marcador de Influencia Ruso que había (se retiran los dos)- y descartándose el Comodín [M7/7].

- ♣ Como desea ganar el +2 neto de Influencia en las ION a pesar de la carta que ha jugado Japón, EE.UU. juega una Carta Comodín *Bribery* (nº A14) y una segunda carta de Diplomacia (nº A13) allí para colocar un tercer marcador de Influencia BritImp en las ION, descartándose ambas [M6/7]. Las Cartas Comodín *Bribery* (“Soborno”) pueden usarse para Influenciar cualquier Menor, pero debe descartarse una segunda carta al jugarlas. Dos de Influencia ImpBrit en las ION son importantes porque las establecerán como Protectorado ImpBrit, y no podrán ser atacadas sin Declarar la Guerra a su Protector. Uno solo de Influencia del ImpBrit equivale a un Asociado, que sí puede ser atacado sin Declaración de Guerra.

- ★ Los Soviéticos juegan una segunda carta de Sinkiang (nº A02) para Influenciarla, dejándola boca arriba sobre la mesa [M5/6].

- Japón juega Peiping (nº A42), dejándola también boca arriba sobre el mapa [M6/7].

- ♣ E.UU. juega *Intimidation* (nº A18) para Influencia del ImpBrit (EE.UU. está adyacente a Canadá). Coloca un marcador de Influencia

EE.UU./ImpBrit en Nueva Delhi y la descarta [M5/7].

★ Los Soviéticos juegan Kansu (n° A34) para Partisanos, descartándola y colocando un Partisano en Kansu [M4/6].

● Japón [M6/7] pasa.

✪ EE.UU. juega una carta de Peiping (n° A48), cancelando la de Japón. Ambas cartas se descartan [M4/7].

★ Los Soviéticos juegan una Carta Comodín *Nationalism* (n° A43) para Sinkiang, descartándola y añadiendo un marcador de Influencia de la China Roja [M3/6].

●✪★ Japón [M6/7], EE.UU. [M4/7] y los Soviéticos [M3/6] Pasan todos, con lo que finaliza el juego de cartas de la Fase de Gobierno.

Resolución de la Diplomacia

Primeramente, todas las cartas de Diplomacia que queden boca arriba en juego se resuelven en Orden de Turno.

✪ EE.UU. pone un marcador de Influencia de EE.UU./ImpBrit en Nueva Delhi (con lo que ya hay dos allí) y descarta la carta ImpBrit. Descarta Vietnam y coloca otro en su Capital, Saigón. Se colocan marcadores de Influencia Nacionalista en Changsha, Chungking, Yunnan y Kansu y se descartan estas cartas.

★ Los Soviéticos descartan dos de sus cartas de Sinkiang y colocan dos marcadores de Influencia de la China Roja en esa Provincia China.

● A Japón aún le queda una carta boca arriba por resolver. Descarta su carta de las ION boca arriba y coloca uno de Influencia en Batavia. Esta Influencia Japonesa en las ION cancela una Influencia del ImpBrit. Retira ambas.

En segundo lugar, todos los marcadores de Influencia que hay en el tablero se resuelven.

✪ En China, esto deja a EE.UU con tres marcadores de Influencia Nacionalista en Chungking, lo que la convierte en una Satélite de los Nacionalistas. Los 3 de Influencia se cambian por un marcador de *Control Nac* (reverso de los marcadores de Influencia) y EE.UU. coloca una unidad Provincial de VC 2 allí (el Valor de Movilización de Chungking = 2) sin revelar su tipo (en este caso, una Fortaleza).

EE.UU. actualiza el marcador **Ciudades Nac** a 5 por poner una nueva Ciudad China (Chungking) bajo *Control Nac* (recuerda: aunque las Ciudades Chinas *Influenciadas* cuenta para la POB Estadounidense, sólo las Ciudades *Controladas* cuentan para las **Ciudades Nac**). Los Nacionalistas también han conseguido Influencia en Chungking y Changsha (actualiza la POB Estadounidense en +2, 13 en total), Kansu (sin POB/REC) y Yunnan (ídem).

Registro de POB/REC

Mantener el registro de los POB/REC actuales puede ser un desafío si no se hace de manera consistente y precisa. Sin embargo, todos los jugadores pueden y *deberían* usar los indicadores de “Referencia POB/REC” impresos en sus medidores de Producción para ayudar a calcular o confirmar sus totales de POB/REC.

Ejemplo: en este caso, EE.UU. ha obtenido el uso de los POB/REC del ImpBrit, así que puede comenzar a contarlos para los puntos de referencia “**Tot EE.UU.**”, que están en POB 17/REC 16. [Nota: sin el ImpBrit, los puntos de Referencia serían los de “**EE.UU.+Nac**”, que tienen POB 10/REC 11]. Comenzando por su referencia **Tot EE.UU.** de POB 17, EE.UU. no ha perdido POB Estadounidense/ImpBrit/Nac y ha ganado POB de Vietnam (1), las ION (1), Chungking (1) y Changsha (1), luego su POB actual debe ser $17+4 = 21$ (compruébala). En cuanto a los REC de EE.UU., no ha perdido ningún REC Estadounidense/ImpBrit/Nac, de manera que a su referencia inicial de “16”, EE.UU. puede añadir los REC de Vietnam (1) y las ION (3), un total de REC actuales confirmados de $16+7 = 20$ (compruébalos).

En Indochina, EE.UU. también tiene (dos de) Influencia sobre el ImpBrit, así que EE.UU. aumenta su POB en +6 [sumando POB 19/REC 16]. También tiene (dos de) Influencia Estadounidense/ImpBrit en las ION, con lo que gana +1 POB/+3 REC (alcanzando POB 20/REC 19). Lo que es más importante: los dos de Influencia sobre las ION aseguran el

estatus de Protectorado. EE.UU./ImpBrit tiene ahora uno de Influencia sobre Vietnam, que le da +1 POB/+1 REC (un total de POB 21/REC 20). EE.UU. tiene multitud de POB/REC, pero su Producción se queda limitada por su IND 7.

★ Los Rojos convierten sus 3 marcadores de Influencia en Sinkiang en un marcador de

Movilización Rojos +1 por el Control de Sinkiang.

#A39 #A02 Los Rojos cambian 2 cartas de Sinkiang por marcadores de Influencia allí, sumando 3. Sinkiang se convierte en Satélite de los Rojos: cambia 3 marcadores de Influencia por un marcador de Control y coloca una unidad Provincial de VC 1 allí (Valor de Movilización = 1).

#A16

Los Nacs se descartan una carta de Chungking para conseguir otra Influencia allí. Chungking se convierte en Satélite Nac: convierte 3 marcadores de Influencia en un marcador de Control y coloca una unidad Provincial de VC 2 allí (Valor de Movilización = 2).

Uno de Influencia de Japón cancela la Influencia del ImpBrit en las ION: retrae ambas. El ImpBrit se queda con 2 de Influencia allí.

Ciudades Nac +1 por el Control Nac de Chungking. Changsa y las demás no se suman (la Influencia no cuenta).

REC EE.UU. +10 (Vietnam, ION +3, Imp-Brit +6). POB EE.UU. +10 (Chungking, Changsha, ION, Vietnam e ImpBrit +6).

Pareja de cartas de la misma Tecnología, que se deja parcialmente bajo el mapa = Cámara Secreta.

EE.UU. cambia una carta del ImpBrit y una de Vietnam por Influencia allí (ambas deben ser Influencia ImpBrit).

EE.UU. cambia cartas de Changsha, Chungking, Yunnan y Kansu por Influencia en esas Provincias.

#A45 #A20 #A22 #A35 #A49 #A30

ILUSTRACIÓN 4: Resolución de la Diplomacia de 1936. Para determinar el efecto neto de las cartas de Diplomacia jugadas, las cartas de Diplomacia y los marcadores de Influencia Oponentes se cancelan mutuamente (descártense ambos). Después, las cartas de Diplomacia que queden se convierten en marcadores de Influencia en la Nación especificada, y tres de Influencia se convierten en un marcador de Control. Se despliegan unidades amigas en los Satélites que se acaban de crear (Chungking y Sinkiang). Los marcadores de POB/REC de EE.UU. se actualizan para que muestren sus ganancias Diplomáticas. La Movilización de los Rojos aumenta a 3.

Control, añadiendo una unidad Provincial Roja de VC 1 (en este caso, Milicias) en su nuevo Satélite, y moviendo su marcador de Movilización Rojos [*controlada*] a 3. Ahora que la Movilización de los Rojos es igual al PCC, 3, la futura Producción Subordinada de los Rojos aumenta a tres cartas de Acción por Año.

Los marcadores de Influencia Soviético y Japonés que hay en Mongolia se cancelan mutuamente (descarta ambos).

● Japón no ha obtenido ganancias diplomáticas, pero ha impedido que las ION se conviertan en Satélite del ImpBrit y que Mongolia conserve su estatus de no alineada.

Conformidad del Tamaño de Mano

En este punto, todos los jugadores deben descartarse de tantas cartas como sea necesario para respetar su límite de Tamaño de Mano, pero todos los bandos están por debajo de este límite (EE.UU. H4/7; Soviéticos H3/6; Japón H6/7). Con esto finaliza el Gobierno.

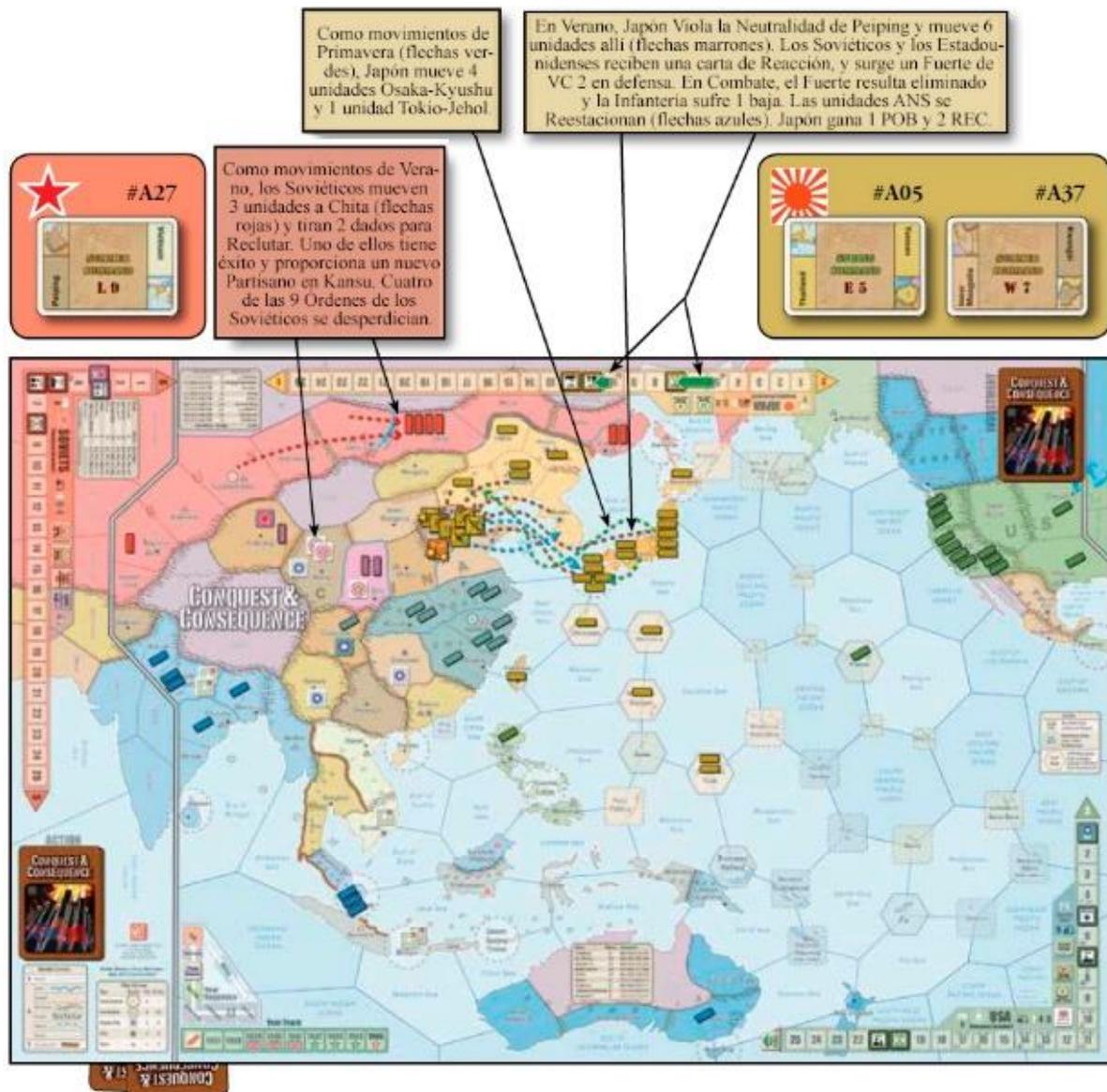


ILUSTRACIÓN 5: Primavera y Verano de 1936. En Primavera, Japón despliega 4 unidades en Kyushu y una en Jehol. En Verano, los Soviéticos mueven 3 unidades a Chita y llevan a cabo 2 intentos de Reclutamiento, uno de los cuales tiene éxito. Japón Viola la Neutralidad de Peiping y ataca en bloque, eliminando el Fuerte defensor y sufriendo una baja. Cada Rival gana una carta de Reacción Mundial, pero Japón gana +1 POB y +2 REC.

Avanza el marcador de **Fase/Estación** a **PRI-MAVERA**.

Primavera de 1936

1936: Fase de Mando de Primavera

★ En Orden de Turno, EE.UU. pasa, al igual que los Soviéticos.

● Sin embargo, Japón juega una carta de Mando bocabajo. Ningún oponente responde, volviendo a Pasar ambos. Japón también debe de pasar, puesto que ya ha jugado una carta. Tres pases consecutivos finalizan la fase de Mando. Japón revela una carta Primavera E5 (nº A05), jugándola horizontalmente para mostrar el Valor de Mando de esta. Japón jugará un Turno de Jugador de Primavera, pero ninguno de sus Rivales lo tendrá al no haber jugado carta de Mando.

1936: Turno de Primavera del Jugador Japonés (E5)

Fase de Movimiento

● El Turno de Jugador de Japón comienza con una Fase de Movimiento durante la que este puede mover cinco unidades (E5). Mueve cuatro unidades de Osaka a Kyushu y una unidad de Tokio a Jehol. Este último movimiento es de tres casillas, así que podría tratarse de una unidad Naval o de la una unidad Terrestre/Aérea moviendo Estratégicamente (Japón no tiene que decir cuál es). No hay Batallas, así que se salta la fase de Combate. Nadie está En Guerra, de manera que la Fase de Abastecimiento también se salta.

Verano de 1936

Avanza el marcador de Fase/Estación a **VERANO**.

★ 1936: Fase de Mando de Verano

Tanto EE.UU. como los Soviéticos comienzan el Verano pasando.

● Japón asigna una carta de Mando bocabajo. EE.UU. pasa después, pero los Soviéticos también asignan una carta bocabajo. Como ya ha jugado, Japón debe pasar. EE.UU. vuelve a

pasar, y los Soviéticos deben hacerlo, con lo que termina la Fase de Mando.

★ Los Soviéticos revelan una carta de Mando Verano L9 (nºA27) y Japón revela una carta de Mando Verano W7 (nºA37), ambas dispuestas horizontalmente desde sus respectivos PDV. Los Soviéticos tienen el primer Turno de Jugador de Verano porque la “L” va antes de la “W”.

1936: Turno de Verano del Jugador Soviético

Fase de Movimiento

★ Los Soviéticos mueven primero [L9] y pueden mover hasta nueva unidades. Mueven dos unidades de Novosibirsk a Chita (Movimiento Estratégico) y una unidad de Irkutsk a Chita (los límites que cruce no tienen efecto sobre el movimiento, puesto que las unidades no están Trabajándose en Combate). Los Soviéticos deciden gastar las Órdenes que les quedan para Reclutar Partisanos (deben hacerlo después de todo el Movimiento). Como sólo hay 2 Provincias “Inestables” (es decir, ocupadas por Partisanos), sólo pueden gastar dos Órdenes para Reclutar. Sacan **6** – **4** creando nuevos Partisanos con el “6”, que colocan en Kansu (deben ir a una Provincia Inestable). Los Soviéticos sacrifican las cuatro Órdenes que les quedaban. No hay Combate.

1936: Turno de Verano del Jugador Japonés

Fase de Movimiento

● Japón (W7) Declara la Guerra a Peiping, lo que genera de inmediato cartas de Reacción Mundial para cada oponente y un Fuerte Neutral de VC 2 en Peiping (porque su Valor de Movilización = 2). Con sus primeras cuatro Órdenes, Japón mueve cuatro unidades de Jehol, Mukden, Kyushu y Corea a Peiping. Luego mueve dos más desde Tokio a Peiping.

Fase de Combate

● Japón revela las seis unidades que han entrado en Peiping. Las tres unidades Terrestres son dos unidades de infantería (de Mukden y Jehol), que cruzaron el límite de Llanuras del norte (Restricción a los Límites de 2) y una

unidad de Marines de Kyushu que ha realizado una Invasión por Mar a través de un área Costera (Restricción a los Límites de 1). Las tres unidades restantes son unidades ANS, exentas de Restricciones a los Límites. El movimiento de Japón a Peiping ha respetado las Restricciones a los Límites.

Puesto que los Fuertes tienen la Prioridad de Combate más alta (contando desde arriba hasta abajo en la tabla de Unidades), el Fuerte defensor de VC 2 efectúa la primera Acción de Combate. Puesto que los Fuertes no pueden Retirarse (son inmóviles), deben Disparar. Los Fuertes Neutrales deben escoger primero como objetivo a unidades Terrestres Enemigas, así que tira dos dados (uno por VC) con Potencia de Fuego G4 (véase Tabla de Unidades), anotado aquí como “2G4”. El resultado de la tirada es **5** – **3**, un Impacto y un fallo. “3” es un Impacto porque es menor o igual que el “4” del G4. La Infantería Japonesa de VC 3, más fuerte, sufre una baja, perdiendo un paso y quedándose con VC de 2.

Lo siguiente en la Tabla de Unidades son las Fuerzas Aéreas, así que la FA Japonesa de VC 2 dispara a continuación, escogiendo como objetivo el Fuerte y disparando con una Potencia de Fuego de G1 [2G1]. Necesita un “1” para Impactar. Saca **2** – **5** y falla. Vienen ahora los Portaaviones, así que el Portaaviones de VC 3 dispara con 3G1: **5** – **1** – **3**, un Impacto, que reduce el Fuerte a VC 1. Van ahora las Flotas, así que dispara la Flota de VC 4 con 4G1: **3** – **4** – **4** – **5**, falla. Le toca ahora a la Infantería: Japón dispara con la Infantería de VC 2 con 2G3: **5** – **6**, fallo, y con la otra Infantería de VC, que obtiene **4** – **1**, un segundo Impacto contra el Fuerte, eliminándolo de la batalla. Todas las unidades victoriosas se vuelven a poner de pie, ocultas, y las unidades ANS pueden Reestacionarse si lo desean. Japón Reestaciona su FA, devolviéndola a Corea, y la Flota y el Portaaviones a Kyushu. Japón ha tomado el control de Peiping, de manera que se coloca allí un marcador de Control Japonés y se actualiza la POB de Japón +1 y los REC +2.

1936 Fase de Abastecimiento de Verano

Esta Fase se salta, puesto que no hay Facciones en Guerra. Avanza el marcador **Fase/Estación** a Otoño.



Tropas japonesas de la 81ª unidad de la Guardia aprenden procedimientos para el desembarco naval en la bahía de Cam-Ranh, Vietnam, en 1941.

Otoño de 1936

1936: Fase de Mando de Otoño de 1936

★ EE.UU. juega una carta de Mando, al igual que Japón. Los Soviéticos pasan. EE.UU. revela Otoño K7 (nº A50) y Japón revela Otoño L7 (nº A52). EE.UU. va primero.

1936: Turno de Otoño del Jugador Estadounidense (J7)

Fase de Movimiento

★ EE.UU. mueve una unidad Nac de Fukien a Suchow, y otra de Nanking a Fukien, presumiblemente para reforzar las defensas Nac en el norte. Mueve una unidad del ImpBrit de Nueva Delhi a Calcuta, y mueve otra cuatro casillas (Estratégicamente) de Calcuta al Mar de Java. Finalmente, mueve tres unidades Estadounidenses Estratégicamente de LA a Hawái. No hay Combate.

1936: Turno de Otoño del Jugador Japonés (L7)

Fase de Movimiento

● Japón Viola la Neutralidad de Tsingtao y mueve dos unidades de Peiping a Tsingtao, uno por Tierra (Restricción a los Límites = 1) y otra por mar (Restricción a los Límites Costeros = 1). Añade una tercera unidad de Corea. Estas unidades se revelan después y resultan

ser una Infantería, un marine y una Fuerza Aérea, respectivamente, luego las Restricciones a los Límites se han respetado estrictamente. Se coloca un Fuerte defensor de VC 2 en Tsingtao y se recompensa con una carta de Reacción Mundial más a cada Rival.

En el sur, Japón invade Fukien con 4 unidades: 3 de Kyushu a través del Mar de China Oriental y 1 de Formosa a través del Mar de China Meridional. Este ataque constituye una Violación de una Potencia Subordinada (VdPS), la China Nac, de manera que EE.UU. (*única-mente*) recibe cuatro cartas de Reacción Mundial y la Lealtad Nac (KMT) avanza uno, a “2”.

Se revelan las unidades atacantes, que resultan ser una unidad de Infantería de VC 2, una Flota de VC 4 y un Portaaviones de VC 3 de Kyushu y un Marine de VC 1 que ha venido de Formosa a través del East China Sea. Las dos unidades Terrestres cruzaron diferentes Límites Costeros, de manera que se han respetado correctamente las Restricciones a los Límites para Enfrentamiento (1 por Límite)

Fase de Combate

Tsingtao

El Fuerte defensor de VC 2 dispara 2 dados con G4 (2G4), sacando **2** - **4**, dos Impactos. Los Impactos deben ser aplicados a la unidad objetivo más fuerte en el instante en el que se

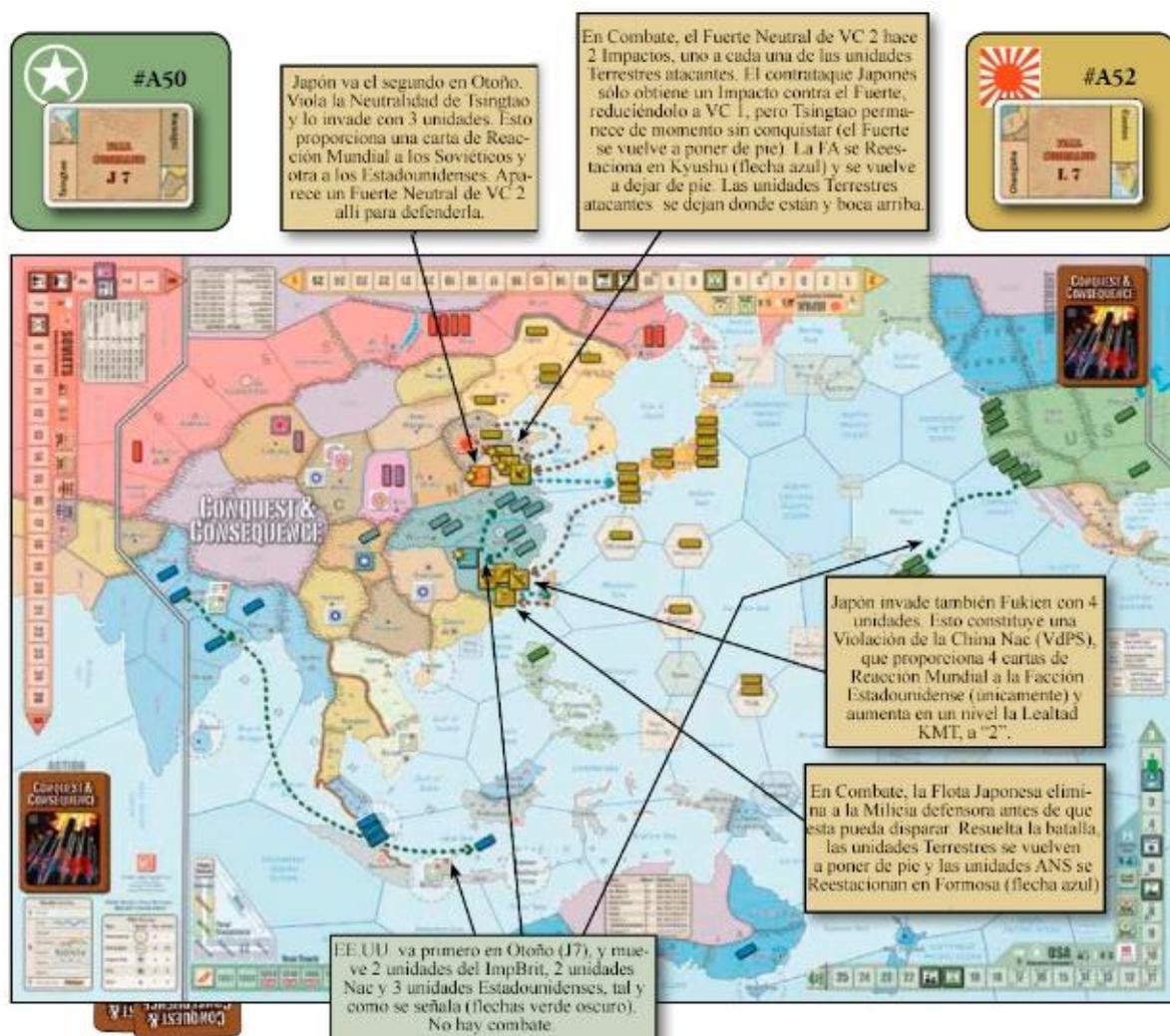


ILUSTRACIÓN 6: Turnos de Jugador de EE.UU. y Japón de Otoño de 1936. EE.UU. redespiega fuerzas en la India, China y EE.UU. Japón Viola la Neutralidad de Tsingtao, pero no consigue apoderarse de ella. También Viola la Neutralidad de la Potencia Subordinada Nacionalista, invadiendo Fukien y conquistándola mediante bombardeo Naval.

aplican, así que se aplica un Impacto a cada unidad Terrestre Japonesa. La FA Japonesa de VC 2 dispara entonces con 2G1 al Fuerte, sacando **3** – **5**, fallo. La Infantería reducida de VC 1 dispara con 1G3, sacando **3**, un Impacto, y reduciendo el Fuerte a VC 1. Los Marines que han Desembarcado por Mar *pueden* disparar, así que los Marines reducidos de VC 1 disparan con 1G2, sacando **6** y fallando de nuevo. La batalla ha quedado resuelta para este turno: Tsingtao permanece sin conquistar y el Fuerte defensor de VC 1 se vuelve a poner de pie para mostrar que sigue controlando el área [disputada]. Las unidades ANS activas pueden Reestacionarse al final del Combate, así que la FA Japonesa se Reestaciona en Kyushu, pero las unidades Terrestres se quedan donde están, *boca arriba*, puesto que son las Agresoras y no las Propietarias (véase 11.54).

Fukien

Los tres Portaaviones Japoneses de VC 3 disparan primero con 3G1, sacando : **5** – **5** – **3**, fallo. La flota de VC 4 dispara después con 4G1, sacando: **5** – **1** – **6** – **6**, un Impacto que elimina la Milicia Nac defensora de VC 1 y finaliza la Batalla. No se coloca marcador de Control, puesto que Funkien no es una Capital. Sólo estará Controlada mientras esté *ocupada*, a menos que la Capital, Nanking, tenga Control amigo. Las unidades victoriosas Japonesas se vuelven a poner de pie, y las dos unidades ANS tienen la opción de Reestacionarse, y lo hacen en Formosa. No hay cambios en POB o REC en este Otoño.

Fase de Abastecimiento de Otoño

No hay Guerra, así que el Abastecimiento no es un problema.

Invierno de 1936

Avanza el marcador **Fase/Estación** a INVIERNO.

♣●★ EE.UU. Pasa, puesto que no desea pagar una carta de Mando para un movimiento de Redespliegue de Invierno. Los Soviéticos también Pasan.

Japón tampoco quiere gastar carta y Pasa. Con esto termina el Año de Juego de 1936

1937: Nuevo Año

Para comenzar el Año 1937:

- Avanza el marcador de **Año** a 1937,
- Avanza el marcador de **Fase/Estación** a NUEVO AÑO:
- Nadie se acerca a 25 PVs, así que podemos ignorar la Comprobación de Victoria,
- EE.UU. y los Soviéticos roban al azar fichas de Dividendos de Paz de un recipiente. Las ponen bocabajo tras inspeccionarlas, de manera que los oponentes no conozcan sus valores. Japón no obtiene una, puesto que llevó a cabo Batallas durante el Año anterior.
- Vuelve a barajar ambos mazos, incluyendo los descartes,
- Se tira un dado para determinar el Orden de Turno. En este caso, un “6”, lo que nos da el orden de Turno: Soviéticos-Japón-EE.UU. Se coloca el marcador de **Orden de Turno** en el triángulo rojo “6” cerca de Novosibirsk, señalando a Japón.

1937: Producción

Avanza el marcador **Fase/Estación** a PRODUCCIÓN.

★ Los Soviéticos van primero en el Orden de Turno ese Año. Como tanto el marcador PCC como el de Movilización Rojos están en 3, para la Producción Subordinada coge tres cartas de Acción *bocabajo* (no puede inspeccionarlas hasta que la Producción haya acabado). Con la POB en 6 y la IND aumentada a 5, el Nivel de Producción de su Facción es de 5. Compran cuatro cartas de Inversión y Construyen (“Promocionan”) una unidad existente en Chita en un paso.

● Japón es el siguiente, con una Producción de 11 (POB 11/IND 12). Añade 1 VC (“Promociona”) a 2 unidades en Fukien, 1 unidad en Jehol, 2 unidades en Mukden y 3 unidades en Kyushu (un total de +8 VC) y compra 3 cartas de Acción.

♣ EE.UU. gasta su Producción Subordinada de dos (limitada por la KMT) en una Promoción en Wuhan y otra en Suchow. Gasta la Producción de su Facción Estadounidense en tres cartas de Acción y cuatro cartas de Inversión.

Con esto finaliza la Fase de Producción de 1937. Avanza el marcador **Fase/Estación a GOBIERNO**



Ilustración 6A: Producción de 1937. Las unidades construidas se muestran aquí boca arriba, pero por supuesto estarían bocabajo en una partida de verdad. [Nota: las 2 unidades de Tsingtao están boca arriba porque son las Agresoras allí, no porque hayan sido construidas].

1937: Gobierno

★● Los Soviéticos van primero en el Orden de Turno. Pasan, al igual que Japón.

♣ EE.UU. juega y se descarta 3 cartas de Inversión que suman un total de 7 Fábricas, aumentando su IND de 7 a 8.

★ Los Soviéticos muestran y descartan 2 cartas de Inversión que valen ocho Fábricas y aumentan su IND de 5 a 6.

● Japón Pasa.

♣ EE.UU. juega y se descarta una carta Comodín *Intimidation* para conseguir *dos* cartas de Influencia en Yunnan. Como todavía tiene el mayor Exceso de Mano, juega una Carta Comodín *Nationalism* a cambio de *dos* de Influencia en Changsha. Las Cartas Comodín que EE.UU. juega en China le dan *dos* de Influencia Nac cada una.

★ Los Soviéticos juegan *dos* cartas de Tec Roja Reforma Agraria para reducir el coste del PCC a 4 Fábricas. Se descarta una (conservando la otra boca arriba) y le dan la vuelta al marcador Coste de Lealtad del PCC a su cara “4”.

● Japón pasa.

♣ EE.UU. juega y se descarta una Carta Comodín *Birds of a Feather B* a cambio de *dos* de Influencia Nac en Kansu, y una de *Birds of a Feather A* para obtener una tercera Influencia EE.UU./ImpBrit en las ION. La Influencia de la Facción Estadounidense en Indochina siempre se señala con Influencia EE.UU./ImpBrit.

★ Los Soviéticos juegan una carta de Mongolia boca arriba a cambio de uno de Influencia. También se descartan una carta de Kansu para poner allí un tercer Partisano. Como se ha visto en el Gobierno de 1936, es posible jugar múltiples cartas.

● Japón juega una Carta Comodín *Nationalism* (se descarta) y coloca una Influencia propia en las ION, cancelando una Influencia de EE.UU./ImpBrit allí (ambas se retiran).

♣ EE.UU. juega y se descarta otra *Birds of a Feather A* y coloca una tercera Influencia EE.UU./ImpBrit en Nueva Delhi. Si no es cancelada, hará que EE.UU. se gane al ImpBrit como Aliado activo.

★ Los Soviéticos juegan/descartan una Carta Comodín *Brothers in Arms* para Influenciar a Mongolia.

- Japón juega una carta de las ION boca arriba sobre el mapa.

- ★ Los Soviéticos juegan/descartan una Carta Comodín *Intimidation* para tener una segunda Influencia en Mongolia.

- ✪ EE.UU. juega/descarta *otra* Carta Comodín *Birds of a Feather A* para colocar *otra* Influencia del ImpBrit en las ION, lo que hace un total de tres de Influencia allí.

- Japón pasa.

- ✪ EE.UU. juega su propia carta de las ION, cancelando la de Japón (descarta ambas).

Los Soviéticos se descartan de 8 Fábricas para aumentar su IND y de dos Tec Rojas Reforma Agraria para reducir el coste del PCC a 4 Fábricas.

Los Soviéticos se descartan de 2 Cartas Comodín apropiadas para Influencia en Mongolia y una carta de Kamsu para poner un tercer partisano allí ("X" roja).

Japón se descarta de una Carta Comodín apropiada para Influencia en las ION, pero es cancelada por una 4ª Influencia de EE.UU. de una Carta Comodín Estadounidense.

Las cartas de las ION jugadas por Japón y EE.UU. se cancelan mutuamente. Descarta ambas.

EE.UU. se descarta de 3 Cartas Comodín apropiadas para obtener doble Influencia en Yunnan, Changsha y Kansu.

EE.UU. se descarta de 3 Cartas Comodín apropiadas para obtener dos de Influencia del ImpBrit en las ION y una en el ImpBrit propiamente.

ILUSTRACIÓN 7: cartas jugadas durante el Gobierno de 1937.

★●★ Los tres jugadores Pasan, con lo que acaba el juego de cartas de la Fase de Gobierno.

● A Japón no le quedan cartas que resolver.

Gobierno de 1937: Resolución de la Diplomacia

★ La carta Soviética de Mongolia se convierte en una tercera Influencia *Rusa* (fuera de China) en Mongolia, convirtiéndola en Satélite de Rusia. Se sustituyen las tres de Influencia que hay allí por un marcador de Control y se despliega una unidad Rusa de VC 1 (Valor de Movilización = 1). No hay cambios en POB/REC ni en Movilización Rojos (fuera de China).

★ EE.UU. gana Satélites Nacionalistas en Kansu, Changsha y Yunnan: en cada una de ellas se sustituyen las 3 de Influencia por un marcador de Control Nac y se coloca una unidad Satélite. Se mueve el marcador Ciudades Nac a 6 al haber ganado los Nacs el *Control* de Changsha. Los tres de Influencia EE.UU./ImpBrit convierten las ION en Satélite Estadounidense/ImpBrit: dale la vuelta a un marcador de Influencia a Control y coloca una unidad del ImpBrit de VC 2. Los tres de Influencia en Nueva Delhi convierten al *propio* ImpBrit en “Satélite” (= miembro activo de la Facción Estadounidense capaz de emprender

EE.UU. también convierte 3 de Influencia a Control en la India, convirtiendo al ImpBrit en aliado activo de EE.UU. No se colocan nuevas unidades.

Los soviéticos convierten la carta de Mongolia en una 3ª Influencia, con lo que esta pasa a ser Satélite. Se convierten los 3 de Influencia en un marcador de Control y se coloca una unidad Satélite.

#A51
Mongolia
X

EE.UU. también convierte 3 de Influencia en Control en las ION, con lo que pasan a ser Satélite Estadounidense. Se coloca una nueva unidad.

EE.UU. también convierte 3 de Influencia Nac en Control en Kansu, Changsha y Yunnan, que pasan a ser Satélites Estadounidenses. Se colocan unidades en todas ellas.

ILUSTRACIÓN 8: Resolución de la Diplomacia de 1937. EE.UU. ha fortalecido enormemente su posición sumándose el ImpBrit y las ION a su Facción, así como los nuevos tres Satélites Nac de China. Los Soviéticos han ganado un Satélite estratégico en Mongolia y han añadido otra ficha de Partisanos en Kansu. Japón prefirió aumentar su fuerza en China en lugar de centrarse en esfuerzos diplomáticos.

acciones agresivas). Dale la vuelta al marcador **ImpBrit Neutral** que hay en el medidor de EE.UU. para que muestre **ImpBrit = Aliado EE.UU.** Las unidades del ImpBrit ya están en el mapa: no se coloca ninguna nueva. Los POB/REC tanto de las ION como del ImpBrit ya han sido reclamados por EE.UU., así que no son necesarios nuevos cambios en POB/REC.

En este momento saltamos a 1941 para demostrar otras situaciones del juego.

Verano de 1941

Saltamos ahora al Verano de 1941 para demostrar otras situaciones del juego. Todas las Facciones siguen en Paz. El Orden de Turno de 1941 es: EE.UU.-Japón-Soviéticos. EE.UU. tiene una Tec secreta, Japón tiene Bombardeo en Picado y Cañones Automáti-

cos. Los Soviéticos tienen Propaganda y Reforma Agraria. Japón se ha apoderado de la costa de China y de Vietnam.

1941: Fase de Mando de Verano

★●★ EE.UU., que va primero, Pasa, pero, después de que Japón (S9) y los Soviéticos (J9) jueguen (bocabajo) una carta de Mando, también juega una carta de Mando (Y6), finalizando la Fase de Mando. Cuando se revelan las cartas de Mando, los Soviéticos tienen el primer Turno de Jugador con su carta J9.

Turno del Jugador Soviético (J9)

Fase de Movimiento

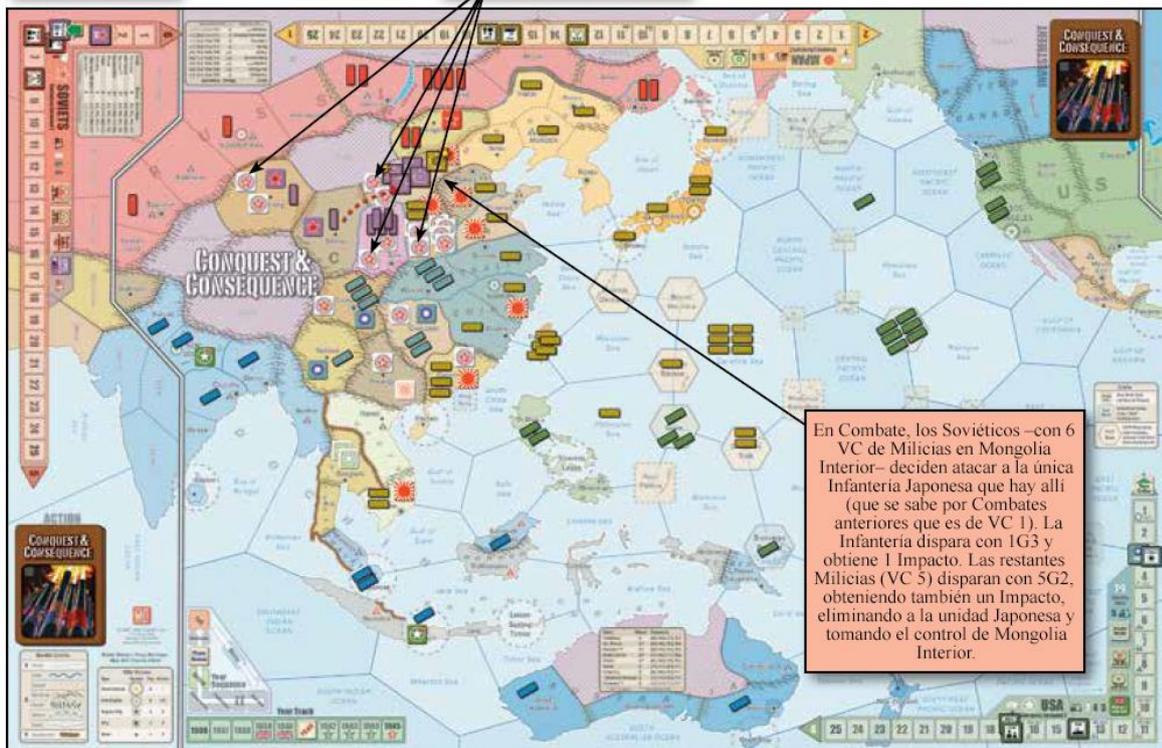
★ Con Nueve Órdenes disponibles, los Soviéticos sólo mueven una unidad, de Kansu a Mongolia Interior. Como la Tec Roja Propaganda dobla su valor de Reclutamiento, quieren maximizar esta opción. Los intentos de Reclutamiento están limitados al número de

Los Soviéticos van primero en el Verano de 1941 con una carta J9. Con sus 9 Órdenes mueven una unidad de Kansu a Mongolia Interior (flecha roja) y Reclutan 8 veces.



Los Soviéticos tienen suerte con sus tiradas de Reclutamiento, obteniendo 4/8 éxitos. Colocan 4 nuevos Partisanos en Provincias Inestables.

▼ **ILUSTRACIÓN 9: Turno Soviético, Verano de 1941.** Para el Movimiento, los Rojos envían una unidad adicional a Mongolia Interior y Reclutan Partisanos ocho veces, consiguiendo añadir cuatro nuevos. Durante el Combate, atacan Mongolia Interior, eliminando a la Infantería Japonesa de VC 1 que había allí al precio de perder 1 Milicia de VC 1.



En Combate, los Soviéticos –con 6 VC de Milicias en Mongolia Interior– deciden atacar a la única Infantería Japonesa que hay allí (que se sabe por Combates anteriores que es de VC 1). La Infantería dispara con 1G3 y obtiene 1 Impacto. Las restantes Milicias (VC 5) disparan con 5G2, obteniendo también un Impacto, eliminando a la unidad Japonesa y tomando el control de Mongolia Interior.

“Provincias Inestables” que ya contienen Partisanos. Actualmente hay ocho de ellas, de manera que se han reservado ocho Órdenes para Reclutar. Tiran ocho dados con los resultados **5** – **2** – **6** – **3** – **5** – **1** – **6** – **3**, una buena tirada que genera *cuatro* nuevos Partisanos, que se colocan en in Sinkiang, Sian, Shansi y Mongolia Interior (sólo es posible un Reclutamiento por Provincia).

Fase de Combate

En Mongolia Interior, los soviéticos revelan 6 VCs de Milicias Rojas, que atacan a la única unidad Japonesa que hay allí, una unidad de Infantería de VC 1. Las Milicias y la Infantería tienen la misma Prioridad de Combate, así que los defensores van primero. La Infantería Japonesa defensora Dispara con 1G3, obteniendo un Impacto con **2**, que se aplica a una de las dos unidades de Milicias de VC 2. Las Milicias devuelven el Disparo con 5G2, eliminando a la Infantería con una tirada de **5** – **2** – **3** – **4** – **2**. Los Rojos toman el control de Mongolia interior: retira el marcador de Control de Japón y coloca un marcador de Control de los Rojos. Al tener el Control, los Soviéticos aumentan la Movilización de los Rojos a 5.

Turno del Jugador Japonés (S9)

Fase de Movimiento (Movimiento Furtivo)

- Japón Declara la Guerra a los EE.UU., dándole la vuelta a su marcador **Paz con EE.UU.** a su cara **DdG a EE.UU. -1 PV.** EE.UU. retira su marcador **Paz con Japón**, revelando la casilla “DdG Japón -1 Coste de Fábrica” que hay debajo, que indica que su Coste de INDustria se ve ahora reducido de 7 a 4 Fábricas. Además, ambas Facciones están ahora En Guerra: dales la vuelta a sus bloques marcadores de REC a la cara con el triángulo negro para indicar que los REC *cuentan* para la Producción.

Japan (S9) ejecuta entonces su Ataque Furtivo. Mueve cinco unidades [obviamente navales] tres áreas desde las Carolinas para atacar Hawái y ataca Manila con tres unidades de Formosa y una unidad de Cantón. Los Ataques Furtivos permiten el Movimiento Furtivo *a través* de unidades Enemigas que estén en el

Mar, pero no es necesario aquí, ya que no había unidades Estadounidenses en ninguno de los Mares que atravesó Japón.

Japón también asigna las dos unidades de Shansi y las dos de Cantón para la Supresión de Partisanos, volviéndolas boca arriba donde están (no es necesario el gasto de Órdenes, puesto que no hubo Movimiento).

Fase de Combate

Batalla Terrestre en Hawái (Ataque Furtivo)

Japón decide resolver esta Batalla primero. Se revelan los atacantes Japoneses, que son dos Flotas de VC 4 y tres Portaaviones de VC 3. Al no haber unidades Terrestres presentes, este ataque es una Incursión, lo que significa que todas las unidades ANS deben Reestacionarse al final del Combate. Se revelan las seis unidades defensoras Estadounidenses, que son un Fuerte de VC 2, un Marine de VC 2, una FA de VC 2, una Flota de VC 4, y dos Portaaviones de VC 2 y VC 1.

Incursión Furtiva

Las Incursiones Furtivas permiten a las FAs y Portaaviones Disparar gratuitamente y sin contraataque *antes* de que comience la Ronda de Combate normal. Los tres Portaaviones Japoneses disparan con 9N2 a los objetivos Navales Estadounidenses, sacando **1** – **1** – **5** – **6** – **6** – **4** – **2** – **2** – **6**, cuatro Impactos. EE.UU. aplica los primeros tres Impactos a la Flota de VC 3, reduciéndola a VC 1, pero el siguiente Impacto [doble] debe ser para el Portaaviones de VC 2, que ahora es la unidad Naval Estadounidense más grande que queda. El Portaaviones resulta eliminado.

Combate Sorpresa

El Combate continúa entonces con el Combate Sorpresa normal tras una DdG. Los Fuertes tienen la Prioridad de Combate más alta, así que el Fuerte defensor Estadounidense de VC 2 dispara primero con 2N3, obteniendo un Impacto con **6** – **3**, que Japón aplica a una Flota de VC 4, una de sus unidades Navales más fuertes actualmente. A continuación, siguiendo la Prioridad de Combate, le toca a la FA Estadounidense de VC 2, que dispara con

2N1, obteniendo otro Impacto con **1**–**6**, que Japón aplica a la Flota de VC 4 que le quedaba.

A continuación, siguiendo la Prioridad de Combate, les toca a los Portaaviones. Con el Primer Disparo por la Sorpresa de la DdG, los Portaaviones Japoneses Disparan *antes* que los Portaaviones Estadounidenses defensores. El primer Portaaviones Japonés de VC 3 Dispara con 3N2 a unidades Navales, sacando un Impacto con **3**–**1**–**4**, que el Estadounidense aplica a la Flota de VC 1 que le queda, hundiéndose esta. El segundo Portaaviones Japonés también dispara con 3N2 a unidades Navales, obteniendo dos Impactos con **3**–**1**–**1**, que elimina la última unidad Naval de EE.UU. que quedaba, el Portaaviones de VC 1. Los Impactos que sobran se pierden, puesto que no quedan objetivos Navales. El tercer Portaaviones Japonés de VC 3 escoge como objetivo a la FA Estadounidense, tirando con 3A2, sacando **6**–**3**–**6** y fallando. A continuación le toca a las dos Flotas Japonesas de VC 3, que Disparan con 6G1 a las unidades Terrestres Estadounidenses, sacando **5**–**1**–**4**–**5**–**3**–**3** y obteniendo un Impacto, que EE.UU. decide aplicar a sus Marines de VC 2 en lugar de al Fuerte de VC 2. La Infantería actúa en último lugar siguiendo la Prioridad de Combate, pero el Marine Estadounidense reducido a VC 1 no tiene Potencia de Fuego antinaval efectiva, así que no puede Disparar y la Ronda termina, con lo que está Batalla Terrestre queda totalmente resuelta para este turno. Como el ataque de Japón es una Incurción, sus unidades ANS deben Reestacionarse, así que lo hacen en las Islas Marshall. El Ataque Furtivo de Japón contra Hawái ha eliminado por completo las fuerzas Navales Estadounidenses que había allí a cambio de un coste mínimo para Japón.

Batalla Terrestre en Manila (Ataque Furtivo)

En Manila, se revelan 9 VCs de FAs Japonesas y una Marine de VC 2 que atacarán a un Fuerte de VC 3 y 1 Flota de VC 1 Estadounidenses.

Incurción Furtiva

Las tres FAs Japonesas Disparan con 9G1 al Fuerte Estadounidense, sacando **1**–**1**–**5**–**2**–**2**–**3**–**5**–**2**–**1**, una tirada afortunada que produce 3 Impactos y lo eliminan.

Combate Sorpresa

Desaparecido el Fuerte, los FAs atacantes van primero siguiendo la Prioridad de combate en la Ronda de Combate Sorpresa por la DdG. Bombardeo en Picado permite a las FAs Disparar con 9N2 (no N1), sacando **3**–**5**–**4**–**2**–**5**–**3**–**5**–**3**–**1**, que eliminan a la Flota Estadounidense de VC 1, perdiéndose el exceso.

Al marine Japonés que Desembarcó por Mar no le queda nada a lo que disparar, pero al ser una unidad Terrestre, toma el control de Manila, y por lo tanto de toda Filipinas. Al existir Apoyo Terrestre, esta no es una Incurción, así que las FAs pueden quedarse si lo desean, y así lo hacen. Japón coloca un marcador de Control en Manila y actualiza sus POB +1 y sus REC +1, mientras que EE.UU. actualiza su POB -1 y sus REC -1. El Ataque Furtivo de Japón ha logrado conquistar las Filipinas y ha destruido 4 VCs Estadounidenses sin coste alguno.

Supresión de Partisanos

En China, Japón va a Suprimir Partisanos en Shansi y Cantón. Su 4 VC de Infantería en Shansi sacan **5**–**1**–**4**–**5**, eliminando un Partisano. En Cantón, sus 3 VC de Infantería sacan **6**–**5**–**1**, eliminando un Partisano, pero generando otro que lo reemplaza.

Turno del Jugador Estadounidense (Y6)

Con su posición en Guam prácticamente rodeada, EE.UU. Mueve Estratégicamente para que a las tres unidades escapen del peligro: una a Samoa, una a Rabaul y otra a Batavia. Preocupado por Singapur y las ION, también mueve una unidad del ImpBrit de Calcuta a Sumatra y redespiega dos unidades en la India. No hay Combate.

Fase de Abastecimiento de Verano
Comprobación del Abastecimiento

Ahora hay Guerra, así que ya no se pueden ignorar las Fases de Abastecimiento.

EE.UU. y Japón, como Facciones en Guerra, deben comprobar que todas las unidades *Terrestres* tengan Líneas de Abastecimiento válidas. Las Líneas de Abastecimiento se trazan desde la unidad en cuestión a una Fuente de Abastecimiento de su Facción (es decir, una Capital Principal/SubCapital), a través de áreas Amigas *únicamente* (incluyendo Mares Abiertos). Las Fuentes de Abastecimiento de EE.UU. son LA y Nueva Delhi (puesto que

Nanking se ha perdido). Las Fuentes de Abastecimiento de Japón son Tokio, Osaka y Mukden. Al examinar la Ilustración 10, es obvio que ninguna de las unidades de los dos bandos tiene problemas con las Líneas de Abastecimiento.

Comprobación de Bloqueos (Sólo en Verano)

En las Fases de Abastecimiento de VERANO (*únicamente*), las Facciones que están en Guerra pueden establecer Bloqueos si están bloqueando Rutas Comerciales Enemigas a sus POB/REC. Las Rutas Comerciales se trazan desde POB/REC controladas hasta el Centro

#A33

En Combate, Japón también suprime Partisanos en Shansi (1 Partisano eliminado) y Cantón (1 Partisano eliminado, pero uno nuevo creado).

En el Verano de 1941, Japón Declara la Guerra a EE.UU. y ataca Hawái con 5 unidades y Manila con 4. Los Ataques Furtivos resultantes infligen graves daños, y el Combate Sorpresa que les sigue elimina a los defensores de Manila y hunde la Flota Estadounidense de Hawái. La fuerza de Manila se apodera de las Filipinas y los Incursores de Hawái se Reestacionan en las Marshalls (flecha azul).

#A39

EE.UU. saca del peligro a las unidades de Guam, avanza una unidad del ImpBrit a Sumatra y despliega 2 unidades de la India, una en Birmania y la otra en Dacca (flechas verdes).

ILUSTRACIÓN 10: Turnos de los Jugadores Japonés y Estadounidense del Verano de 1941. Japón Declara la Guerra a EE.UU. y lleva a cabo devastadores Ataques Furtivos en Hawái y Manila, hundiendo la Armada Estadounidense de Hawái y conquistando las las Filipinas, por lo que gana +1 POB (a 18) y +1 REC (a 14) quitándoselos a EE.UU. (tanto la POB como los REC de EE.UU. bajan a 16). Japón consigue Suprimir un Partisano en Shansi. EE.UU. extrae a sus fuerzas de Guam y despliega tres unidades del Imp Brit (las unidades Estadounidense se muestran antes del movimiento).

de Producción amigo (Tokio para Japón y LA para EE.UU.), pero no pueden atravesar áreas controladas por el Enemigo (las áreas Neutras valen). Los POB/REC que no pueden trazar una Ruta Comercial válida durante esta Comprobación de Bloqueos se señalan con un marcador de **Bloqueo**. Cuando llegue la Producción del siguiente Año, todos los POB/REC señalados como Bloqueados se vuelven a comprobar para ver si tienen Rutas Comerciales válidas. Si *siguen* Bloqueados,

no se pueden contar para la Producción. Sin embargo, al comprobar la Ilustración 10 de nuevo, es obvio que no hay actualmente Rutas Comerciales amenazadas.

Otoño de 1941

★●★ Fase de Mando de Otoño

El marcador **Fase/Estación** se mueve a OTOÑO. EE.UU. asigna una carta de Mando,



ILUSTRACIÓN 11: Otoño-Invierno de 1941. Japón invade Borneo y se apodera de sus dos REC Petrolíferos, asegurándose un adecuado nivel de REC (18) ahora que está en Guerra y debe contarlos. La Supresión de Partisanos en Shansi va mal, creando uno nuevo allí. EE.UU. sólo puede realizar dos débiles movimientos defensivos (flechas verdes). Japón gasta una carta de Mando de Invierno (Otoño H8) para realizar hasta ocho Movimientos de Redespliegue de Invierno, que le permiten el Movimiento Estratégico (es decir, el doble de alcance de movimiento, aunque sólo en áreas amigas) hasta Bases o Territorio Natal únicamente. Ambos Rivaes Pasan. Japón Mueve Estratégicamente sus cinco unidades de las Marshalls a su Base de Manila (flecha púrpura), renunciando a las tres restantes Órdenes para Redespliegue de Invierno que le quedaban.

al igual que Japón. Los Soviéticos Pasan. Japón va primero con una carta A6, y después EE.UU. con una F7.

Turno del Jugador Japonés (A6)

Fase de Movimiento

- Primero, Japón Invade por Mar con una unidad de Saigón a Balikpapan, capturando sus REC Petrolíferos indefensos (asumiéndose que es una unidad Terrestre). Envía entonces cuatro unidades de Manila a Sarawak, en un intento de obtener otro REC Petrolífero de Borneo. Su último movimiento es de Cantón a Manila. Asigna la unidad que queda en Cantón y las dos unidades de Shansi a Supresión de Partisanos, revelándolas.

Fase de Combate

Sarawak

- Se revela la unidad defensora de Sarawak, que es un Sub del ImpBrit de VC 1. Tres FAs Japonesas le atacan con 9S1, sacando **2** – **4** – **5** – **2** – **6** – **6** – **1** – **1** – **6**, 2 Impactos que hunden el Sub. La unidad de las FNEJ que queda no tiene Objetivo al que atacar, pero captura Sarawak, que proporciona +2 REC. Japón anuncia que la unidad de Balikpapan es una unidad Terrestre, así que puede también sumarse +2 REC por tomarla. Japón actualiza su marcador de REC en +4, a 18. EE.UU. debe reducir sus REC en -2, a 14. Japón decide no Reestacionar sus FAs. No se colocan marcadores de Control Japoneses ni en Sarawak ni en Balikpapan (no son Capitales): debe dejarse una guarnición allí para que el control Japonés se mantenga.

Supresión de Partisanos

- Japón decide una vez más Suprimir Partisanos en Shansi y Cantón. Sus 4 VC de Infantería en Shansi sacan **2** – **4** – **6** – **6**, ¡lo que genera dos nuevos Partisanos y sólo elimina uno! En Cantón, sus 2 VC de Infantería sacan **6** – **3**, eliminando un Partisano y creando otro, con lo que no hay ganancia neta.

Turno del Jugador Estadounidense (F7)

- 🌟 A pesar de haber jugado una carta de Mando F7, EE.UU. sólo puede dar con dos

movimientos útiles, enviando la unidad Estadounidense de Samoa a reforzar la defensa de Hawái, y la unidad del ImpBrit de Sumatra a Batavia. Las otras cinco Órdenes se pierden.

Fase de Abastecimiento de Otoño

Un vistazo rápido nos muestra que ni las Líneas de Abastecimiento de las unidades Estadounidenses ni las de las Japonesas están en peligro.

Invierno de 1941

- 🌟🌟🌟 EE.UU. rehúsa asignar carta de Mando para el Invierno. Japón decide jugar una, pero los Soviéticos rehúsan, al igual que vuelve a hacer EE.UU.

- La carta de Mando de Invierno de Japón es Otoño H8, que le permite hasta 8 Movimientos Estratégicos hasta Bases amigas o Territorio Natal. Usa cinco de ellos para redespargar las cinco unidades de las Marshalls hasta su base en Manila (esto permitirá reconstruir las Flotas dañadas, cosa que no se puede hacer en las Marshalls). Las otras tres Órdenes se pierden.



SS Coral Sea (CV-43) y el destructor USS Bordelon (DD-881) vigilados por una escuadrilla de aviones torpederos TBF Avenger.

1942: Nuevo Año

Avanza el marcador de Año a 1942 y el de Fase/Estación a NUEVO AÑO. Vuelve a barajar los mazos, incorporando los descartes. Los Soviéticos roban un Dividendo de Paz. Japón y EE.UU. están En Guerra y no lo roban. La tirada para el Orden de Turno es de “1”: Japón-Soviéticos-EE.UU. EE.UU. recibe sus tres unidades de Construcción Naval de 1942

y sus dos primeras unidades de Reacción a la DdG, colocándolas todas en LA: Estas unidades *se pueden* Construir en la Producción de EE.UU. de 1942.

Producción

Avanza el marcador de **Fase/Estación** a PRODUCCIÓN.

● Japón va primero y su Producción es de 16. Compra cinco cartas de Acción, tres cartas de Inversión, cinco nuevos Cuadros (uno en Truk, Iwo Jima, Osaka y dos en Kyushu) y Promociona tres unidades (en Tokio, Osaka y Shansi). El nuevo Cuadro de Iwo Jima debe ser un Fuerte o una FNEJ, puesto que son los únicos tipos que pueden ser creados fuera de Territorio Natal (Japón). Lo mismo se aplica a Truk, pero el nuevo Cuadro debe ser una FNEJ, puesto que ya hay allí un Fuerte.

★ Los Soviéticos roban sus tres cartas de Acción por la Producción Subordinada y gastan sus cinco de Producción Soviética en tres cartas de Inversión, un paso a una unidad Rusa en Chita y un Cuadro de Tanque Rojo en Siam. Esta última unidad puede ser “Regular”, puesto que se compró con la Producción de la Facción Soviética y tiene asegurada Línea de Abastecimiento hasta Novosibirsk a través de Kansu-Sinkiang.

✪ EE.UU. gasta sus tres de Producción Subordinada en una Promoción en Chungking y nuevos Cuadros en Wuhan y Yunnan. Con sus 14 de Producción de Facción compra dos pasos de unidades en Batavia y dos en LA, y un paso en Australia Occ. y uno en Hawái. Crea tres nuevos Cuadros del ImpBrit, respectivamente en Australia Occ., Queensland y Rabaul (esta última unidad debe ser un Fuerte, puesto que fue Creada fuera de Territorio natal), además de dos nuevos Cuadros Estadounidenses en LA. Para completar su Producción de 14, EE.UU. compra tres cartas de Inversión.

Gobierno

Avanza el marcador de **Fase/Estación** a GOBIERNO.

● Japón juega seis Fábricas para aumentar su IND a 17.

★ Los Soviéticos juegan dos Tecos Rojas Guerra de Guerrillas, descartándose una, y le dan la vuelta a todos sus Partisanos a su cara “G” (Guerrilla).

✪ EE.UU. juega cinco Fábricas para aumentar su IND a 15. Esto es una Fábrica más de las necesarias (el actual Coste IND de EE.UU. es de 4).

● Japón juega dos cartas en su Cámara Secreta (reduciendo su Límite al Tamaño de Mano a 5).

★ Los Soviéticos juegan cuatro Fábricas para aumentar el PCC a 4.

✪ EE.UU. Pasa.

● Japón juega *Intimidation* para obtener otra Influencia en Kwangsi.

★ Los Soviéticos juegan una carta de Chungking para colocar otra Guerrilla allí.

✪ ● ★ EE.UU. Pasa de nuevo, al igual que Japón y los Soviéticos, con lo que finaliza el juego de cartas de la Fase de Gobierno.

No quedan cartas de Diplomacia en juego que resolver.



Marines Estadounidenses descansan en el campo en Guadalcanal, sobre agosto-diciembre de 1942. Fotografía de la Armada de EE.UU.

Primavera de 1942

Fase de Mando

★●★ Avanza Fase/Estación a PRIMAVERA. Japón juega una carta, los Soviéticos Pasan, EE.UU. juega una carta y los Soviéticos vuelven a Pasar. Japón va primero con una carta A4, y después EE.UU. con una I6.

Turno del Jugador Japonés (A4)

Fase de Movimiento

● Japón (A4) ocupa Guam, que está vacía, y envía tres unidades a atacar a Singapur. También asigna dos de sus unidades de Shansi a la Supresión de Partisanos tumbándolas boca arriba.



ILUSTRACIÓN 12: Nuevo Año, Producción y Gobierno de 1942. Los Soviéticos roba su Dividendo de Paz. EE.UU. recibe su Construcción Naval de 1942 y fuerzas de Reacción por la DdG, desplegándolo todo en LA. Todas las Facciones gastan Producción para mejorar sus fuerzas y manos de cartas. En el Gobierno, Japón aumenta la INDustria, gana Influencia en Kwangsi y pone una Tec en su Cámara Secreta. Los Soviéticos aumentan el PCC y añaden otro Partisano en Kwangsi. También obtienen la Tec Roja Guerra de Guerrillas: todas las fichas de Partisanos se giran a su cara "G" (Guerrillas), puesto que ahora pueden Emboscar a las fuerzas de Supresión Enemigas (véase 17.5). EE.UU. aumenta su nivel de IND a 15.

Fase de Combate

Singapur

Se revelan las unidades que atacan Singapur, que resultan ser tres FAs Incursoras de VC 3. Se revelan después los defensores: un Fuerte de VC 2 y una Infantería de VC 2. El Fuerte defensor dispara con 2A2 a las FAs Incursoras Japonesas, sacando **6** – **6** y fallando. Las FAs Japonesas escogen como objetivo a las unidades Terrestres con 9G1, sacando **5** – **6** – **6** – **1** – **4** – **2** – **3** – **3** – **6**, un Impacto, que EE.UU. aplica a la Infantería. Ahora con VC 1, esta dispara con 1A1, fallando con **3**. Las FAs Incursoras deben Reestacionarse (no tienen Apoyo Terrestre), y lo hacen en Balikpapan.

Supresión de Partisanos

La capacidad de Japón para Suprimir Partisanos se ha visto reducida ahora que los Rojos tienen la Tec Guerra de Guerrillas: los Partisanos pueden ahora Emboscar a las unidades Supresoras, *disparando* primero con G1. En Shansi, las siete Guerrillas de Partisanos (“G”) disparan con 7G1, sacando **5** – **2** – **6** – **6** –

2 – **2** – **1** y obteniendo un Impacto contra la Infantería Japonesa más grande, de VC 3. La Infantería Japonesa dispara con 4G3, sacando **5** – **3** – **6** – **1**, dos Impactos, pero creando también un nuevo Partisano, destruyendo una cantidad neta de uno.

Turno del Jugador Estadounidense (I6)

Fase de Movimiento

🌟 EE.UU. mueve Estratégicamente dos unidades de Hawái a Rabaul, y cuatro unidades de LA a Hawái. No hay Combate.

Fase de Abastecimiento de Primavera

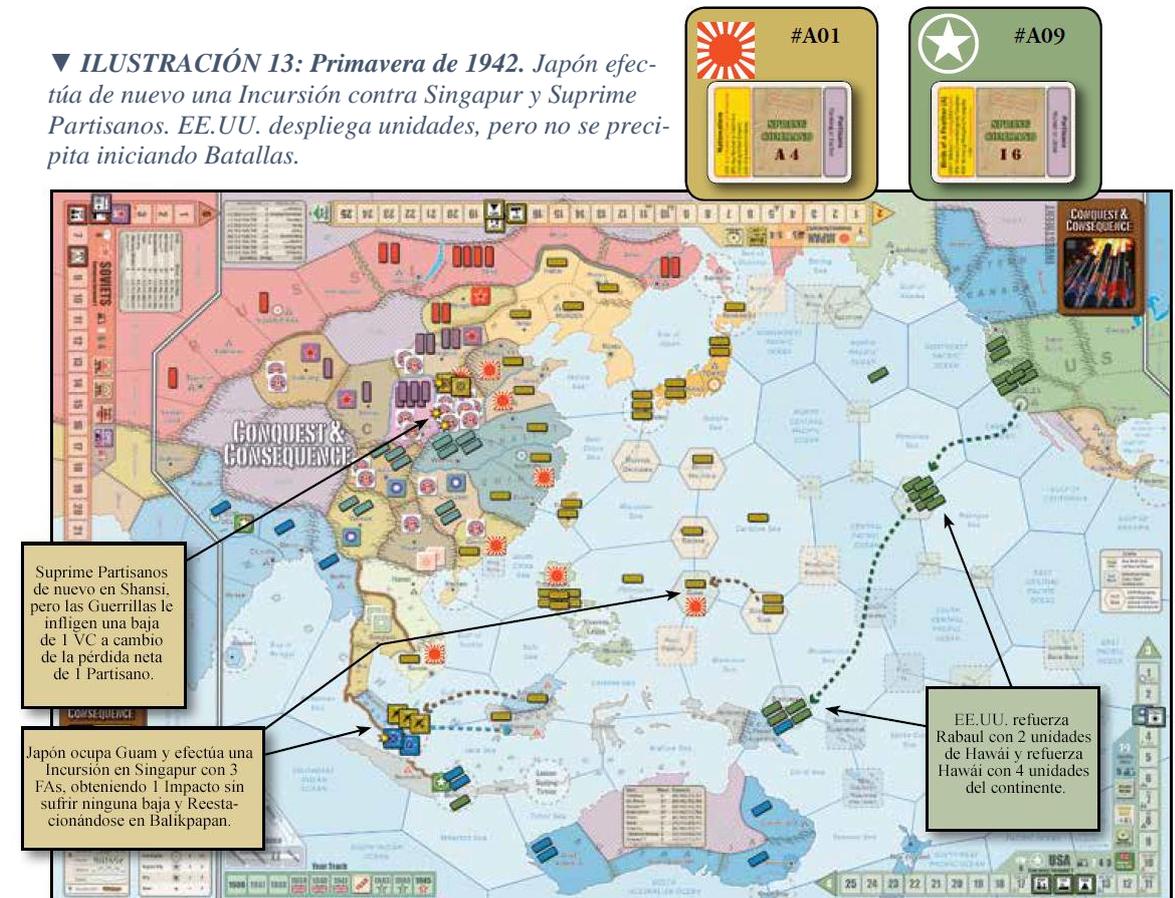
Un vistazo rápido nos muestra que ni las Líneas de Abastecimiento de las unidades Estadounidenses ni las de las Japonesas están en peligro.

Verano de 1942

Fase de Mando

Avanza **Fase/Estación** a VERANO. Japón, los Soviéticos y EE.UU. juegan todos una

▼ **ILUSTRACIÓN 13: Primavera de 1942.** Japón efectúa de nuevo una Incurción contra Singapur y Suprime Partisanos. EE.UU. despliega unidades, pero no se precipita iniciando Batallas.



carta de Mando de Verano, resultando ser respectivamente P10, N10 y R9. Los Soviéticos van primero con N10.

Turno del Jugador Soviético (N10)

Fase de Movimiento

★ Los Soviéticos (N10) Militarizan Partisanos en Sinkiang, Siam y Mongolia Interior, convirtiendo en cada caso una Milicia de VC 1 en esa Provincia en VC 2. Con ocho Provincias Inestables, pueden gastar sus siete Órdenes restantes en Reclutar, sacando **4** – **5** – **3** – **4** – **6** – **1** – **2**, dos nuevos Partisanos (con la Tec Roja Propaganda, los “5” también son éxitos) que colocan en Shansi y Mongolia Interior (por su cara “G”, puesto que todos los Partisanos tienen ahora la capacidad Guerra de Guerrillas). No hay Combate.

Turno del Jugador Japonés (P10)

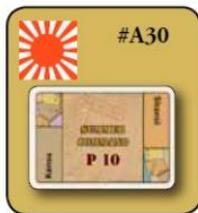
Fase de Movimiento

● Japón efectúa una nueva Incurción contra Singapur con tres FAs. También invade Papúa desde Guam, refuerza Guam desde Kyushu

(un Movimiento Estratégico) y ocupa los tres mares que rodean Rabaul: la unidad del Mar de Filipinas ocupa el Mar de Melanesia, dos unidades de Manila ocupan el Mar del Coral (Movimiento Estratégico) y otra de Manila ocupa el Mar de Bismarck. Estos movimientos rodean por completo Rabaul, cortando sus Líneas de Abastecimiento. Si EE.UU. no las restablece a final del Verano, cualquier unidad Terrestre que haya allí perderá un paso en la Fase de Abastecimiento. Como último movimiento, Japón mueve una unidad de Kyushu al Mar de Kyushu. Este turno, Japón *rechaza* Suprimir Partisanos (!).

Fase de Combate

El único Combate es la Incurción en Singapur. El Fuerte defensor dispara con 2A2, **6** – **1**, un Impacto que reduce una de las FA atacantes a VC 2. Las tres Fuerzas Aéreas, reducidas a 8 VC, disparan con 8G1, **5** – **6** – **6** – **1** – **2** – **2** – **1** – **4**, 2 Impactos, uno al Fuerte de VC 2 y EE.UU. aplica el otro a la Infantería de VC 1, eliminándola pero conservando el



▼ **ILUSTRACIÓN 14: Verano de 1942. Soviéticos y Japoneses.** Los Soviéticos convierten tres Partisanos en VC de Milicia y Reclutan abundantemente en Shani y Mongolia Interior. Japón rodea Rabaul y vuelve a efectuar una Incurción contra Singapur, reduciendo aún más a sus defensores.



Fuerte. Las FAs se Reestacionan en Balikpapan.

Verano de 1942: Turno del Jugador Estadounidense (R9)

Fase de Movimiento

★ EE.UU. reacciona duramente ante la amenaza a su Abastecimiento, contraatacando desde Rabaul a Papúa y el Mar de Melanesia y añadiendo un segundo Grupo de Combate (de una unidad) a la última Batalla. También deja Borneo aislada de Japón ocupando el Golfo de Siam, el Mar de Sulú, el Mar de Célebes y el Mar de Arafura, rehusando a su noveno movimiento. Estos movimientos de EE.UU. cortan las Líneas de Abastecimiento y las Rutas Comerciales Japonesas a Borneo. Puesto que EE.UU. mueve el último en este

turno, Japón no tiene oportunidad de rectificar ninguna de estas situaciones antes de la Fase de Abastecimiento de Verano.

Fase de Combate

Papúa

EE.UU. decide resolver primero esta Batalla Terrestre. Las FNEJ defensoras disparan primero con 1G2, **5**, fallo. La Infantería Estadounidense dispara con 2G3, sacando **1** – **5**, un Impacto que elimina a las FNEJ.

Mar de Melanesia

EE.UU. resuelve a continuación esta Batalla Marítima. Como tiene dos Grupos de Combate presentes, decide atacar inicialmente con el Grupo de dos unidades de Rabaul. Lo revela y resultan ser 2 FAs de VC 2, que disparan con



ILUSTRACIÓN 15: Verano de 1942. Turno de EE.UU. EE.UU. reacciona con fuerza, rompiendo el cerco en torno a Rabaul y aislando Borneo.



Como mueve el último, EE.UU. aísla Borneo con movimientos desde Singapur, Australia Occidental y Sydney. Podrá establecer un Bloqueo sobre los dos REC rojos de Borneo en la Fase de Abastecimiento.

EE.UU. también contraataca con fuerza desde Rabaul con la intención de reabrir sus Líneas de Abastecimiento: una Infantería ataca Palau y 2 FAs atacan a la unidad Japonesa que controla el Mar de Melanesia. Un segundo Grupo de Combate de Hawái se une a la última Batalla.

En Combate, EE.UU. elimina al Marina Japonés de Palau, reestableciendo el control. En el Mar de Melanesia, sus FAs golpean a la Flota Japonesa, que rehúsa Devolver el Disparo y en su lugar se Retira a Truk. EE.UU. Reestaciona sus FAs en Rabaul.

4A1 a la Flota Japonesa de VC 2. La tirada es de **4** – **2** – **1** – **5**, un Impacto que reduce a la Flota Japonesa a VC 1. La Flota podría devolver el disparo con 1A2 (Cañones Automáticos), pero, superada en potencia de fuego y con otro Grupo de Combate que llegará en la siguiente Ronda de Batalla, decide Retirarse a Truk. Con la Batalla terminada, las dos FAs Estadounidenses se Reestacionan en Rabaul, pero EE.UU. deja la unidad del segundo Grupo de Combate de Hawái, todavía sin revelar, en el Mar de Melanesia.

Verano de 1942: Fase de Abastecimiento

Comprobación del Abastecimiento

La situación de las Líneas de Abastecimiento/Rutas Comerciales ha cobrado importancia en esta Estación. El intento de los Japoneses de cortar las Líneas de Abastecimiento Estadounidenses a Rabaul ha sido desbaratado

por las victorias Estadounidenses en Papúa (abriendo una Línea de Abastecimiento a través de Papúa, el Mar de Arafura, el Mar de Tímor y hasta Nueva Delhi) y el Mar de Melanesia (abriendo otra Línea de Abastecimiento hasta LA), mostradas con líneas discontinuas de color verde oscuro.

Al mover el último en Verano, EE.UU. ha rodeado Borneo mediante áreas Terrestres y Marítimas controladas, separándola de sus Fuentes de Abastecimiento en Tokio y Osaka (mostradas en la ilustración con una línea de puntos azul). Las unidades Japonesas en Borneo deben perder 1 VC. Sabemos que tres de estas unidades son FAs. Japón informa de que las otras dos unidades son inmunes al Desgaste por Desabastecimiento. Han movido y han tomado el control de territorio enemigo, así que deben ser unidades FNEJ (la única unidad Te-

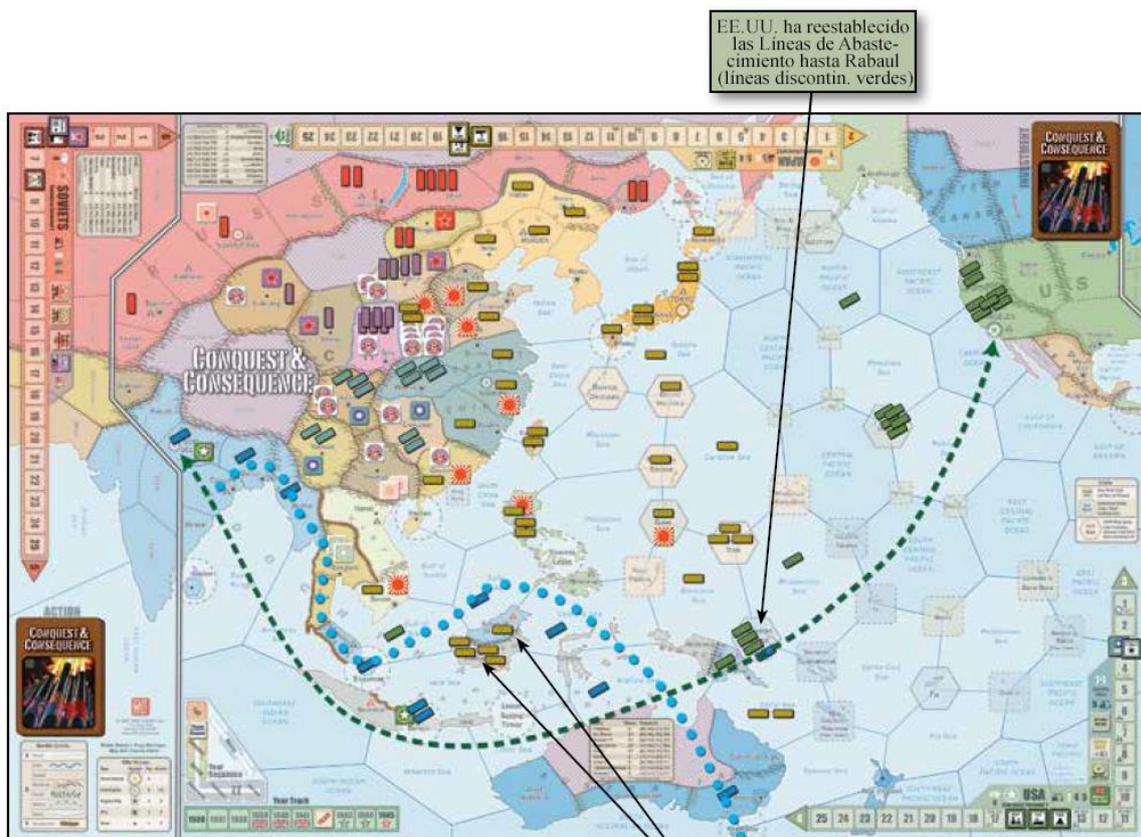


ILUSTRACIÓN 16: Fase de Abastecimiento del Verano de 1942: Comprobación del Abastecimiento. EE.UU. mueve el último en Verano y ha reabierto sus Líneas de Abastecimiento hasta Rabaul, además de bloquear las Líneas de Abastecimiento Japonesas a Borneo.

Por otro lado, el último movimiento de Verano de EE.UU. ha dejado a las unidades Japonesas en Borneo sin Línea de Abastecimiento válida. Cuatro de las áreas marítimas circundantes y las únicas rutas de escape posibles (a través de los Mares de Tímor y de Java) están bloqueadas por territorio Enemigo (Australia o la India). Aquellas unidades Japonesas en Borneo que no sean Fuertes o FNEJ deben perder 1 paso.

rrastre móvil inmune al Desgaste por Desabastecimiento, y sólo cuando están en Islas, Islotes o Estrechos).

Comprobación de Bloqueos



Puesto que es la Fase de Abastecimiento de Verano, las Facciones en Guerra deben comprobar sus Rutas Comerciales. Además de bloquear las Líneas de Abastecimiento hasta Borneo, EE.UU. también ha bloqueado las Rutas Comerciales de Japón a Borneo (se muestra de nuevo el bloqueo con líneas de puntos azules). EE.UU. coloca dos marcadores de **Bloqueo** en Borneo. “Estableciendo” allí un Bloqueo. Si se mantiene este Bloqueo durante el resto del Año y hasta la Producción de 1943, privará a Japón del uso de estos 4 REC.

Japón ha creado dos cordones casi similares (líneas de puntos de color naranja): uno alrededor de tres POB de la China Nacionalista en tierra (no hay Rutas Comerciales a través de territorio Rival/Soviético) y el segundo en el mar, casi aislando tanto China *como todos los POB/REC del ImpBrit* del Centro de Producción de EE.UU. en LA. Sin embargo, ambas barreras están incompletas, lo que permite a EE.UU. Rutas Comerciales (líneas discontinuas azules) para evitarlas. La ruta de escape del ImpBrit pasa por el sur de Australia y después atraviesa el Pacífico hasta LA. La ruta de escape China atraviesa Kwangsi (las áreas neutrales son válidas) y Birmania, continuando después por Mares amigos hasta unirse a la ruta de escape del ImpBrit que pasa por el sur de Australia.



ILUSTRACIÓN 17: Fase de Abastecimiento del Verano de 1942: Comprobación de Bloqueos. Al mover el último en Verano, EE.UU. ha establecido un Bloqueo en Borneo, aislando sus dos REC rojos (que valen el doble para Japón) de Tokio (añade dos marcadores de Bloqueo en Borneo). La línea de puntos azul muestra las áreas controladas por EE.UU., a través de las cuales no pueden pasar las Rutas Comerciales Japonesas. Las líneas discontinuas azul oscuro muestran dos Rutas Comerciales válidas para EE.UU. desde los tres POB Nacionalistas a LA que evaden el Bloqueo casi completo de Japón (líneas de puntos de color naranja). Los POB/REC del ImpBrit en la India, Malasia, las ION y Australia también dependen de Rutas Comerciales similares que pasan por el sur de Australia. Obsérvese la fallida Ruta Comercial Estadounidense que termina en Papúa (línea discontinua roja); una Ruta Comercial no puede tener más de una Segmento Marítimo y uno Terrestre (véase 14.21).

Otoño de 1942

Fase de Mando

- Japón asigna una Carta de Mando.
- ★ Los Soviéticos no tienen carta de Otoño y Pasan.
- ✪ EE.UU. asigna una carta y los Soviéticos vuelven a Pasar.

●✪ Japón revela una carta de Otoño B6 y EE.UU. revela una carta de *Verano* L9, que sólo vale como Orden de Emergencia, la cual permite a EE.UU. cuatro movimientos únicamente, ¡sin Agresiones ni Combate! Japón va primero.

Otoño de 1942: Turno del Jugador Japonés (B6)

Fase de Movimiento

Japón mueve tres unidades de Balikpapan a Singapur, una unidad de Manila al Mar de

Sulú, una unidad de Manila al Mar de Bismarck, y otra del Mar de Bismarck al Mar de Célebes.

Fase de Combate

Se revelan las unidades de las tres Batallas, puesto que son todas Batallas nuevas y deben librarse.

Mar de Sulú

Japón decide librar esta Batalla primero. Como tiene Óptica de Precisión, espera tener Primer Disparo en este encuentro de Flotas contra Flotas. Sin embargo, EE.UU. revela Radar Naval en su Cámara Secreta, mostrando las cartas y descartándose una. Esto le da a EE.UU. Primer Disparo en esta Batalla. A pesar de estar enfrentándose a una Flota Japonesa de VC 3 que dispara con N4 (*Long Lance*), la Flota Estadounidense de VC 2 decide audazmente Disparar con 2N3 en lugar de Retirarse. Saca **2** – **5**, un Impacto. La Flota Japonesa devuelve el disparo con 2N4, sacando **5** – **4**, un Impacto. Al contrario que en las Batallas Terrestres, las Batallas Navales



ILUSTRACIÓN 18: Otoño de 1942: Turno de Japón. Japón ataca a las unidades que Bloquean Borneo y obtiene dos victorias en el mar. También ataca Singapur, conquistándola y haciéndose con el Control de Malasia (se debe colocar un marcador de Control Japonés).



continúan durante múltiples Rondas hasta que quedan resueltas. Para comenzar la Ronda de Combate n°2, la Flota Estadounidense, reducida a VC 1, decide Retirarse y se Reestaciona en Batavia. La Flota Japonesa vencedora decide no Reestacionarse y permanecer en su lugar en el Mar de Sulú para defender la Línea de Abastecimiento y la Ruta Comercial de Borneo.

Mar de Célebes

En el Mar de Célebes, el Portaaviones Japonés de VC 3 Dispara primero. El Radar Naval no le sirve a la Flota del ImpBrit para defenderse, porque Primer Disparo sólo modifica el orden de disparar entre *unidades del mismo tipo* (es decir, Flotas contra Flotas o Portaaviones contra Portaaviones). El Portaaviones Japonés va primero en la Prioridad de Combate según la Tabla de Unidades, y el Primer Disparo no afecta a esto. El Portaaviones también podría “Disparar y Largarse”, disparando con 3N1 y Retirándose de inmediato, pero le parece que tiene posibilidades contra la Flota de VC 1 del ImpBrit y Dispara con 3N2, sacando **3 – 6 – 2**, un Impacto que hunde la Flota Enemiga. El

Portaaviones vencedor también decide permanecer en el Mar de Célebes en lugar de Retirarse/Reestacionarse.

Singapur

Esta vez Japón ha enviado un Marine de VC 2 como Apoyo Terrestre para intentar capturar finalmente Singapur. El Fuerte defensor de VC 1 dispara con 1G4 a los Marines en lugar de hacerlo con 1A2 a las Fuerzas Aéreas atacantes. El Fuerte saca **3**, 1 Impacto, que reduce a las FNEJ a VC 1. Las FAs atacantes Disparan al Fuerte con 6G1, sacando **4 – 6 – 1 – 5 – 5 – 4**, un Impacto que elimina el Fuerte y hace que Japón capture Singapur. Las FAs vencedoras deciden permanecer en Singapur en lugar de Reestacionarse. Se coloca un marcador de Control Japonés en Singapur, puesto que es la capital de Malasia, lo que le da a Japón el Control por defecto de todas las áreas de Malasia no ocupadas, incluyendo Malaca, con sus 1 POB/2 REC (actualiza la POB de Japón en +1, a 19, y los REC en +2, a 20) y Sarawak (REC +2, que ya se han contado). Obsérvese que, en caso de que el ataque a Singapur hubiese fallado, Japón habría dejado una unidad en Balikpapan para mantener el Control, porque de lo contrario hubiera

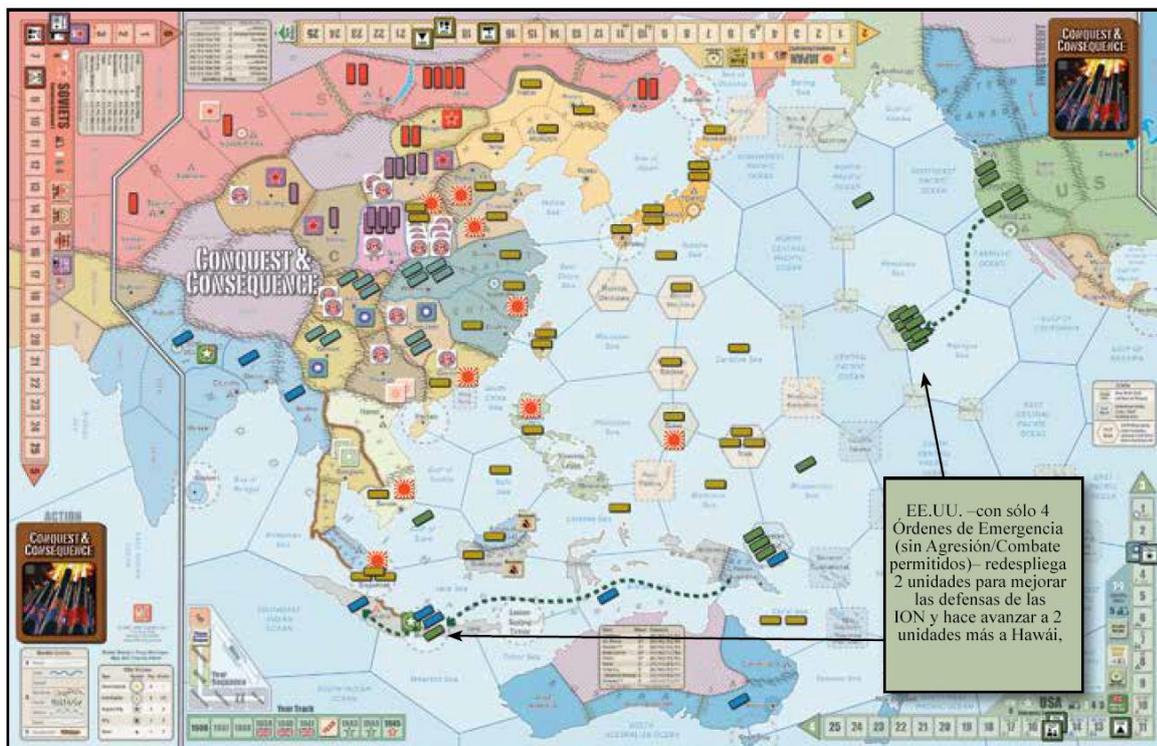


ILUSTRACIÓN 19: Otoño de 1942, Turno de EE.UU.: con sólo una Orden de Emergencia, EE.UU. únicamente puede efectuar mejoras menores desplegando sus unidades.

vuelto a ser de EE.UU. al comienzo de la Fase de Combate si se hubiese dejado desocupada (Batavia es *su* Capital). Al haber perdido Singapur, y por lo tanto Malasia, EE.UU. debe también actualizad su POB en -1, a 15, y sus REC en -2, a 12. Esto limitará su Producción de 1943 a 12.

Otoño de 1942: Turno del Jugador Estadounidense (Orden de Emergencia 4)

Fase de Movimiento

✪ Con cuatro movimientos de Emergencia, ninguno de los cuales puede implicar una Agresión, EE.UU. mueve la unidad de Papúa Estratégicamente a Batavia, una unidad de Batavia a Sumatra y dos unidades Estratégicamente de LA a Hawái.

Siguientes pasos

Al comenzar 1943, EE.UU. recibirá nuevas unidades por Construcción Naval y refuerzos de Reacción por DdG, pero está en una posición vulnerable en Indochina y el Pacífico Sur.

La China Nacionalista sigue siendo una amenaza con tres Reclutamientos por Año que puede añadir a un ejército importante. Japón está en posición para aumentar su IND a 19 y alcanzar un punto en el que la Victoria es posible capturando Bases Estadounidenses adicionales (actualmente tiene tres: Guam, Manila y Singapur), Los Rojos están en posición de atacar Japón en Shansi desde Provincias adyacentes y también de Militarizar a los numerosos Partisanos que tienen allí. Japón haría bien en reforzar sus defensas en el Norte de China.

Aquí concluye el Ejemplo de Partida.

(Traducción de Luis E. Hernández Agüe para GMT, 2022)