



1.ª EDICIÓN

# LIBRO DE REGLAS

## TABLA DE CONTENIDO

1.0 MAPA .....	2	12.0 COMBATE.....	17
2.0 NACIONES.....	4	13.0 REBASE.....	20
3.0 UNIDADES.....	5	14.0 SUMINISTRO.....	20
4.0 CARTAS Y FICHAS .....	7	15.0 GUERRA Y PAZ.....	21
5.0 DESPLIEGUE .....	8	16.0 CHINA .....	23
6.0 SECUENCIA DE JUEGO .....	9	17.0 PARTISANOS.....	25
7.0 AÑO NUEVO.....	9	18.0 VICTORIA .....	26
8.0 DIPLOMACIA.....	12	19.0 2 JUGADORES.....	26
9.0 TECNOLOGÍA.....	13	<b>GLOSARIO .....</b>	<b>28</b>
10.0 ESTACIONES .....	14	<b>ÍNDICE .....</b>	<b>28</b>
11.0 MOVIMIENTO .....	15		

*Este juego está dedicado a la memoria de Ron Hodwitz*

### NOTA DEL TRADUCTOR

Algunas palabras, como los topónimos o los marcadores, no se han traducido para facilitar su identificación en el juego.

### ORGANIZACIÓN DEL REGLAMENTO

Esta barra lateral contiene aclaraciones, ejemplos y comentarios.

### COMPONENTES DEL JUEGO

- Mapa de 22" x 34"
- 228 bloques de madera de 16 mm
- 2 hojas de pegatinas
- 2 planchas de fichas
- 55 Cartas de Acción
- 55 Cartas de Inversión
- Libro de reglas de 28 páginas
- Libro de juego de 32 páginas
- 3 hojas de ayuda (una para cada jugador, de cuatro páginas cada una)
- Bloc para el registro de partidas
- 4d6 (cuatro dados de 6 caras)

### ACRÓNIMOS DEL JUEGO

**ANS:** unidades aéreas/navales/submarinas

**CnC:** *Conquest & Consequence*

**DEI:** Dutch East Indies

**DdG:** Declaración de Guerra

**GCC:** Guerra Civil China

**IND:** Industria

**KMT:** Kuomintang (Nacionalista)

**PCCh:** Partido Comunista de China

**PF:** Punto de Fuerza

**POP:** Población

**PV:** Punto de Victoria

**RES:** Recursos

**FNEJ:** Marines japoneses

**T&T:** *Triumph & Tragedy*

**UC:** Unión China

**VdN:** Violación de la Neutralidad

### SITUACIÓN GEOPOLÍTICA EN 1936

Japón ocupó Manchuria en 1931. Pero un intento de golpe militar posterior intimidó al gobierno civil japonés desatando un militarismo desenfrenado. Una Rusia alarmada comienza a fortalecer su frontera con Manchuria. Mientras, en China, los comunistas acaban de terminar su Larga Marcha y se están reagrupando en Sian. Los nacionalistas tienen un control débil sobre el país, su ejército es grande pero débil.

El Imperio Británico está demasiado confiado, quizá por encima de sus posibilidades. Los Estados Unidos, en medio de la Gran Depresión, se encuentra muy desarmado.

## INTRODUCCIÓN

*Conquest & Consequence* (CnC) es un juego de estrategia para tres jugadores (adaptable para dos) sobre la contienda por la supremacía en Asia entre los sistemas político-económicos militarista, capitalista y comunista durante el periodo que va desde 1936 hasta 1945.

El jugador japonés (militarista) se coloca al norte.

El jugador capitalista al sur. La facción capitalista está compuesta por los Estados Unidos, la China Nacionalista («nats») y el Imperio Británico.

El jugador soviético (comunista) se coloca al oeste. La facción soviética se compone de la Rusia Siberiana (sencillamente Rusia en el juego) y la China Roja («rojos»).

Estas tres facciones enfrentadas son rivales entre sí. Los rivales que están en guerra entre sí son además enemigos.

Todas las facciones comienzan el juego en paz y pueden ganar mediante una competencia pacífica, pero los ataques militares pueden ocurrir en cualquier momento, por lo que no se puede descuidar la autodefensa.

Una partida se puede ganar por:

1. Tener el dominio económico en Asia (en el que el control de China juega un papel fundamental),
2. Conquistar militarmente las Capitales rivales, o
3. Desarrollar la bomba atómica,
4. Asegurar la hegemonía asiática.

El tiempo de juego de una partida está entre 4 y 6 horas.

### SECUENCIA DE JUEGO

Una partida completa dura 10 años de juego.

Un año de juego consiste en un Año Nuevo seguido de cuatro estaciones.

#### AÑO NUEVO (7.0)

El Año Nuevo consiste en un Enero seguido de las Fases de Producción y de Gobierno.

Durante la Producción, los jugadores reciben una producción anual basada en sus niveles de población (POP), recursos (RES) e industria (IND), y lo distribuyen a propósitos militares, diplomáticos, tecnológicos e industriales.

Durante la Fase de Gobierno, los jugadores juegan cartas para ejecutar sus iniciativas diplomáticas, industriales y tecnológicas.

#### ESTACIONES (10.0)

Cada estación (primavera, verano, otoño e invierno) comienza con una Fase de Órdenes. (10.1) en la que los jugadores pueden preparar sus operaciones militares jugando una Carta de Órdenes.

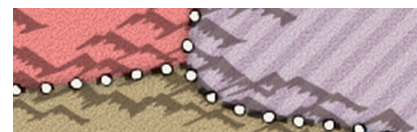
Los jugadores que hayan jugado Cartas de Órdenes llevarán a cabo sus Campañas en el

orden establecido por las Cartas de Órdenes jugadas. Las Campañas consisten en una Fase de Movimiento (11.0) y una Fase de Combate (12.0). Las Batallas se dan cuando unidades enemigas ocupan una misma área.

En tiempo de guerra, cada estación concluye con una Fase de Suministro. (14.0), durante la cual las unidades terrestres (tanques e infantería) sin línea de suministro sufren ciertas penalizaciones. En la Fase de Suministro del verano, se pueden declarar bloqueos (14.22) que perjudicarán la producción enemiga. El suministro y bloqueo se ignora en los tiempos de paz.

## 1.0 MAPA

Asia Continental se divide en regiones separadas por líneas gruesas de color blanco a trazos.



- **RUSIA:** es la Región norte.
- **INDOCHINA:** la región sur, compuesta por: India, Wakhan, Thailand, Vietnam, Malaya y las Dutch East Indies (DEI), pero no otras islas.
- **CHINA:** se encuentra en el medio sujeta a reglas específicas (ver 16.0).

*Nota: Hong Kong no está dentro de China. Corea es parte de Manchuria.*

Las líneas dobles de color negro cerca de los bordes del mapa delimitan el área de juego de CnC (las áreas fuera de las mismas muestran áreas adyacentes del mapa del T&T).

### 1.1 ÁREAS TERRESTRES

Las Áreas Terrestres están coloreadas según la Nación a la que pertenecen. Una Nación se compone de las Áreas Terrestres comparten un mismo color.

Las Áreas Terrestres dentro de China se denominan Provincias. Las Provincias Neutrales se consideran Menores (ver 2.5).

- **ÁREAS COSTERAS:** Áreas Terrestres que bordean mares u océanos.
- **ESTRECHOS:** Áreas Costeras especiales a través de las cuales puede pasar el tráfico marítimo (ver 1.3).
- **ISLOTES:** Islas muy pequeñas o grupos de ellas que son tratadas como Estrechos (1.41).
- **INFANQUEABLE:** las áreas violetas con rayas diagonales están fuera de juego.

### 1.11 FRONTERAS TERRESTRES

Las Fronteras Terrestres limitan el número de movimientos de batalla (entrada y salida de batallas) de las unidades terrestres (también de los desembarcos). Las Fronteras Terrestres no

tienen efectos sobre otros tipos de movimiento. Terreno Fronterizo:

- **LLANURAS:** 2 movimientos de batalla (11.5).
- **RÍO, MONTAÑA, BOSQUE, DESIERTO:** 1 movimiento de batalla.
- **ÁREAS COSTERAS:** 1 movimiento de batalla o un desembarco (11.221).
- **FRONTERA INTRANSITABLE:** no atravesable.
- **LAGO BAIKAL:** 2 movimientos de batalla en invierno (se congela), de lo contrario 1.

## 1.12 TIPOS DE CIUDADES

Las ciudades proporcionan Población (POP), uno de los componentes de la Producción.

- **CAPITALES PRINCIPALES:** representadas por estrellas rodeadas de 3 círculos (POP 3). Sirven como fuentes de suministro (14.11) para todas las unidades de la facción.
- **CAPITALES SECUNDARIAS:** representadas por estrellas rodeadas de 2 círculos (POP 2). También sirven como fuentes de suministro para todas las unidades de la Facción.
- **CIUDADES:** representadas por puntos rodeados por 1 círculo (POP 1). Tienen un valor de reclutamiento de 2.
- **PUEBLOS:** puntos sin círculo (POP 0). Tienen un valor de reclutamiento de 1.

Cuando son atacados (15.3), los Menores Neutrales (2.5) generan fuerzas de defensa en sus ciudades y pueblos de acuerdo con sus valores de reclutamiento (ver barra lateral y leyenda del mapa).

### 1.121 CAPITALS

La Ciudad o Pueblo más grande de una Nación o Colonia es su Capital.

- **CAPTURA:** una Capital es capturada cuando está ocupada exclusivamente por unidades enemigas al final de una Fase de Combate.

### 1.122 CIUDADES BASE

Las Ciudades y Pueblos rodeados por hexágonos son Bases, las cuales tienen un valor de victoria (ver 18.1).

*Algunos Islotes (1.41) son Bases también.*

### 1.13 RECURSOS

Los recursos (RES), que aparecen como triángulos en el mapa, son otro de los componentes de la producción. Los recursos petrolíferos (rojos) tienen valor doble para Japón.

### 1.14 CONTROL DE ÁREAS TERRESTRES

El control se evalúa al inicio de una fase (ver barra lateral) y no cambia en toda la fase. Pasar por un área durante el movimiento no alterará su control.

Las Áreas Terrestres siempre están bajo el control de alguna facción (las naciones neutrales se consideran Facciones independientes).

La suma de todas las Áreas Terrestres controladas por una Facción es su Territorio Amigo. Análogamente se define el Territorio Rival, Enemigo y Neutral.

### 1.141 ÁREAS TERRESTRES OCUPADAS

- **OCUPACIÓN:** las Áreas Terrestres ocupadas por una sola facción están controladas por esa facción.
- **PROPIEDAD:** las Áreas Terrestres ocupadas por más de una Facción están en disputa y están controladas por la Facción cuyas unidades lleven allí más tiempo, a su jugador se le conoce como Propietario. (11.54). Para indicar esto, las unidades del Propietario se colocan en posición vertical en esa área.

### 1.142 ÁREAS TERRESTRES DESOCUPADAS

- **TERRITORIO NATAL DE UNA GRAN POTENCIA:** el Territorio Natal desocupado (ver 2.4) de las Grandes Potencias (Rusia, Japón, Imperio Británico, EEUU) está siempre controlado su Facción.
- **CONTROL DE LAS CAPITALS:** todas los demás territorios desocupados están controlados por la facción que controla la Capital de esa Nación o Colonia.

### 1.143 CONTROL DE LAS CAPITALS

- **CONTROL POR DEFECTO:** las facciones tienen por defecto el control de las Capitales nacionales y coloniales de sus propias Potencias, a menos que estén con un marcador de control de un rival.
- **MARCADORES DE CONTROL:** los marcadores de control se colocan en Capitales e Islotes (1.41) cuando son controlados por ocupación, propiedad o diplomacia (8.2) y no haya un control por defecto. Estos marcadores ejercen el control hasta que se eliminen porque una Facción diferente obtenga esa Capital o Islote.

*Todos los marcadores de influencia/control de los capitalistas y soviéticos en China deben ser marcadores chinos (nacionalistas y rojos respectivamente). Todos los marcadores de influencia/control de los capitalistas en el Imperio Británico e Indochina debe ser marcadores con la insignia británica (8.4).*

## 1.2 ÁREAS MARÍTIMAS

Las Áreas Marítimas son de un color azul pálido y están divididas por finas líneas azules (Fronteras Marítimas).

Los Océanos (Áreas Marítimas de un azul más oscuro con Fronteras Oceánicas de líneas gruesas) son Áreas Marítimas muy extensas en las que cuesta el doble entrar (como si fueran dos áreas).

### 1.21 CONTROL DE ÁREAS MARÍTIMAS

El control de las Área Marítimas también se evalúa al comienzo de cada fase y permanece

## LAS FACCIÓNES

### JAPÓN (MILITARISTAS)

Japón se ve a sí mismo como la potencia líder natural de Asia buscando sustituir el imperialismo europeo con su propia versión para establecerse como una potencia mundial.

### CAPITALISTAS

La facción capitalista está compuesta por la propia Nación de los EEUU, la China Nacionalista y el Imperio Británico.

### SOVIÉTICOS (COMUNISTAS)

La facción Soviética comprende tanto a la Rusia siberiana como a los revolucionarios de la China Roja.

**CAPITAL PRINCIPAL**  
(POP 3 - RECLUTAMIENTO 6)



**CAPITAL SECUNDARIA**  
(POP 2 - RECLUTAMIENTO 4)



**CIUDADES (POP 1 - RECLUTAMIENTO 2)**



**PUEBLOS (POP 0 - RECLUTAMIENTO 1)**



### EJEMPLO DE CONTROL DE LAS CAPITALS

Los capitalistas (a través de la China Nacionalista) tienen el control predeterminado de Nanking y, por lo tanto, también de Suchow, Wuhan y Fukien. No es necesario colocar ningún marcador de control.

Si otra facción gana el Control de Nanking, coloca su marcador de control allí, que ejercerá control (hasta que sea eliminado) sobre todas las Provincias vacías de la China Nacionalista.

### ÁREAS TERRESTRES EN DISPUTA

La propiedad de las Áreas Terrestres en disputa la indica su Propietario colocando sus unidades en posición vertical, con las unidades del enemigo tumbadas bocarriba.

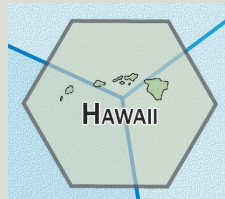
### CONTROL DE ÁREAS MARÍTIMAS

Las batallas navales siempre se libran hasta su conclusión (ver 12.2). Los enemigos nunca co-ocupan un mar excepto durante el combate.

Véase también el escape submarino (12.73).

### ISLAS E ISLOTES

Las Islas se muestran en el mapa con formas geográficas, por ejemplo: Honshu (Tokyo/Osaka), Formosa, Manila, Sumatra, Java, Celebes, Borneo, New Guinea and New Zealand (¡pero no Australia!).



Los Islotes son una o más islas muy pequeñas que aparecen en el mapa como hexágonos y cuadrados.

Las FNEJ (3.244) tienen habilidades especiales en Islas, Islotes y Estrechos.

### LAS GRANDES POTENCIAS

Cada una de las tres facciones está asociada a una Gran Potencia dominante.

#### JAPÓN

- Capital Principal: Tokio
- Capitales Secundarias: Osaka, Mukden
- Colonias: según la barra lateral de la página siguiente

#### RUSIA:

- Capital Secundaria : Novosibirsk
- Colonias: ninguna

#### EEUU

- Nación de la facción capitalista.
- Capital Principal: Los Angeles
- Colonias: según la barra lateral de la página siguiente

### LA GRAN POTENCIA NEUTRAL

El Imperio Británico es inicialmente neutral (y puede unirse sólo a la facción capitalista).

#### IMPERIO BRITÁNICO

- CapSec: New Delhi
- Colonias: según la barra lateral de la página siguiente

### POTENCIAS PROXY

#### CHINA NACIONALISTA

- Capital Secundaria : Nanking

#### CHINA ROJA

- Su capital es la ciudad de Sian

sin cambios a lo largo de esa misma fase. Las Áreas Marítimas solo están en disputa durante el combate (ver barra lateral en la página 3).

- **MARES ENEMIGOS:** ocupados por unidades enemigas.
- **MARES ABIERTOS:** todos los mares no ocupados por unidades enemigas se consideran amigos (incluyendo mares ocupados por rivales).

### 1.3 ESTRECHOS

Las áreas circulares con bordes a trazos que contienen tanto Áreas Terrestres como Áreas Marítimas son Estrechos. Los Estrechos se tratan del mismo modo que las Áreas Costeras con estas excepciones:

- Las unidades pueden atravesar Estrechos neutrales o rivales con movimiento marítimo (11.2) o aéreo (11.3) sin efecto. Finalizar un movimiento allí constituye, no obstante, una agresión. (11.54).
- Las líneas de suministro (14.11) y rutas comerciales (14.21) pueden trazarse a través de Estrechos neutrales y rivales (pero no a través de Estrechos enemigos).

### 1.4 ISLAS

Las Islas se consideran un tipo de Área Costera. Todas las islas que tienen nombre son jugables.

#### 1.4.1 ISLOTES

Los Islotes son Islas muy pequeñas o un grupo de ellas. Funcionan como Estrechos, pero con limitaciones a la construcción y al apilamiento.

ISLOTE	PILA	CONST.
Único	1 unidad/facción†	Fortalezas y FNEJ
Grupo	Sin límite	Fortalezas y FNEJ
Base††	Sin límite	Sin restricciones

† Exceso eliminado al final de la fase.  
 †† Las Bases enemigas capturadas otorgan PV (ver 18.1).

Los marcadores de control se colocan sobre el Islote enemigo capturado para indicar su control cuando están vacíos, como se hace con las Capitales (ver 1.14).

### 1.5 TRACKS DE PRODUCCIÓN

Cada facción tiene un track de producción, donde registra sus niveles actuales de población (POP), industria (IND) y recursos (RES). En el tablero se indican los niveles iniciales además de más información de cada facción.

El estatus de la GCC también se registra en los tracks de producción soviético y capitalista con los bloques etiquetados con REDMUSTER/CPC and NATCITIES/KMT (16.2) respectivamente.

## 2.0 NACIONES

### 2.1 GRANDES POTENCIAS

Japón, Rusia, EEUU y el Imperio Británico son las Grandes Potencias, cada una de ellas con propias unidades nacionales (3.11).

#### 2.1.1 CAPITALES (GRANDES POTENCIAS)

Las Capitales de las Grandes Potencias de Japón y EEUU son las Capitales Principales de Tokyo y Los Angeles (LA), respectivamente. Sirven como único Centro de Producción de sus facciones (la producción no tiene lugar si estas capitales se pierden).

La Capital Secundaria de Novosibirsk (POP 2) es la Capital rusa así como el único Centro de Producción soviético.

*Nota: las Capitales Principales y Secundarias amigas también sirven como fuentes de suministro para las unidades de su facción (ver 14.11).*

### 2.2 IMPERIO BRITÁNICO

El Imperio Británico es una Gran Potencia que inicialmente es neutral, pero que puede unirse a la facción capitalista (solo) a través de la diplomacia (8.43) o si se le declara la guerra (8.44).

Mientras permanezca neutral, las unidades británicas pueden ser construidas y movidas por el jugador capitalista, pero están restringidas a áreas amigas (territorio británico y mares abiertos). No pueden entrar en territorio estadounidense y viceversa.

#### 2.2.1 CAPITAL SECUNDARIA

New Delhi es la Capital Secundaria de la Colonia británica de la India y sirve como fuente de suministro (ver 14.11) para las unidades de su facción.

Los británicos no capitulan si New Delhi es capturada (1.121): todavía tiene Territorio Natal (2.4) en Canada/Australia/New Zealand, fuentes de suministro en LA y Nanking, y su Centro de Producción en LA.

Véase 2.6 para el tratamiento de las Colonias británicas.

### 2.3 POTENCIAS PROXY

La China Nacionalista («nats») y la China Roja («rojos») son Potencias Proxy de los capitalistas y soviéticos (sus Facciones Adoptivas) respectivamente.

Las Potencias Proxy están completamente integradas en la economía de su Facción Adoptiva (por ejemplo, sus fuentes de POP/RES contribuyen a la producción de la misma).

Militarmente, sin embargo, las Potencias Proxy son independientes: sus acciones militares no tienen ningún efecto sobre el estado de guerra o paz de su Facción Adoptiva (ver 16.1) o de la obtención de los Dividendos de Paz.

### 2.31 CAPITALES (POTENCIAS PROXY)

La Capital de la China Nacionalista es Nanking, una Capital Secundaria (POP 2) que actúa como fuente de suministro para las unidades de su facción (14.11).

La capital de la China Roja es la ciudad de Sian.

**Importante:** las Potencias Proxy no capitulan si su Capital es capturada.

### 2.4 TERRITORIO NATAL

Las Áreas Terrestres dentro de los límites nacionales de una Gran Potencia (en colores oscuros) son su Territorio Natal. Generalmente las nuevas unidades (en cuadro) solo se pueden construir en Territorio Natal.

**Nota:** la India (en azul claro) no es Territorio Natal del Imperio Británico. Es una Colonia (ver 2.6).

Todo el territorio controlado por los EEUU y la Unión Soviética en China se considera parte del Territorio Natal de las Potencias Proxy.

### 2.5 NACIONES MENORES

Las Naciones Menores (o simplemente Menores) tienen un color amarillo, tostado o marrón. Comienzan siendo Neutrales Desalineados (8.11), pero pueden ser influenciadas o controladas por una de las facciones a través de Diplomacia o Conquista. Los Menores neutrales (incluyendo las Provincias chinas) se tratan como facciones independientes.

Los Menores que son controlados a través de la Diplomacia generan unidades de la facción controladora (unidades de las Potencias Proxy en el caso de China, 8.21).

Los Menores Neutrales que son atacados se convierten en Menores Armados (15.3), a excepción de los Protectorados (8.13) que al ser atacados por una facción rival se convierten en Satélites amigos (8.2).

**Nota:** las Dutch East Indies (DEI) y el Vietnam francés son tratados como Menores Neutrales (ver 15.35).

### 2.51 CAPITALES (NACIONES MENORES)

La Ciudad o Pueblo más grande de un Menor es su Capital (la mayoría tiene solo una).

• **DERROTA DE LOS MENORES:** cuando se captura la Capital de un Menor (1.121), está capitula. Retira todas sus unidades y coloca allí un marcador de control de la facción que la ha tomado.

### 2.6 COLONIAS

Algunas potencias tienen Colonias, las cuales se muestran en un tono más claro que las de su dueño original (ver barra lateral). La Ciudad o Pueblo más grande de una Colonia actúa como su Capital. La potencia dueña tiene el

control predeterminado de las Capitales de sus Colonias.

Las Colonias no son Territorio Natal (2.4): no se pueden crear unidades (excepto fortalezas y FNEJ) en las Colonias (ver 7.242).

• **CAPITULACIÓN DE LAS COLONIAS:** cuando la Capital de una Colonia es capturada por otra facción, coloca en ella un marcador de control de dicha facción.

## 3.0 UNIDADES

Los bloques de madera representan unidades militares. Se deben pegar las etiquetas de identificación a los bloques de acuerdo con la siguiente tabla.

**Nota:** se proporcionan etiquetas de repuesto para cada facción en la hoja de etiquetas dos. Úsalas solo como repuestos, pues el número de bloques está deliberadamente limitado.

Las unidades normalmente se colocan de pie, no dejando ver su pegatina a los oponentes (si es necesario, para mantenerlas ocultas coloca las unidades boca abajo).

En combate (12.1) las unidades se colocan bocarriba, revelando su tipo y fuerza.

### 3.1 ATRIBUTOS DE LAS UNIDADES

#### 3.11 NACIONALIDAD

El color de un bloque y su etiqueta muestra la nacionalidad de la unidad.

JAPÓN	BLOQUE	PEGATINA
Japón	Dorado	Dorada

CAPIT.	BLOQUE	PEGATINA
EEUU	Verde	Verde
Británicos	Azul oscuro	Azul oscura
Nats	Cerceta	Cerceta

SOVIÉT.	BLOQUE	PEGATINA
Rusia:	Rojo	Roja
Rojos	Púrpura	Púrpura

MENOR	BLOQUE	PEGATINA
Menor Armado	Naranja	Naranja

#### 3.12 PUNTOS DE FUERZA (PF)

La fuerza o Puntos de Fuerza (PF) de una unidad se indica mediante el número de puntos en su borde superior. Este es el número de dados que tira en la Resolución de una batalla.

También es el número de pasos de daño que puede absorber la unidad. Cuando una unidad se daña, se gira a reduciendo sus PF. A las unidades de 1 PF se les llama unidades en cuadro.

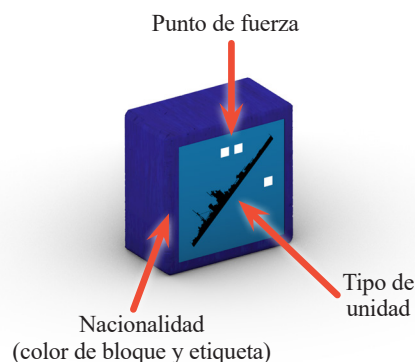
### COLONIAS

Las Capitales de las Colonias están en **negrita** a la derecha, los Islotes más importantes en *cursiva*. Las Bases están marcadas con †. Las colonias francesas libres (británicas) están marcadas con ††.

BONINS†	<i>Iwo Jima</i>
CAROLINES†	<i>Truk</i>
FORMOSA†	
MANCHURIA-KOREA	<b>Mukden</b>
MARIANAS†	<i>Saipan</i>
MARSHALLS	<i>Kwajalein</i>
PALAU	<i>Peleliu</i>
RYUKYUS†	<i>Okinawa</i>

ALASKA (incluyendo Attu-K/Aleutians†)	<b>Anchorage</b>
GUAM†	
HAWAII†	
JOHNSTON	
LEEWARD IS	<i>Bora Bora</i>
MIDWAY	
PALMYRA	
CHRISTMAS	
PHILIPPINES	<b>Manila*</b>
SAMOA	
WAKE	

INDIA (ESTE) (incluyendo Ceylon†)	<b>New Delhi</b>
BISMARCK'S†	<i>Rabaul</i>
COOK IS	
ELLICE IS	
FIJI†	
GILBERTS	<i>Tarawa</i>
HONG KONG	
MALAYA	<b>Singapore†</b>
PAPUA	<b>Sydney†</b>
NEW CALEDONIA††	
SOCIETY IS††	<i>Tahiti</i>
SOLOMONS	<i>Guadalcanal</i>



## TIPOS DE UNIDADES

### UNIDADES ANS



Avión japonés



Portaviones de EEUU



Submarino de EEUU



Flota de EEUU

### UNIDADES TERRESTRES



Fortaleza neutral



Tanque ruso



Infantería japonesa



Marines de EEUU



Milicia nat

## TABLA DE UNIDADES

UNIDAD	MOV.	POT. DE FUEGO
Fortaleza [G]	0	A2/N3/G4/S3
Avión [A]	2R	A3/N1/G1/S1
Portaviones [N]†	(3R)	A2/N2††/G1/S2
Submarino [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
Flota [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
Tanque [G]	3	A0/N0/G2/S0
Infantería [G]	2	A1/N1/G3/S0
Marines [G]	2	A0/N0/G2/S0
Milicia [G]	2	A0/N0/G2/S0
Convoy [N]†	(2)	A0/N0/G0/S0

- ( ): debe parar al entrar en Áreas Terrestres.
- R: puede hacer ReBase (a veces debe, 13.0).
- † Absorbe dobles impactos (-2 PF por impacto recibido).
- †† Puede disparar N1 y retirarse inmediatamente (12.5) o hacer ReBase (13.0).

*Nota: mientras que las unidades de T&T tienen puntos redondos, las unidades de CnC usan puntos cuadrados para que se las pueda distinguir.*

### 3.121 PF MÁXIMOS POR NACIÓN

Los PF máximos de las unidades varía según su país de acuerdo a esta tabla:

NACIÓN	MÁX.	EXCEPCIONES
EEUU	4 PF	Marines 2 PF
Japón	3 PF	Naval 4 PF Tanques 2 PF FNEJ 2 PF
Rusia:	3 PF	-
Británicos	2 PF	-
Nats	2 PF	-
China Roja	2 PF	-

### 3.13 CAPACIDAD DE MOVIMIENTO

El rango de movimiento de una unidad por turno, o capacidad de movimiento, viene determinado por su tipo (véase la tabla de unidades en la barra lateral), por ello no se muestra en la etiqueta de la unidad. Una unidad puede tener una capacidad de movimiento diferente según mueva en Áreas Terrestres o Marítimas.

### 3.14 PRIORIDAD DE COMBATE

Durante la Resolución de una batalla, las unidades actúan en orden descendente según la tabla de unidades (ver barra lateral), es decir, las fortalezas primero y los convoyes al final.

Entre unidades del mismo tipo, las unidades defensoras actúan antes que las unidades del jugador activo.

*Excepción: véase Celeridad (9.0).*

### 3.15 POTENCIA DE FUEGO

La potencia de fuego de una unidad muestra su capacidad relativa para dañar a las unidades enemigas durante la Resolución de una batalla. Las unidades tienen una potencia de fuego específica dependiendo de la clase de blanco, descrito por una letra y un número (A1).

La letra es la clase de blanco (véase más abajo).

El número es la potencia de fuego de la unidad frente a esa clase: «1» significa que una tirada de dado de 1 hace un impacto; «2» significa que las tiradas de 1-2 hacen un impacto; «3» indica que hay un impacto en tiradas de 1-3, etc.

Ver 12.42 para obtener más detalles sobre la potencia de fuego.

### 3.2 TIPOS DE UNIDAD

El tipo de unidad determina su capacidad de movimiento y su potencia de fuego.

- **UNIDADES ANS:** las unidades aéreas, navales y submarinas se denominan colectivamente unidades ANS. Las unidades ANS no pueden capturar Áreas Terrestres.

mente unidades ANS. Las unidades ANS no pueden capturar Áreas Terrestres.

- **UNIDADES TERRESTRES:** fortalezas, tanques e infantería (incluyendo marines y milicias).

### 3.21 UNIDADES AÉREAS (CLASE A)

Las unidades aéreas usan Movimiento Aéreo (11.3). Pueden hacer ReBase (13.0), y debe hacerlo a veces. No pueden capturar Áreas Terrestres (12.52).

#### 3.211 AVIONES

- **MOVIMIENTO:** Aire (por Área Terrestre o Marítima) 2.
- **POTENCIA DE FUEGO:** A3/N1/G1/S1.
- **ESPECIAL:** pueden mover libremente a través de áreas con unidades enemigas.

### 3.22 UNIDADES NAVALES (CLASE N)

Las unidades navales pueden usar Movimiento Marítimo (11.2) y Terrestre (11.1). Pueden hacer ReBase (13.0) y debe hacerlo a veces. No pueden capturar Áreas Terrestres (12.52).

#### 3.221 PORTAVIONES

- **MOVIMIENTO:** Tierra 1 (y se paran); Mar 3.
- **POTENCIA DE FUEGO:** A2/N2/G1/S2.
- **ESPECIAL:** pierden 2 PF por impacto.
- **ATAQUES DE PORTAVIONES:** pueden disparar N1 e inmediatamente Retirarse o hacer ReBase (12.74).

#### 3.222 FLOTAS

- **MOVIMIENTO:** Tierra 1 (y se paran); Mar 3.
- **POTENCIA DE FUEGO:** A1/N3/G1/S2.

### 3.23 UNIDADES SUBMARINAS (CLASE S)

Los submarinos pueden usar Movimiento Marítimo (11.2) y Terrestre (11.1). Pueden hacer ReBase (13.0), y debe hacerlo a veces. No pueden capturar Áreas Terrestres (12.52).

#### 3.231 SUBMARINOS

- **MOVIMIENTO:** Tierra 1 (y se paran); Mar 2.
- **POTENCIA DE FUEGO:** A0/N1/G0/S1.
- **ESPECIAL:** pueden moverse libremente a través de Áreas Marítimas que contengan unidades enemigas. Pueden escaparse de las batallas navales (ver 12.73).

### 3.24 UNIDADES TERRESTRES (CLASE G)

Las unidades terrestres pueden usar Movimiento Terrestre (11.1) y Marítimo (11.2). Cuando se está en guerra, las unidades terrestres requieren suministro (14.0), a excepción de:

- Fortalezas
- FNEJ en Estrechos, Islotes e Islas, y
- Milicias.

Una unidad terrestre que usa Movimiento Marítimo se convierte inmediatamente en un convoy (3.246).

#### 3.241 FORTALEZAS

- **MOVIMIENTO:** inmóviles una vez que se despliegan.

- **POTENCIA DE FUEGO:** A2/N3/G4/S3.
- **ESPECIAL:** se pueden construir en Áreas Terrestres amigas fuera de Territorio Natal. Ignoran el suministro (14.0). Limitadas a una por área.

### 3.242 TANQUES (CUERPOS)

- **MOVIMIENTO:** Tierra 3; Mar 2 (11.22).
- **POTENCIA DE FUEGO:** A0/N0/G2/S0.
- **ESPECIAL:** en el mar son convoyes (3.246).

### 3.243 INFANTERÍA (EJÉRCITOS)

- **MOVIMIENTO:** Tierra 2; Mar 2 (11.22).
- **POTENCIA DE FUEGO:** A1/N1/G3/S0.
- **ESPECIAL:** en el mar son convoyes (3.246).

*Nota: los marines y la milicia (abajo) son subtipos de infantería, con la misma prioridad de combate (3.14) que la infantería.*

### 3.244 MARINES (CUERPOS)

- **MOVIMIENTO:** Tierra 2; Mar 2 (11.22).
- **POTENCIA DE FUEGO:** A0/N0/G2/S0.
- **ESPECIAL:** tienen una acción de combate (12.3) al hacer un desembarco (11.221); son convoyes (3.246) cuando están en el mar.
- **FNEJ (MARINES JAPONESES):** cuando están en Islas, Islotos (1.4) o Estrechos (1.3) son inmunes a la falta de suministro (14.1) y se construyen como las fortalezas (7.24). Límite de un FNEJ por Estrecho/Isloste.

### 3.245 MILICIA (UNIDADES CHINAS)

- **MOVIMIENTO:** Tierra 2; Mar [no aplica].
- **POTENCIA DE FUEGO:** A0/N0/G2/S0.
- **ESPECIAL:** ignoran el suministro. No pueden ir por mar.

### 3.246 CONVOYES

Las unidades terrestres en el mar se convierten en convoyes.

- **MOVIMIENTO:** Tierra (no aplica); Mar 2.
- **POTENCIA DE FUEGO:** (ninguna).
- **ESPECIAL:** pueden hacer Desembarcos (11.22) en las Áreas Costeras enemigas. No pueden engancharse en el mar. En batallas navales: no tienen acción de combate, se les dispara individualmente como si fueran clase N, perdiendo 2 PF por cada impacto recibido.

### 3.3 DISOLUCIÓN DE UNIDADES

Las unidades pueden ser eliminadas del juego por su dueño en cualquier momento (y podrán ser reconstruidas).

## 4.0 CARTAS Y FICHAS

El juego utiliza dos mazos de 55 cartas: un mazo de Cartas de Acción y un mazo de Cartas de Inversión.

### 4.1 CARTAS DE ACCIÓN

Cada Carta de Acción tiene una Nación inicialmente neutral en cada uno de sus extremos, y que puede usarse para ganar Influencia sobre cualquiera de ellas. (ver 8.0).

En el centro, de modo apaisado, hay una Prioridad de Órdenes (la letra) y un Número de Órdenes (el número), que se usan para mover unidades en esa estación. Una Carta de Acción se puede utilizar para cualquiera de sus posibles usos.

### 4.2 CARTAS DE INVERSIÓN

La mayoría de las Cartas de Inversión tienen una tecnología en cada uno de sus extremos. Las tecnologías generalmente aumentan las prestaciones de las unidades. No obstante, algunas Cartas de Inversión tienen una función de Inteligencia (ver 9.7).

En el centro, de modo apaisado, hay un número de fábricas que se pueden utilizar para avanzar el nivel de industria (IND) (ver 7.32). También de lado en el centro hay una Tecnología Roja, solo utilizable por los Rojos.

Una Carta de Inversión se puede gastar para cualquiera de sus posibles usos.

### 4.3 LÍMITE DE MANO


Cada facción tiene un límite de mano, que es el número máximo de cartas que puede tener al final de la Fase de Gobierno (cualquier exceso debe descartarse). Este límite de mano se indica en los tracks de producción de cada facción. El número de cartas en la mano de un jugador es información pública.

### 4.4 DIVIDENDOS DE PAZ

Cada Enero, las facciones que han mantenido la paz el año anterior reciben una ficha de Dividendo de Paz (7.14).

*Nota: las acciones de las Potencias Proxy y las acciones anti-partisanos (17.4) no comprometen los Dividendos de Paz (ver 7.14).*

Los Dividendos de Paz tienen un valor de PV (ver 18.1) de entre 0 y 2 que su dueño mantiene en secreto. En el juego hay:

 (2) de valor 2  
(14) de valor 1  
(16) de valor 0

### 4.5 MARCADORES

- **MARCADORES DE INFLUENCIA:** se colocan en Capitales neutrales para indicar que una facción tiene influencia en ella a través de la diplomacia. (ver 8.0).
- **CONTROL:** (el reverso de los marcadores de influencia) se colocan en las Capitales de Naciones y Colonias que son controladas por alguna facción (a través de la diplomacia

**CARTA DE ACCIÓN**

**Intimidation**  
Wild Card for any Neutral adjacent to friendly territory (including Satellites)  
 USA: 2 Influence in China



**Partisans**  
Fuiken or Mukden

**CARTA DE INVERSIÓN**

**Improved Torpedoes**  
Subs N2



**Air Defense Radar**  
Owner: Air Forces 2A3











**MARCADORES DE INFLUENCIA**











**MARCADORES DE CONTROL**





### MARCADORES DE MADERA

**MARCADORES RES:** Pega cada uno de los dos tipos de pegatina RES en los lados opuestos de un mismo bloque. El triángulo hueco estará en el lado visible mientras se está en paz (cuando se ignoran los RES), y cuando se esté en guerra (cuando los RES sí se tienen en cuenta) el bloque se girará al lado del triángulo negro.



EN PAZ



EN GUERRA

**MARCADORES DE ESTATUS DE LA GCC:** Los marcadores de bloque de Lealtad y Control de China (abajo) se utilizan para registrar el estatus de la GCC (16.2) en los tracks de producción soviético y capitalista.



LEALTAD



CONTROL DE CHINA



### UNIDADES EN CUADRO

Son unidades que tienen 1 PF.



### POP/RES INICIALES CAPITALISTAS

El track de producción capitalista tiene unos valores de referencia preimpresos de POP/RES contabilizando los de:

- US (solo los EEUU)
- US+Nat (EEUU + Nats)
- US+BrE (EEUU + Británicos)
- USA Tot (total capitalista: EEUU + Nats + Británicos)

Estos iconos de referencia pueden ser útiles para confirmar en cada momento los valores de POP/RES de los capitalistas.

### DIVIDENDOS DE PAZ

Los Dividendos de Paz no solo reflejan los beneficios económicos de estar en paz, sino que añaden cierto misterio a los PV de los jugadores.



o la conquista) cuando no se esté dando el control por defecto.

*Nota: usad siempre marcadores de influencia/control nats y rojos en China para el control capitalista y soviético; y marcadores de influencia/control con la insignia británica en el Imperio Británico e Indochina para el control capitalista.*

- **MARCADORES DE BLOQUEO:** se colocan en áreas con POP/RES que carezcan de rutas comerciales válidas (ver 14.2).
- **PARTISANOS:** los soviéticos pueden colocar estos marcadores en China a modo de células políticas revolucionarias que no son sino unidades en potencia.
- **MARCADORES DE PRODUCCIÓN Y ÓRDENES DISPONIBLES:** estos marcadores se pueden usar para llevar la cuenta de la producción y órdenes que quedan a medida que se gastan.

### 4.6 MARCADORES DE MADERA

Para facilitar el juego, los marcadores de POP, RES e IND son bloques de madera etiquetados (en lugar de fichas de cartón).



*Nota: los bloques RES tienen una etiqueta en cada cara (una para la paz y otra para la guerra).*

Los marcadores de NATCITIES/KMT y REDMUSTER/CPC muestran el estatus de la GCC en los tracks de producción capitalista y soviético. Ver 16.21 & 16.22.

## 5.0 DESPLIEGUE

*Nota: consulta las páginas centrales de las hojas de ayuda.*

- Colocad el marcador de YEAR en 1936 y el marcador de PHASE/SEASON en Año Nuevo.
- Las facciones colocan sus unidades fijas iniciales y sus unidades en cuadro seleccionadas en el mapa como se describe a continuación y en las hojas de ayuda.

*Los bloques no utilizados deben mantenerse ocultos fuera del tablero.*

- Todas las facciones colocan sus marcadores de POP, RES e IND en los niveles iniciales que se muestran en las pistas de producción.
- Los capitalistas y los soviéticos colocan sus marcadores de KMT/NATCITIES y CPC/REDMUSTER en los niveles iniciales que se indican en los tracks de producción.

- Todas las facciones colocan sus marcadores de PEACE WITH en las casillas correspondientes de los tracks de producción.
- Los capitalistas también colocan sus marcadores de BREMP NEUTRAL y AVOID CHINA.
- Los soviéticos colocan sus marcadores de AVOIDS CHINA y CPC LOYALTY COST = 6.
- Tras haber colocado todas las unidades y fichas amigas, los jugadores pueden robar su mano inicial de Cartas de Acción.

### 5.1 DESPLIEGUE JAPONÉS

- **JAPÓN [30 UNIDADES / 37 PF]** ■

**UNIDADES FIJAS:**

- Tokyo . Flota (4 PF) & portaviones (3 PF)
- Osaka..... Avión (1 PF) & flota (1 PF)
- Mukden .....Infantería (3 PF)
- Carolines ..... Fortaleza (1 PF)

**CUADROS (DE CUALQUIER TIPO):**

En Tokyo 6, Osaka 4, Kyushu 2, Mukden 2. Una en Korea, Harbin, Hailar, Jehol, Formosa, Hokkaido, the Ryukyus, Bonins, Marianas y Carolines.

- **CARTAS DE ACCIÓN:** 7.
- **IND:** 11 [Coste Industrial: 6]
- **POP:** 10
- **RES:** 5

### 5.2 DESPLIEGUE CAPITALISTA

- **EEUU [14 UNIDADES/21 PF]** ■

**UNIDADES FIJAS:**

- LA ..... Fortaleza (4 PF), flota (4 PF), ..... portaviones (1 PF) y marine (1 PF)
- Seattle.....Fortaleza (2 PF) e ..... infantería (1 PF)

**CUADROS (DE CUALQUIER TIPO):**

En LA 3. Una en Seattle, Houston, Chicago, Manila y Hawaii.

- **NATS [8 UNIDADES/12 PF]** ■

**UNIDADES FIJAS:**

- Nanking .....Milicia (2 PF)
- Suchow.....Milicia (2 PF)
- Wuhan .....Milicia (2 PF)
- Fukien .....Milicia (2 PF)

**CUADROS (DE CUALQUIER TIPO):**

En Nanking 2, Suchow 1 y Wuhan 1.

- **IMPERIO BRITÁNICO NEUTRAL [8 UNIDADES/8 PF]** ■

**CUADROS (DE CUALQUIER TIPO):**

En New Delhi 2, Singapore 2. Una en Punjab, Calcutta, Dacca y Sydney.

- **TOTAL CAPITALISTA:** 30 unidades / 41 PF.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** 16.
- **IND:** 6 [Coste Industrial: 7]
- **POP:** 11\*
- **RES:** 10\*
- \* incluye China pero no el Imperio Británico.
- **KMT:** 1 [Coste de Lealtad KMT: 5]
- **NATCITIES:** 4



### 5.3 DESPLIEGUE SOVIÉTICO

- **RUSIA [7 UNIDADES/7 PF]** ■  
**CUADROS (DE CUALQUIER TIPO):**  
En Novosibirsk 2, en Vladivostok 2. Una en Tashkent, Irkutsk y Chita.
- **CHINA ROJA [2 UNIDADES/3 PF]** ■  
**UNIDADES FIJAS:**  
Sian ..... Fortaleza (2 PF), milicia (1 PF) y .....1 partisano
- **TOTAL SOVIÉTICO:** 9 unidades / 10 PF.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** 6.
- **IND:** 4 [Coste Industrial: 8]
- **POP:** 6 [incluye Sian]
- **RES:** 8
- **PCC:** 3 [Coste de Lealtad CPC: 6]
- **RECLUTAMIENTO ROJO:** 2

## 6.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada año de juego comienza con un Enero, véase más abajo (7.0).

Siguen las estaciones (primavera, verano, otoño e invierno), durante las cuales los jugadores pueden mover unidades y resolver batallas (ver 12.2) si han jugado una Carta de Órdenes válida (10.1).

## 7.0 AÑO NUEVO

**Importante:** la partida comienza en 1936 con la sección 7.14: ese año no aplican las secciones que van de la 7.11 a la 7.13.

### 7.1 ENERO

#### 7.11 AVANCE DEL AÑO

Avanzad el marcador de año en su track del tablero.

#### 7.12 CHEQUEO DE VICTORIA

Comprobad si algún jugador ha alcanzado la victoria económica (18.2).

#### 7.13 ACUERDOS DE AÑO NUEVO

En ciertos años (indicados en el track de años del mapa) los capitalistas reciben influencia y unidades estadounidenses, y los soviéticos unidades rusas; todo ello sin coste adicional. Las unidades se colocan en Territorio Natal (2.4) no en disputa y pueden ser construidas (7.24) en la producción de ese año.

#### 7.131 NUBES DE GUERRA

En los acuerdos de 1939, 1940 y 1941 (con banderas en el track de años del mapa), los capitalistas ganan automáticamente una influencia sobre el Imperio Británico, lo que puede inmediatamente convertirlo en su Aliado (Satélite).

#### 7.132 CONSTRUCCIÓN NAVAL DE EEUU

En los acuerdos de 1942, 1943 y 1944, los EEUU reciben una flota, un portaviones y un submarino.

- 1942: estas unidades llegan con 1 PF.
- 1943: estas unidades llegan con 2 PF.
- 1944: estas unidades llegan con 3 PF.

*Nota: si Japón declara la guerra (15.21) a los capitalistas, estas unidades llegan en los siguientes tres años.*

#### 7.133 FUERZAS DE REACCIÓN DE EEUU

Si los capitalistas sufren una DdG (15.2), una infantería de EEUU en cuadro y un avión también de los EEUU en cuadro aparecen allí en los siguientes tres años.

#### 7.134 RESERVAS RUSAS

En el Año Nuevo de 1945, Rusia recibe dos infanterías en cuadro, un tanque en cuadro y un avión en cuadro en Novosibirsk o Tashkent.

*Nota: si a la Rusia soviética se le declara la guerra, estas unidades llegan al siguiente Año Nuevo.*

#### 7.14 BARAJADO Y DIVIDENDOS DE PAZ

Se barajan los mazos de las Cartas de Acción e Inversión con todos sus descartes.

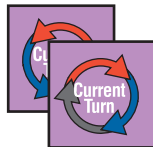
Cada facción que esté en paz (15.1) y no haya activado una batalla (12.1) el año anterior coge sin mirar una ficha de Dividendos de Paz (4.4) de una taza o similar.

*Nota: las Potencias Proxy y el combate anti-partisano (17.4) se ignoran a efectos de Dividendos de Paz (16.11).*

#### 7.15 ORDEN DE TURNO



Tirad un dado para determinar el Orden de Turno de ese año. Colocad el marcador del ORDEN DE TURNO en el triángulo apropiado al final de los tracks de producción (por ejemplo, en una tirada de 4, el Orden de Turno sería: Capitalistas-Soviéticos-Japón).



El jugador en turno se denomina jugador activo. El bloque del CURRENT TURN se pasa al jugador activo en la cara del sentido de giro.

#### 7.2 FASE DE PRODUCCIÓN

En el Orden de Turno, los jugadores llevan a cabo su producción hasta que todos lo hayan hecho.

#### 7.21 PRODUCCIÓN PROXY

Los soviéticos y capitalistas comienzan su producción con una Producción Proxy basada en la posición de sus marcadores de estatus de la GCC (16.2) en los tracks de producción.

#### 7.211 ALISTAMIENTO NACIONALISTA

Los nats construyen tantos PF de unidades provinciales (16.121) (cuadros/pasos) como el menor de sus marcadores de NATCITIES y KMT (16.21). El Alistamiento está sujeto a las reglas

## SECUENCIA DE JUEGO

### AÑO NUEVO

- Avance del Año y Chequeo de Victoria
- Acuerdos de Año Nuevo
- Barajado y Dividendos de Paz
- Orden de Turno

### FASE DE PRODUCCIÓN

- Producción del 1.º jugador
  - Bloqueos (de facciones en guerra)
  - Determinación del nivel de producción
  - Gasto de la producción
- Producción del 2.º jugador (igual)
- Producción del 3.º jugador (igual)

### FASE DE GOBIERNO

- Jugar cartas (1 Diplomática, 1 de Inteligencia o 2 de Tecnología; o con fábricas  $\geq$  Coste Industrial; o
- Pasar (3 pases seguidos termina la fase) Luego:
  - Resolución Diplomática: ajuste POP/RES
  - Límite de mano (descarte)

### ESTACIONES

- Fase de Órdenes
- Campaña del 1.º jugador
  - Fase de Movimiento
  - Fase de Combate
- Campaña del 2.º jugador (igual)
- Campaña del 3.º jugador (igual)
- Fase de Suministro (verano: Bloqueo)

### INVIERNO<sup>†</sup>

- Fase de Órdenes
- Turno del 1.º jugador
- Turno del 2.º jugador
- Turno del 3.º jugador

<sup>†</sup> **Soviéticos:** Campañas Invernales(10.41); **capitalistas y Japón:** Redesplicue Invernal(10.42).

### CONSTRUCCIÓN NAVAL DE EEUU

Con la amenaza japonesa de los años 30, EEUU se embarcó en importantes programas de construcción naval de nuevos buques de guerra que estarían listos a principios de los años 40.

### PRODUCCIÓN PROXY

La eficacia del gran ejército nacionalista se vio obstaculizada por los bajos salarios, las peores armas y un liderazgo deficiente. Una mejora requeriría recursos externos más allá de lo que podían permitirse.

El Ejército Rojo se apoyó en el activismo de los campesinos voluntarios, obteniendo la mayor parte de sus armas (más nuevos allegados) a través de la captura.

### PRODUCCIÓN CAPITALISTA

Los valores de POP/RES mostrados en los EEUU son los disponibles para este teatro, sin contar los que van a la Construcción Naval.

### BLOQUEO DE POTENCIAS DE PROXY

Se pueden bloquear las rutas comerciales de fuentes de POP/RES de las Potencias Proxy al Centro de Producción de la Facción Adoptiva en tierra por sus rivales, pero en el mar solo son bloqueadas por enemigos en guerra de la Facción Adoptiva (véase la nota de la barra lateral a 14.22).

### NIVELES DE PRODUCCIÓN

Se recomienda que los jugadores ajusten inmediatamente los niveles de POP/RES cuando se produzcan cambios durante la Resolución Diplomática (7.4) o en las estaciones.

Estos niveles se pueden chequear sumado a los POP/RES controlados e influenciados «externos» (según los marcadores de influencia/control) los niveles «base» de referencia impresos en los tracks de producción.

### GASTO DE PRODUCCIÓN

Los marcadores de PRODUCTION AVAILABLE y PROXY PRODUCTION AVAILABLE se pueden usar para llevar un control de los gastos de producción, colocándolos al inicio en el nivel de producción actual y moviéndolos hacia atrás por el track a medida que se gasta cada punto de producción.



### EL KMT Y EL PCCh



El Partido Nacionalista Chino o Kuomintang (KMT) era el partido gobernante en China durante este periodo. La guerra civil entre el KMT y el Partido Comunista de China (PCCh) fue teóricamente suspendida para resistir en conjunto la invasión japonesa de 1937. Sin embargo, la lucha seguía ahí, con enfrentamientos cada vez más duros a medida que la presencia de Japón se desvanecía. En 1945, la balanza se había inclinado claramente a favor del PCCh, alcanzándose la derrota final del KMT en 1949.

de construcción normales (7.24) y limitado a 1 PF por Provincia.

### 7.212 ACTIVISMO ROJO

Los soviéticos roban tantas Cartas de Acción como el menor de sus marcadores de RED-MUSTER y CPC (ver 16.22). No pueden verlas hasta que su producción esté completamente terminada.

*Nota: las unidades de las Potencias Proxy también se pueden construir con producción soviética y capitalista (excepto si ya se construyeron en la Producción Proxy).*

### 7.22 PRODUCCIÓN FACCIONAL

Consultando el track de producción, el jugador activo determina su nivel de producción en ese año. Que es el menor valor de entre IND, POP y RES, teniendo en cuenta que:

- Las facciones en paz ignoran el valor de los RES.
- Las facciones en guerra deben contar sus RES y están sujetas al bloqueo; véase abajo y (14.2).

*Nota: las facciones que pierden su Centro de Producción (2.11) no tienen producción.*

### 7.221 CHEQUEO DEL BLOQUEO

Las facciones en guerra no pueden utilizar las fuentes de POP/RES que fueron bloqueadas (14.2) en la Fase de Suministro del verano anterior y aún sigan estándolo.

Se quitan los marcadores de BLOCKADE de las fuentes de POP/RES amigas que cuenten con una ruta comercial (14.21). Las fuentes de POP/RES que permanezcan bloqueadas no cuentan para esa producción (colocad marcadores temporales de UNBLOCKADED POP/RES para mostrar los totales efectivos actuales).

### 7.23 GASTO DE PRODUCCIÓN

El jugador activo gasta su producción en construir unidades o comprar cartas. Cada carta o paso cuesta 1 punto de producción. Los jugadores pueden usar el marcador PRODUCTION AVAILABLE para llevar un seguimiento del gasto de su producción (ver barra lateral). No hay que revelar la naturaleza de las unidades construidas ni las cartas robadas.

### 7.24 CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

La construcción contempla sumar PF a unidades existentes (promoción) y crear nuevas unidades en cuadro.

Las unidades no se pueden construir si están:

- En el mar,
- En un Islote del Pacífico no sea una Base (ver 1.41),
- En una batalla, o
- Sin suministro (14.1), pero mira 7.243.

### 7.241 PROMOCIÓN (UNIDADES EXISTENTES)

Suma 1 PF a una unidad existente girando el bloque a su siguiente borde más fuerte (nunca más de 1 PF por unidad por producción).

### 7.242 CREACIÓN (NUEVAS UNIDADES)

Coloca una nueva unidad de 1 PF de cualquier tipo en su Territorio Natal (2.4). Las unidades en cuadro recién creadas no se pueden promocionar en esa producción.

### 7.243 CONSTRUCCIÓN DE FORTALEZAS/FNEJ

Se pueden construir fortalezas (en cuadro o con nuevos PF) en cualquier territorio amigo no en disputa, incluso sin suministro. Las FNEJ en Islas y Estrechos tienen estos mismos privilegios de construcción.

*Recordatorio: las fortalezas y FNEJ están limitados a uno por Estrecho o Islote.*

Para los capitalistas y los soviéticos, la nacionalidad de una nueva fortaleza depende de su ubicación:

- **TERRITORIO NATAL O COLONIAL:** unidades nacionales.
- **CHINA:** unidades de las Potencias Proxy.
- **CAPITALISTAS EN INDOCHINA:** unidades británicas.
- **EN CUALQUIER OTRA PARTE:** unidades de las Grandes Potencias.

### 7.244 COMPRA DE CARTAS

Se roba una Carta de Acción o de Inversión de la parte superior de su mazo y se coloca boca abajo frente al jugador que la robó. Las cartas compradas no se inspeccionan hasta que termine la producción propia.

### 7.245 FINALIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

Cuando todos los jugadores hayan terminado la producción, se eliminan todos los marcadores de BLOCKADE.

## 7.3 FASE DE GOBIERNO

En Orden de Turno, los jugadores pueden jugar cartas de varios modos para mejorar su posicionamiento. Algunas opciones de juego implican jugar una sola carta, otras jugar un par y algunas hasta más de dos.

Las cartas tienen múltiples usos, por lo que deben jugarse poniendo el propósito deseado en la parte de arriba desde el punto de vista de su jugador.

Los jugadores pueden usar el marcador CURRENT HANDSIZE para indicar el número actual de cartas en su mano (que es de conocimiento público).

### 7.31 DIPLOMACIA (1 CARTA)

El jugador activo puede jugar una Carta de Acción para ganar Influencia en un Neutral (colocando ese Neutral orientado hacia arriba desde su punto de vista).

Si un rival tiene una Carta de Diplomacia en juego con ese mismo Neutral, se descartan ambas. Consulta la Diplomacia (8.0) para conocer más detalles.

### 7.32 INDUSTRIA (VARIAS CARTAS)

El jugador activo puede jugar Cartas de Inversión con al menos tantas fábricas como su Coste Industrial para aumentar en 1 su nivel de IND (ajustando entonces el marcador del track de producción). Los valores iniciales del Coste Industrial son:

- JAPÓN ..... 6 fábricas
- CAPITALISTAS ..... 7 fábricas
- RUSIA ..... 8 fábricas

El Coste Industrial de una facción se reduce en 1 (ver tracks de producción) cuando se declara la guerra (ver 15.2).

*Importante: no se puede subir más de dos niveles de IND por año.*

### 7.33 LEALTAD KMT/CPC (VARIAS CARTAS)

Los jugadores capitalista y soviético pueden jugar Cartas de Inversión con al menos tantas fábricas como su Coste de Lealtad para aumentar en 1 la Lealtad de su Proxy (KMT o CPC) (ajustando entonces su marcador en el track de producción).

- Coste de Lealtad KMT: 5 fábricas.
- Coste de Lealtad CPC: 6/4 \* fábricas.

\* La tecnología roja de la Reforma Agraria reduce el Coste de Lealtad CPC a 4 fábricas.

*Importante: la Lealtad KMT y CPC no se puede subir más de 2 niveles por año.*

### 7.34 TECNOLOGÍA (2 CARTAS)

El jugador activo puede jugar dos Cartas de Inversión con la misma tecnología para obtener dicha tecnología (que debe orientarla según su punto de vista). Las tecnologías generalmente mejoran las prestaciones de las unidades amigas de un tipo.

Para lograr una tecnología de inmediato, un jugador juega una Pareja Tecnológica bocarriba, descarta una de sus cartas (a su elección) y mantiene la otra frente a él.

Alternativamente, una Pareja Tecnológica se puede jugar bocabajo en el Baúl Secreto (ver 9.4). Las Parejas Tecnológicas secretas se pueden revelar en cualquier momento con efecto inmediato, pero hasta entonces reducen el límite de mano en uno.

- **TECNOLOGÍAS ROJAS:** estas tecnologías, que se muestran en recuadros con borde rojo en las Cartas de Inversión, solo pueden ser usadas por el jugador soviético en relación con la China Roja. (ver 9.5).

Ver 9.0 para obtener más detalles sobre tecnologías.

### 7.35 INSURGENTES ROJOS (2 CARTAS)

El jugador soviético (y solo él) puede jugar un par de Cartas de Diplomacia de Provincia China en su Baúl Secreto (9.4) para luego generar una inesperada milicia de 2 PF allí (16.14).

*Nota: dos opciones partisanas coinciden en Comodines Diplomáticos (ver 17.11) se pueden jugar como Insurgentes Rojos.*

### 7.36 INTELIGENCIA (1 CARTA)

Algunas Cartas de Inversión tienen una función de Inteligencia. Cuando se juegan, se ejecutan inmediatamente sus instrucciones (ver 9.7).

### 7.37 PASAR

Los jugadores pueden pasar en lugar de jugar carta, pero cuando los tres jugadores pasan consecutivamente, el cartero de la Fase De Gobierno concluye, resolviéndose la diplomacia (7.4).

### 7.4 RESOLUCIÓN DIPLOMÁTICA

La diplomacia se resuelve en orden de turno. Por cada Carta de Diplomacia que esté jugada bocarriba, coloca un marcador de influencia amiga o rival según (8.0) y descarta la carta. Las cartas y marcadores opuestos se cancelan entre sí (eliminándose ambos).

*Usad los marcadores de influencia/control con la insignia británica dentro del Imperio Británico e Indochina para recordar que las fortalezas de los Satélites colocadas allí deben ser unidades británicas (7.243) y que las unidades estadounidenses no pueden entrar a esas áreas antes de la alianza con los británicos (8.43).*



El estatus diplomático de los Neutrales se vuelve a evaluar y los niveles de POP y RES se ajustan en consecuencia.

### 7.5 LÍMITE DE MANO

Todos los jugadores deben chequear ahora su límite de mano (según indican los tracks de producción), descartando las que fuera necesario.



JAPÓN: 7  
Capitalistas: 8  
SOVIÉTICOS: 6

*Recordatorio: cada par de cartas en el Baúl Secreto de un jugador (ver 9.4) cuenta como una carta en su mano.*

### COSTE DE LEALTAD

Es el número de fábricas para aumentar la lealtad en 1 (ver track de producción):

- CHINA NACIONALISTA (KMT): 5 fábricas
- CHINA ROJA (CPC): 6/4 fábricas\*

\* Se reduce a 4 con la tecnología roja de la Reforma Agraria.

### INSURGENTES ROJOS (SOVIÉTICOS)

La capacidad roja para revelar milicias ocultas puede proporcionar desagradables sorpresas si se usa en el momento y lugar adecuados.

### FIN DEL ESTATUS DIPLOMÁTICO

El estatus diplomático de una Nación cambia **solo** en la Resolución Diplomática (7.4).

Alcanzar 3 de influencia durante la Fase de Gobierno si **no** convierte instantáneamente una Nación en un Satélite: los oponentes aún pueden disminuir esa influencia jugando nuevas cartas.

### LÍMITE DE MANO Y CARTAS

La responsabilidad de jugar una carta recae en el jugador que más cartas tiene por encima de su límite de mano (el que tiene un mayor exceso). Pasar es más riesgoso para el jugador con el mayor exceso porque es el que más perdería si sus rivales pasan para terminar el juego de cartas, ya que esto obligaría a todos a descartar dicho exceso (ver 7.37).

Por esta razón, se recomienda que al comenzar la Fase de Gobierno, el jugador con el mayor exceso juegue primero y así sucesivamente.

### INFLUENCIA EN CHINA

Los marcadores de influencia/control de las facciones capitalista y soviética dentro de China deben ser chinos (nacionalistas y rojos respectivamente). ¡Utilizad siempre esos marcadores dentro de China!

### NEGOCIACIÓN

Los jugadores pueden negociar abiertamente con otros jugadores en todo momento, pero los acuerdos no son vinculantes. [Puede haber negociaciones secretas, pero estas alargan mucho la partida].

*Los jugadores pueden eliminar voluntariamente en cualquier momento sus unidades e influencia (pero no así el control).*

## ASOCIADOS

Los Asociados son Menores Neutrales con un acuerdo comercial exclusivo con una facción pero que permanecen neutrales militarmente.

## PROTECTORADOS

Los Protectorados son Neutrales Menores que no solo tienen vínculos económicos con una facción, sino que tienen un pacto de defensa mutua con ella, de modo que los ataques al Menor se consideran una DdG contra su Protector.

## SATÉLITES

Los satélites son Menores que se alían militarmente con una facción, integrados efectivamente en sus fuerzas militares.

## MENORES ARMADOS

Los Neutrales que han sido violados ya no se consideran neutrales. Se convierten en Menores Armados, que son tratados como facciones independientes.

## HAINAN, WAKHAN Y MEXICO

No hay Cartas de Diplomacia para estas Naciones. Solo pueden ser influenciadas por Intimidación y comodines.

*Nota: Wakhan, la rebelde región del norte de Afganistán, es tratada como una Nación independiente.*

## EJEMPLO DE REPUDIO

Japón amenaza con jugar una Carta de Diplomacia del Imperio Británico (retrasando su alianza con la facción capitalista) a menos que los capitalistas repudien una influencia en Peiping. Los capitalistas aceptan.

## EXPANSIÓN MILITAR Y DIPLOMÁTICA JAPONESA

La política de expansión imperialista de Japón comenzó con la conquista de Manchuria en 1931 y de Jehol en 1933. Luego intentó cooptar a los señores de la guerra chinos que controlaban Hubei (Peiping), Mongolia Interior, Shansi y Shandong (Tsingtao), con cierto éxito en los dos primeros casos.

En 1937 Japón invadió China y rápidamente conquistó sus provincias más ricas.

En 1941, Japón obtuvo el control de la Indochina francesa (Vietnam) a través de la diplomacia. La adquisición crucial de las DEI, sin embargo, requirió una guerra.

## 8.0 DIPLOMACIA

Las facciones pueden ganar influencia sobre los Neutrales o reducir la influencia de los rivales en ellos a través de la diplomacia.

Durante el cartero de la Fase De Gobierno, los jugadores pueden jugar una Carta de Diplomacia para lograr influencia, con el Neutral objetivo en posición vertical desde su punto de vista. Si un rival tiene una Carta de Diplomacia de ese neutral ya en juego, ambas se cancelan y se descartan.

- **COMODINES DIPLOMÁTICOS (8.3):** estos pueden influir sobre cualquiera de los Neutrales listados en la carta o sobre uno específico que se indique en la misma. Al jugarlos, inmediatamente agrega o elimina un marcador de influencia allí y descarta el comodín (para certificar el objetivo neutral).

*Véase Opciones partisanas (8.3).*

- **ESTATUS DIPLOMÁTICO:** el estado de los Neutrales se reevalúa exclusivamente en la Resolución Diplomática (7.4), de acuerdo con los marcadores de influencia que estén en juego en ese momento. Los cambios en los valores de POP/RES se registran en consecuencia (ver barra lateral).

*Nota: todo el control de las facciones capitalista y soviética en China se considera control nacionalista y rojo respectivamente (por lo que hay que usar los marcadores apropiados).*

- **REPUDIO:** los dueños pueden eliminar voluntariamente los marcadores de influencia en cualquier momento.

### 8.1 NEUTRALES

Los Neutrales son Naciones que no forman parte de ninguna facción y se tratan como facciones independientes. La entrada de unidades militares en territorio neutral constituye una Violación de la Neutralidad o VdN (15.3).

### 8.11 DESALINEADOS (0 INFLUENCIA)

Los Neutrales sin marcadores de influencia están Desalineados: ninguna facción tiene uso de sus fuentes de POP y RES.

### 8.12 ASOCIADOS (1 INFLUENCIA)

Un marcador de influencia convierte a un Neutral en un Asociado de esa facción:

- Esa facción tiene uso exclusivo de sus fuentes de POP/RES.
- Un Asociado permanece Neutral: esa facción no tiene control sobre su territorio y sus unidades no pueden entrar ni ser construidas allí.
- La entrada de militar de cualquier facción en el territorio de un Asociado constituye una VdN (15.3).

### 8.13 PROTECTORADOS (2 INFLUENCIAS)

Dos marcadores de influencia convierten a un Neutral en un Protectorado de esa facción:

- Esa facción tiene uso exclusivo de sus fuentes de POP/RES.
- Un Protectorado es neutral: la facción influyente no tiene control sobre su territorio y no puede construir ni mover unidades allí.
- La entrada de militar de cualquier facción (incluido el Protector) en el territorio del Protectorado constituye una VdN (15.3).
- El ataque de un rival a un Protectorado constituye una DdG (15.2) a su Protector (así como una VdN) e inmediatamente convierte al Protectorado en un Satélite (ver 8.2) del Protector.

### 8.14 MENORES ARMADOS

Cuando se hace una VdN sobre un Menor Neutral (15.3), se cancela toda influencia en él convirtiéndose en un Menor Armado (ver 15.32).

*Excepción: los Protectorados violados por una facción rival se convierten en Satélites (8.2) del Protector.*

### 8.2 SATÉLITES (3 INFLUENCIAS)

Tres marcadores de influencia en la Resolución Diplomática convierten a un Menor neutral en un Satélite de esa facción, con estos efectos:

- El Satélite se une a esa facción (poniendo un marcador de Control en su Capital). La diplomacia ya no le afecta.
- Su facción coloca unidades satelitales de cualquier tipo en sus Ciudades y Pueblos según (8.21).
- El territorio del Satélite se vuelve amigo de su facción (por tanto, puede construir fortalezas y mover unidades en él).
- Esa facción tiene uso exclusivo de las fuentes de POP/RES del Satélite.
- El ataque rival a un Satélite constituye una DdG (15.2) a la facción que lo controla.

### 8.21 UNIDADES SATELITALES

#### 8.211 NACIONALIDAD

- **SATÉLITES JAPONESES:** unidades japonesas.
- **SATÉLITES SOVIÉTICOS:**
  - China: fortalezas o milicias rojas (16.12).
  - En cualquier otra parte: unidades rusas.
- **SATÉLITES CAPITALISTAS:**
  - China: fortalezas o milicias nats (16.12).
  - Indochina: unidades británicas.
  - En cualquier otra parte: unidades estadounidenses.

#### 8.212 PF DE LAS UNIDADES SATELITALES

- Ciudades: unidad de 2 PF.
- Pueblos: unidad de 1 PF.

### 8.3 COMODINES DIPLOMÁTICOS

Los Comodines Diplomáticos muestran sus opciones de influencia en unos de sus bordes (recuadro amarillo), suelen ser una lista de opciones para cada facción. En el borde opuesto

tienen las opciones partisanas, disponibles solo para los soviéticos (recuadro violeta).

- **OPCIONES DE INFLUENCIA:** el recuadro amarillo puede ser jugado por una facción para añadir una influencia propia (o quitar la de un rival) a cualquier neutral escogido de la lista de opciones enumeradas para esa facción.
- **OPCIONES PARTISANAS:** los soviéticos pueden jugar el recuadro violeta para colocar unos partisanos (17.0) en cualquiera de las provincias enumeradas.

Al jugar un Comodín Diplomático, se coloca inmediatamente un marcador de influencia (o se elimina uno del rival) o un partisano y se descarta el comodín.

- **INTIMIDACIÓN:** la adyacencia se aplica a las Fronteras Intransitables (ver barra lateral).

### 8.31 CHIANG KAI-SHEK

Los Comodines Diplomáticos (recuadros amarillos) jugados por los capitalistas en China reportan **dos** influencias nacionalistas (como indica el texto en rojo).

### 8.4 DIPLOMACIA BRITÁNICA

El Imperio Británico es una Gran Potencia Neutral que puede unirse activamente (solo) a la facción capitalista a través de la diplomacia o mediante una DdG rival. (8.44).

*Importante: mientras sean neutrales, las unidades británicas pueden ser construidas y movidas por el jugador capitalista. Sin embargo, antes de unirse activamente a la los capitalistas, las unidades británicas no pueden entrar en áreas no amigas o el territorio de los EEUU (y viceversa).*

### 8.41 INFLUENCIA CAPITALISTA

Una o dos influencias capitalistas en el Imperio Británico lo convierten en su Asociado o Protectorado respectivamente con los efectos habituales sobre los valores de POP/RES.

*Nota: usad los marcadores de influencia/control con la insignia británica dentro del Imperio Británico e Indochina.*

### 8.42 INFLUENCIA SOVIÉTICA Y JAPONESA

El Imperio Británico puede ser influenciado por Japón o los soviéticos, pero no puede convertirse en un Asociado, Protectorado o Satélite de ninguno de los dos (y así no pueden usar sus valores de POP/RES).

La influencia japonesa o soviética sobre los británicos simplemente hace que sea más difícil para los capitalistas ganar influencia sobre ellos (ya que la influencia rival debe ser eliminada primero).

### 8.43 ALIANZA (3 O MÁS INFLUENCIAS CAPITALISTAS)

Con tres o más marcadores de influencia de los capitalistas en la Resolución Diplomática, el

Imperio Británico se une activamente a dicha facción (pero no se colocan unidades adicionales). Las unidades británicas y estadounidenses ya pueden ocupar ambos territorios.



### 8.44 DdG AL IMPERIO BRITÁNICO

Si Japón o los soviéticos declaran la guerra (15.2) a los británicos (los capitalistas no pueden hacerlo), estos se unen inmediatamente a la facción capitalista.

*Importante: una DdG a los británicos equivale a una DdG a los capitalistas.*

### 8.45 NUBES DE GUERRA

En los Acuerdos de 1939, 1940 y 1941 (con banderas en el track de años del mapa), los capitalistas ganan automáticamente una influencia sobre el Imperio Británico (ver 7.131).

- **AMENAZA DE TORMENTA:** una VdN japonesa sobre Vietnam o las DEI genera automáticamente una influencia capitalista en los británicos en el siguiente Año Nuevo (15.35).

*Colocad un marcador de influencia capitalista/británico en el track de años como recordatorio.*

## 9.0 TECNOLOGÍA

Las tecnologías generalmente aumentan las prestaciones de las unidades.

*Nota: las Potencias Proxy no pueden beneficiarse de tecnologías que no sean las Tecnologías Rojas (ver 9.5).*

La mayoría de las Cartas de Inversión tienen dos tecnologías (una en cada extremo) en recuadros de color gris. En ellos se describen sus efectos. A continuación hacemos algunas aclaraciones.

- **CELERIDAD:** las unidades que tengan Celeridad disparan antes que las unidades enemigas **del mismo tipo** que no la tengan, incluso atacando (cuando ambos bandos tienen Celeridad, sus efectos se cancelan).
- **RADAR DE DEFENSA AÉREA:** los aviones en territorio amigo (1.14) disparan con dos dados por PF a los enemigos aéreos (lo que se indica como 2A3).

*EJEMPLO: un avión de 3 PF en territorio amigo dispara con 6 dados y potencia de fuego A3.*

- **BOMBAS INCENDIARIAS:** los aviones en (sobre) un Centro de Producción enemigo pueden disparar a su industria con I1, reduciéndola permanentemente un nivel en los resultados de 1.

## COMODINES

**OPCIONES PARTISANAS:** Dado que no son Neutrales, las Provincias de la China Nacionalista y la Manchuria japonesa no tienen Cartas de Diplomacia específicas. Las opciones partisanas de los Comodines Diplomáticos permiten la colocación de partisanos en estas Provincias.

**INTIMIDACIÓN (ADYACENCIA):** Las Áreas Terrestres separadas por fronteras intransitables son adyacentes. Las Áreas Terrestres separadas por áreas infranqueables, no.

*Nota: El Imperio Británico está sujeto a la Intimidación capitalista porque Canadá (Territorio Natal británico) es adyacente a los EEUU.*

## POP/RES DEL IMPERIO BRITÁNICO

Los británicos pueden unirse económicamente a los capitalistas a través de la diplomacia: una o más influencia capitalista les proporciona sus 6 POP y 6 RES. Otras facciones con influencia en el Imperio Británico no obtienen sus valores de POP/RES, simplemente retardan la entrada de los británicos en la facción capitalista.

## TECNOLOGÍAS

Anfibios	Unidades en desembarco con una acción de combate
Bombas Incendiarias	Aviones bombardean con I1
Bombardeo en Picado	Aviones con N2
Bombarderos Pesados	Aviones mueven 3
Cañón Automático	Flotas con A2 y portaviones con A3
Ciencia (año)	Con tecnologías reveladas
Espionaje Industrial	Con tecnologías reveladas
Investigación Atómica	Pila Atómica (1) Reactor Reprodutor (2) Plutonio (3) Disparador de Implosión (4)
Jets	Celeridad para aviones
Radar de Defensa Aérea	Aviones con 2A3 en territorio amigo
Radar Naval	Flotas tienen Celeridad
Sonar	Flotas con S3
Torpedos Mejorados	Submarinos con N2

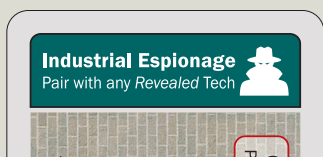
### TECNOLOGÍA: CELERIDAD

La Celeridad se aplica solo entre unidades del mismo tipo (por ejemplo, flotas contra flotas). No afecta a la prioridad de combate (es decir, las flotas nunca dispararán antes que los submarinos).

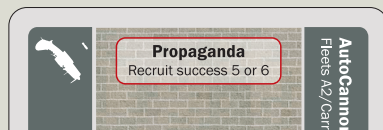
## CARTAS DE INVERSIÓN

La mayoría de las Cartas de Inversión tienen una tecnología en cada uno de sus extremos. Algunas tienen:

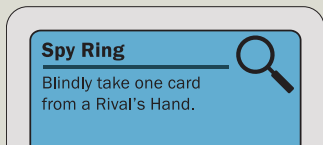
- Un recuadro verde indica un comodín (9.1) como el Espionaje Industrial. Nota: esta carta se puede usar como comodín para obtener cualquier tecnología revelada, por lo que revelar una tecnología hace que otras facciones puedan duplicarla fácilmente.



- Tecnologías rojas (9.5); que son tecnologías políticas de los soviéticos solo para beneficio de la China Roja.

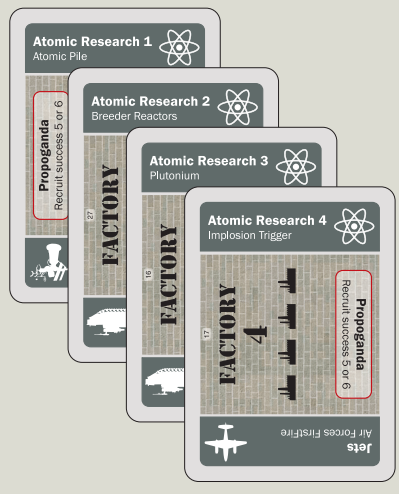


- Un recuadro azul indica una función de inteligencia (9.7).



## INVESTIGACIÓN ATÓMICA

Las cuatro tecnologías de Investigación Atómica deben alcanzarse en orden. Por esto, las tecnologías que estén en el Baúl Secreto deben ordenarse según se consiguieren de izquierda a derecha. Si un jugador no cumple este orden en su Investigación Atómica, esta se perderá y descartará.



## 9.1 COMODINES TECNOLÓGICOS

Estas cartas (recuadro verde) son de dos tipos:

- **ESPIONAJE INDUSTRIAL:** empareja esta carta con una Carta de Tecnología (recuadro gris) con una tecnología revelada (9.3) para obtenerla.
- **CIENCIA:** a partir del año citado, empareja esta carta con una Carta de Tecnología específica para lograr una de las tecnologías enumeradas.

## 9.2 LOGRAR TECNOLOGÍAS

Una pareja tecnológica son dos cartas con la misma tecnología, o una carta con un Comodín Tecnológico o Topo. (ver 9.7).

Durante la Fase de Gobierno, los jugadores pueden jugar una Pareja Tecnológica para lograr una tecnología, ya sea:

- Revelada (9.3) para obtener inmediatamente los beneficios de esa tecnología, o
- En su Baúl Secreto (9.4) para ser revelada más tarde.

## 9.3 TECNOLOGÍAS REVELADAS

Para lograr una tecnología e inmediatamente obtener su beneficio, un jugador muestra la pareja de cartas dejando una bocarriba frente a él y enviando la otra (a su elección) a la pila de descartes (los Comodines Tecnológicos siempre deben elegirse como descarte).

## 9.4 BAÚL SECRETO

Para lograr una tecnología en secreto, se juega una Pareja Tecnológica bocabajo orientando la tecnología deseada hacia arriba. Las tecnologías secretas deben colocarse de izquierda a derecha en el orden en el que se obtuvieron.

Cada Pareja Tecnológica en el Baúl Secreto reduce el límite de la mano en uno (también aplica a los Insurgentes Rojos, 7.35).

Las tecnologías secretas se pueden revelar en cualquier momento, con efecto inmediato.

## 9.5 TECNOLOGÍAS ROJAS

Estas tecnologías soviéticas se muestran apaisadas en el centro de las Cartas de Inversión con un contorno rojo. Se juegan como el resto de tecnologías (emparejamiento, Baúl Secreto, etc.).

- **REFORMA AGRARIA:** el Coste de Lealtad CPC se reduce de 6 a 4 fábricas (dad la vuelta al marcador apropiado en el tablero).
- **PROPAGANDA:** el reclutamiento de partisanos (ver 17.3) tiene éxito con tiradas de 5-6.
- **GUERRA DE GUERRILLAS:** cuando son atacados, los partisanos disparan primero con G1 (ver 17.5).

## 9.6 BOMBA ATÓMICA

Conseguir la tecnología de la Bomba Atómica es una forma de ganar el juego. Esta tecnología se logra en cuatro etapas consecutivas (la primera antes de la segunda, etc.). Solo se puede

desarrollar una etapa por año (pero se puede revelar cualquier número de ellas). Los jugadores obtienen 1 PV por cada etapa de tecnología atómica alcanzada.

## 9.7 CARTAS DE INTELIGENCIA

Algunas Cartas de Inversión (recuadro azul) tienen una función de inteligencia en lugar de tecnológica. Sus instrucciones se ejecutan inmediatamente al jugarlas en la Fase de Gobierno. Aquí ponemos algunas aclaraciones al respecto.

- **GOLPE DE ESTADO:** se aplica a Menores (no al Imperio Británico).
- **TOPO:** inspecciona el Baúl Secreto de un rival. Duplica cualquier tecnología que se encuentre allí emparejando una Carta de Tecnología (recuadro gris) de tu mano con la carta Topo (hay que mostrar esta Pareja Tecnológica a la víctima).
- **CHANTAJE:** coge una Carta de Diplomacia en juego de un oponente y júégala inmediatamente o descártala.
- **AGENTE DOBLE:** juega esta carta justo después de que un rival haya jugado una Carta de Inteligencia contra ti para revertir su efecto sobre el rival que la jugó contra ti.

## 10.0 ESTACIONES



Después del Año Nuevo hay cuatro estaciones durante las cuales los jugadores pueden mover unidades y Activar Batallas siempre y cuando hayan jugado una Carta de Mando adecuada.

## 10.1 FASE DE ÓRDENES

En el Orden de Turno, los jugadores juegan una Carta de Acción bocabajo o pasan. Los jugadores deben pasar si ya han jugado una carta.

Una vez que los tres jugadores hayan pasado sucesivamente, todas las cartas jugadas se revelan para determinar el orden de las Campañas. Si no se han jugado cartas, se avanza a la Fase de Suministro.

En esta fase las Cartas de Acción se colocan de modo apaisado para obtener un determinado Número de Órdenes. Cada una es válida para una estación específica (primavera, verano u otoño) y se compone de una letra (Prioridad de Órdenes) y un número (Número de Órdenes).

Los jugadores ejecutarán sus Campañas según el orden alfabético de la Prioridad de Órdenes de sus cartas, en lo que se denomina Orden de Campaña (en contraposición al Orden de Turno).

Las Cartas de Acción de otras estaciones tienen un Número de Órdenes reducido (Número de Emergencia) (10.11).

Un jugador que no juegue una Carta de Acción no tendrá Campaña esa estación y no podrá mover unidades ni librar combate en ella (ver

12.1). Las Cartas de Inversión no tienen Número de Órdenes (se usan para fanfarronear y se descartan cuando se revelan).

### 10.11 ÓRDENES DE EMERGENCIA

Las Cartas de Acción de otras estaciones tienen un Número de Órdenes de 2 (4 para los capitalistas). La Prioridad de Órdenes (letra) de la carta aún se aplica (si hay empate, el oponente elige el Orden de Campaña).

Usando órdenes de emergencia no se permite ningún movimiento que implique agresión (11.54) y no hay Fase de Combate.

### 10.2 CAMPAÑAS

En Orden de Campaña, los jugadores ejecutan sus Campañas, que consisten en una Fase de Movimiento (11.0) y una Fase de Combate (12.0), en ese orden. El jugador en Campaña es el jugador activo.

### 10.3 FASE DE SUMINISTRO

Después de completar todas las Campañas de una estación, las facciones en guerra (y solo ellas) deben:

- Comprobar el suministro de todas las unidades terrestres.
- (Solo en verano) marcar como bloqueado cualquier fuente de POP/RES rival que no tenga una ruta comercial válida (14.21).

Si nadie está en guerra, esta fase se omite. Para obtener más detalles véase 14.0.

### 10.4 ÓRDENES DE INVIERNO

#### 10.41 CAMPAÑAS INVERNALES (RUSIA)

En invierno, los soviéticos pueden jugar una Carta de Órdenes (utilizando su Número de Órdenes) de cualquier estación para hacer una Campaña Invernal consistente en una Fase de Movimiento y de Combate aplicable solo a las unidades dentro de Rusia. Una vez que finalice la Campaña Invernal, hay una Fase de Suministro solo dentro de Rusia.

#### 10.42 REDESPLIEGUE INVERNAL

En invierno, los capitalistas y Japón pueden jugar una Carta de Órdenes de cualquier estación para hacer (utilizando su Número de Órdenes) un turno de Redespiegue Invernal. Este redespiegue permite el Movimiento Estratégico (ver 11.4) de las unidades de las Grandes Potencias pero solo a sus Bases o Territorio Natal.

No hay Fases de Combate ni de Suministro en los Redespiegues Invernales.

## 11.0 MOVIMIENTO

El jugador activo puede mover un número de unidades de hasta el Número de Órdenes de la Carta de Órdenes que ha jugado en esa estación.

*Nota: los soviéticos, además tienen órdenes especiales: reclutar partisanos (17.3), militarizar partisanos (17.2), y activar insurgentes (11.6).*

Las unidades pueden mover varias áreas contiguas sin exceder su capacidad de movimiento.

Las unidades pueden moverse libremente a través de unidades amigas, pero todas deben parar al entrar en un área ocupada por el enemigo.

*Excepción: los aviones y submarinos pueden moverse a través de áreas ocupadas por el enemigo.*

Las unidades pueden utilizar Movimiento Terrestre, Marítimo o Aéreo, pero no pueden combinarlos.

- Las unidades no pueden entrar en territorio neutral (1.14) sin declarar previamente una VdN (15.3), que desencadene el despliegue de las fuerzas neutrales defensivas.
- Las unidades no pueden entrar en territorios rivales ni ocupados por rivales sin haber hecho una DdG previamente (15.2). En una Campaña las DdG deben hacerse antes del movimiento de cualquier unidad.

### 11.1 MOVIMIENTO TERRESTRE

Las unidades terrestres se mueven usando Movimiento Terrestre, que está restringido a Áreas Terrestres. (1.1). Las Fronteras Terrestres no tienen ningún efecto en el Movimiento Terrestre, excepto cuando unidades terrestres están enganchándose o desenganchándose. (ver 11.51).

Las unidades navales y submarinas pueden usar el Movimiento Terrestre para entrar en Áreas Costeras adyacentes a lo largo de la misma línea de costa sin necesidad de entrar en el mar, y deteniéndose al hacerlo.

### 11.2 MOVIMIENTO MARÍTIMO

Las unidades navales, submarinas y convoyes utilizan el Movimiento Marítimo, que está restringido a las Áreas Marítimas y Costeras (incluidos los Estrechos y las Islas). El Movimiento Marítimo debe cesar al entrar en cualquier Área Terrestre.

*Excepción: el Movimiento Marítimo a través de Estrechos e Islotes no necesita detenerse a menos que estos estén controlados por el enemigo.*

Las unidades pueden entrar o atravesar Áreas Marítimas ocupadas por unidades rivales sin entrar en conflicto (ni afectar a las líneas de suministro y rutas comerciales, 14.0). Sin embargo, deben detenerse al entrar en Áreas Marítimas ocupadas por el enemigo.

*Excepción: los submarinos pueden moverse o hacer ReBase a través de Áreas Marítimas ocupadas por enemigos.*

### GASTO DE ÓRDENES

El jugador activo puede realizar un seguimiento del gasto de órdenes usando su marcador de COMMANDS AVAILABLE, desplazándolo por el track de producción a medida que gasta sus órdenes.



### ÓRDENES DE EMERGENCIA

Los jugadores sin una Carta de Órdenes válida (es decir, de la estación en curso) pueden jugar una Carta de Acción como órdenes de emergencia. Esto permite un movimiento mínimo de unidades (incluso a áreas en disputa) pero sin iniciar nuevas batallas y sin Fase de Combate.

*Las órdenes de emergencia pueden utilizarse para llevar a cabo acciones con partisanos (ver 17.0).*

### REDESPLIEGUE INVERNAL

En la mayor parte del teatro Pacífico y Asia, el invierno no ralentizó las operaciones tanto como lo hizo en Europa.

### AUTORREGULACIÓN DEL MOVIMIENTO

Los jugadores son responsables de mover sus unidades correctamente, ya que el tipo de unidad no se revela de ningún modo.

Si tienes dudas sobre la honestidad de un oponente, estás jugando el juego equivocado con la persona equivocada.

### CONTROL DE ÁREAS

Mover unidades a un área durante la Fase de Movimiento no altera su control durante esa Fase.

Sin embargo, sí lo hace para la siguiente Fase de Combate, lo que puede afectar las opciones de retirada y ReBase.

### CONTROL DE ÁREAS TERRESTRES EN DISPUTA

El Propietario de un Área Terrestre en disputa controla el área hasta que en ella solo queden unidades agresoras, momento desde el cual el dueño de esas unidades se convierte en Propietario (ajústense POP/RES).

### CONVOYES

Se considera que las fuerzas terrestres que viajan por el mar ya incluyen transportes y escoltas. *No se necesitan unidades navales específicas.*

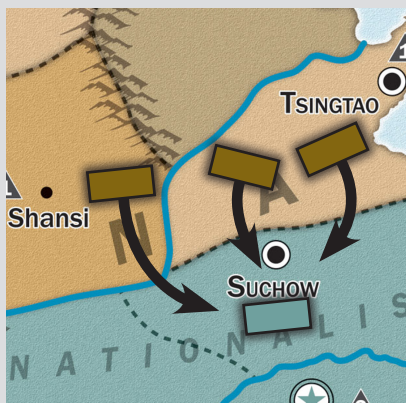
### COMBUSTIBLE DE AVIONES

El rango de movimiento de un avión es de 2 áreas. Mediante el Movimiento Estratégico (o el ReBase), los aviones pueden mover hasta 4 áreas por turno entre sus aterrizajes. Esto implica:

- Un avión que ponga fin a su Movimiento Estratégico en el mar se quedaría sin combustible.
- Un avión patrullando en el mar ya ha utilizado la mitad de su combustible para llegar a esa Área Marítima. Cualquier movimiento desde allí debe alcanzar un Área Terrestre.

### EJEMPLO DE TERRENO FRONTERIZO

Solo una unidad terrestre japonesa puede engancharse desde Shansi hasta Suchow a través del borde con el río. A través del borde de llanura entre Suchow y Tsingtao pueden hacerlo hasta dos unidades terrestres japonesas.



### GRUPOS NAVALES

Solo los Grupos Navales de unidades ANS que comiencen juntos y se muevan juntos harán contacto simultáneamente con las fuerzas enemigas en el mar. Otros Grupos Navales de unidades ANS que entren en esa Área Marítima harán contacto con el enemigo en un momento diferente y, por tanto, se unirán a la batalla en una ronda de combate diferente.

Así, solo las unidades ANS que van juntas pueden atacar juntas. La dispersión puede ser ventajosa por razones defensivas, pero disipa el poder ofensivo.

### 11.21 MOVIMIENTO OCEÁNICO

Los océanos son Áreas Marítimas muy grandes en las que cuesta dos puntos de movimiento entrar.

### 11.22 CONVOYES

Las unidades terrestres usando Movimiento Marítimo son convoyes.

Los convoyes mueven dos Áreas Marítimas (cuatro con Movimiento Estratégico). No pueden entablar combate o desengancharse estando en el mar (11.5). Sin embargo, los convoyes pueden desembarcar en Áreas Terrestres enemigas (ver abajo).

*Nota: los convoyes están indefensos en las Batallas Navales (ver 12.72).*

### 11.221 DESEMBARCOS

Los convoyes que entran en territorio enemigo están desembarcando. Solo una unidad terrestre por turno puede desembarcar a través de un Área Costera, Estrecho o Islote, incluso aunque esa área no estuviera defendida. Las unidades ANS están exentas de estos límites de desembarco.

- **INTERRUPCIÓN DEL DESEMBARCO:** las unidades terrestres que estén desembarcando no tienen ninguna acción de combate en esa Campaña, es decir, no pueden ni disparar ni retirarse (ver 12.3). Colóquese un marcador de SEA INVADER para indicar esto. Las unidades ANS del desembarco pueden disparar normalmente.

*Excepción: los marines sí que tienen acción de combate al desembarcar (al igual que todas las unidades terrestres con la tecnología Anfibios). Por ello, no es necesario poner marcadores de Desembarco en estos casos.*

### 11.3 MOVIMIENTO AÉREO

Los aviones utilizan el Movimiento Aéreo, lo que hace que puedan moverse tanto a través de Áreas Terrestres como Marítimas. No es necesario que se detengan al entrar en áreas ocupadas por el enemigo.

Los aviones que comienzan a moverse en un Área Marítima deben terminar su movimiento en un territorio amigo que no esté en disputa.

### 11.4 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

Las unidades pueden mover el doble de su capacidad de movimiento si se mueven exclusivamente dentro de áreas amigas (incluyendo mares abiertos, 1.14) y no se enganchan ni desenganchan (11.5).

- **MOVIMIENTO ESTRATÉGICO MARÍTIMO:** puede atravesar Estrechos e Islotes amigos, pero debe detenerse al entrar en cualquier otra Área Terrestre.
- **MOVIMIENTO ESTRATÉGICO AÉREO:** no puede comenzar ni terminar en mar.

### 11.5 ENGANCHE

Entrar en un área que contenga unidades enemigas o menores armados es un engancharse.

### 11.51 DESENGANCHE

Quitar una unidad de una Batalla por movimiento o retirada es desengancharse.

Las unidades solo pueden desengancharse a áreas amigas adyacentes (incluyendo mares abiertos) que no sean batallas. Las unidades no pueden desengancharse a áreas enemigas, áreas en disputa o áreas neutrales.

*Excepción: los submarinos y aviones pueden desengancharse a áreas adyacentes no amigas, siempre y cuando continúen a través del área y no permanezcan allí.*

A menos que sea en una retirada (ver 12.5), las unidades que se desenganchan pueden continuar moviéndose normalmente, pero no pueden volver a engancharse ese turno.

Las unidades que no puedan desengancharse deben permanecer en la Batalla.

### 11.52 TERRENO FRONTERIZO

El Terreno Fronterizo limita el número de unidades terrestres que pueden engancharse y desengancharse a través de una Frontera Terrestre en una misma fase. El Terreno Fronterizo no se aplica a las unidades ANS.

- **Dos** unidades terrestres pueden engancharse o desengancharse a través de una frontera de llanuras.
- Solo **una** terrestre puede engancharse o desengancharse a través de una frontera que no sea de llanura.

*Nota: los límites de los Terrenos Fronterizos se aplican a una Fase de Movimiento, y luego se vuelven a aplicar en la Fase de Combate (por ejemplo, para las retiradas).*

### 11.53 GRUPO NAVAL

Un Grupo Naval es una formación de unidades ANS que comenzaron a moverse en la misma área y se han desplazado juntas por la misma ruta para participar en una Batalla Naval.

Cuando varios Grupos Navales se enganchan en la misma Batalla Naval, cada uno de ellos se coloca por separado en el Área Marítima.

Luego, en el combate, el jugador activo debe agregar *uno* de estos Grupos Navales a la batalla en cada ronda de combate (ver 12.71).

### 11.54 AGRESIÓN

Entrar en territorio enemigo vacío o en cualquier área que contenga únicamente unidades enemigas es una agresión.

La facción que mueve es el agresor en cualquier batalla resultante; el ocupante original se denomina Propietario.



Ver nota de la barra lateral sobre atacantes y agresores (12.1).

### 11.55 RAIDS



Una agresión en tierra por parte de unidades ANS sin apoyo terrestre (véase abajo) se denomina Raid (coloca en ella marcadores RAID) y esas unidades ANS se denominan Raiders.

La batalla resultante se llama Batalla Raid (12.63). En una Batalla Raid no se puede conquistar territorios ni bloquear la retirada de otras batallas.

#### 11.551 APOYO TERRESTRE

La presencia de unidades terrestres amigas en una batalla terrestre se denomina apoyo terrestre.

#### 11.552 RAIDS PROHIBIDAS

Las unidades ANS tienen prohibido hacer Raid sobre territorio enemigo vacío, excepto para realizar Bombardeos Estratégicos (12.62).

*Las unidades ANS pueden entrar sin restricciones en territorio enemigo ocupado.*

### 11.6 INSURGENTES ROJOS

Durante su movimiento, por una orden, los soviéticos pueden revelar y descartar una pareja de cartas de insurgentes de su Baúl Secreto (7.35) y colocar una milicia de 2 PF en esa Provincia (puede constituir una agresión, ver barra lateral).

La llegada de los insurgentes constituye su movimiento (no pueden avanzar más), pero sí pueden entrar en combate (y deben hacerlo si su llegada constituye una agresión).

## 12.0 COMBATE

Una batalla se da cuando unidades de facciones enemigas ocupan una misma área.

### 12.1 ACTIVACIÓN DE BATALLAS

Al comienzo de su Fase de Combate, el jugador activo puede activar cualquiera o todas las batallas actuales en las que tenga unidades (atacantes) poniendo en ellas todas las unidades bocarriba. Debe activar aquellas batallas en las que haya cometido una agresión (ver 11.54) esa Campaña.

Las batallas activas se resolverán en esta Fase de Combate, en la cual el jugador activo será el atacante y su oponente, el defensor.

*Atacantes y defensores no equivalen a agresores y Propietarios en una Batalla Terrestre (ver 11.54).*

Si el área de una batalla tiene muchos bloques, pon en ella un marcador BATTLE A-E y coloca

sus unidades en un lugar más conveniente marcadas con el correspondiente marcador.

### 12.2 RESOLUCIÓN DE BATALLAS

Las batallas activas se resuelven de una en una en el orden elegido por el jugador activo, pero con las Batallas Raid (marcadas con RAID) siempre resolviéndose primero.

Las Batallas Terrestres son aquellas que ocurren en tierra, incluidas las Áreas Costeras, Estrechos, Islas e Islotes (e independientemente de los tipos de unidades presentes). Las Batallas Terrestres activas se resuelven con solo una ronda de combate por turno y, por lo tanto, no se suelen terminar de inmediato, a menudo duran más de una Campaña.

Las batallas que ocurren en el mar son Batallas Navales. Las Batallas Navales siempre se libran hasta su conclusión: las rondas de combate se repiten hasta que un bando se retira o es eliminado.

Una vez que se haya resuelto una batalla activa, se pasa a la siguiente (elegida por el jugador activo) hasta que se hayan resuelto todas las batallas activas.

Cuando se han resuelto todas ellas, finaliza la Fase de Combate.

### 12.21 RONDAS DE COMBATE

Las batallas activas se resuelven en rondas de combate en las que cada unidad realiza una única acción de combate (12.3) según el orden de prioridad de combate (de arriba hacia abajo en la tabla de unidades).

### 12.22 RESOLUCIÓN (BATALLAS TERRESTRES)

Cuando todas las unidades en una Batalla Terrestre han realizado una acción de combate (12.3), la ronda de combate concluye. El combate de esa batalla está resuelto en ese turno.

Al final de una ronda de combate terrestre:

- Todas las unidades ANS sin apoyo terrestre (11.551) deben retirarse (12.52).
- Las unidades ANS activas pueden hacer ReBase (13.12).
- Las unidades del Propietario vuelven a su posición vertical (para ocultar sus PF) indicando que mantienen el control sobre el área (las unidades del agresor permanecen bocarriba).

### 12.23 RESOLUCIÓN (BATALLAS NAVALES)

Al final de una ronda de combate naval:

- Las unidades aéreas participantes deben hacer ReBase (13.2).
- Los submarinos pueden escaparse (12.73).
- A menos que la batalla haya terminado, comienza otra ronda de combate.

### 12.24 FINALIZACIÓN DE BATALLAS

Las batallas terminan inmediatamente cuando solo quedan unidades de un bando (ignorando los submarinos escapados, 12.73), entonces;

### ATACANTES Y AGRESORES

El atacante es la Facción que desencadena el combate en esa Campaña (el jugador activo). No es lo mismo que agresor, que es la Facción que intenta arrebatar el control de un Área Terrestre a su Propietario.

Si el Propietario de un Área Terrestre contraataca al agresor, será el atacante en esa Fase de Combate.

### RAIDS PROHIBIDAS

Los raids en Territorio Enemigo no defendido están prohibidos para evitar su combinación con un ReBase hacia adelante que permita un Movimiento Estratégico sin riesgos a través de Territorio Enemigo.

### INSURGENCIA Y AGRESIÓN

La presencia de partisanos (ver 17.0) en una área rival no altera su control. La presencia de la milicia sí lo hace.

Por tanto, la aparición de una milicia insurgente en un lugar ocupado únicamente por rivales constituye una agresión (ver 11.54) que activa el combate obligatorio siendo el insurgente el atacante.

### TABLA DE UNIDADES

UNIDAD	MOV.	POT. DE FUEGO
Fortaleza [G]	0	A2/N3/G4/S3
Avión [A]	2R	A3/N1/G1/S1
Portaviones [N]†	(3R)	A2/N2**/G1/S2
Submarino [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
Flota [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
Tanque [G]	3	A0/N0/G2/S0
Infantería [G]	2	A1/N1/G3/S0
Marines [G]	2	A0/N0/G2/S0
Milicia [G]	2	A0/N0/G2/S0
Convoy [N]†	(2)	A0/N0/G0/S0

- ( ): debe parar al entrar en Áreas Terrestres.
- R: puede hacer ReBase (a veces debe, 13.0).
- † Absorbe dobles impactos (-2 PF por impacto recibido).
- †† Puede disparar N1 y retirarse inmediatamente (12.5) o hacer ReBase (13.0).

### EJEMPLO DE PRIORIDAD DE COMBATE

Portaviones contra flotas:

1. Portaviones defensores
2. Portaviones atacantes
3. Flotas defensoras
4. Flotas atacantes\*

*\* Cuando el atacante tiene la Tecnología del Radar Naval y el defensor no, las flotas atacantes disparan antes que las flotas defensoras. Pero los portaviones disparan siempre antes que las flotas (independientemente del Radar Naval), ya que tienen una mejor prioridad de combate.*

### PORTAVIONES vs FLOTAS

Mientras que los portaviones disparan solo N2 en comparación con el N3 de las flotas, al hacerlo primero es posible que eliminen algunos de sus PF antes de que puedan responderles.

Los portaviones también tienen la opción de disparar N1 a objetivos navales y retirarse inmediatamente antes de que las flotas enemigas puedan contraatacar.

### PRIORIDAD DE COMBATE DE MARINES Y MILICIAS

Estos subtipos de infantería tienen la misma prioridad de combate que las otras unidades de infantería.

### BATALLAS DE TRES JUGADORES

Cuando las tres facciones tienen unidades en un área, el jugador activo comienza la resolución de la batalla especificando qué facciones enemigas va a atacar.

En el combate, todas las unidades defensoras de las facciones atacadas pueden disparar, pero solo a las unidades atacantes. El jugador activo especifica qué unidades disparan primero entre unidades opuestas con igual prioridad de combate.

Si ataca a las dos facciones enemigas, al disparar una unidad, el jugador activo debe especificar la clase y la facción objetivo de esa unidad.

### DAÑO A PORTAVIONES Y CONVOYES

Sin blindaje y cargados de gasolina, los portaviones se dañan fácilmente.

Los convoyes, objetivos jugosos con poca defensa propia, también se dañan con facilidad.

- Todas las unidades victoriosas son devueltas a su posición vertical y pierden cualquier acción de combate no ejecutada.
- Las unidades ANS activas victoriosas pueden hacer ReBase (13.12) si lo desean (y en ocasiones deben hacerlo).

### 12.3 ACCIONES DE COMBATE

En una ronda de combate, cada unidad realiza una acción de combate en orden de Prioridad de Combate (3.14), de arriba a abajo en la tabla de unidades (véase la barra lateral en la página 17 y que también está en el mapa): las fortalezas primero, luego los aviones, etc., siendo la infantería, marines y milicia los últimos (los convoyes no tienen Acción de Combate, 12.72).

En cada tipo de unidad, los defensores preceden a los atacantes, a menos que estos tengan Celeridad (9.0) y no así los defensores (ver barra lateral).

En su acción de combate, una unidad puede disparar (12.4) o retirarse (12.5).

Cuando todas las unidades en una batalla hayan realizado su acción de combate, esa ronda de combate finaliza.

Si se trata de una Batalla Terrestre, termina la Resolución de la batalla de ese turno.

Si se trata de una Batalla Naval, las rondas de combate continúan hasta que todas las unidades de un bando se retiran (12.5), escapan (12.73) o son eliminadas, con lo que se resuelve esa batalla.

### 12.4 DISPAROS

Una unidad dispara tirando los dados de combate para dañar a las unidades enemigas.

#### 12.41 BLANCOS

Antes de disparar, la unidad que dispara debe especificar su clase de blanco: las unidades que disparan pueden apuntar a cualquier clase de unidad enemiga presente en la batalla, pero tienen una potencia de fuego diferente frente a cada clase de blanco (véase tabla de unidades).

CLASE	ABR.	FUERZAS
Aérea	[A]	Avión
Naval	[N]	Portaviones y flotas
Submarina	[S]	Submarinos
Terrestre	[G]	Fortalezas, tanques e infantería
Convoy	[N†]	Terrestres en mar
Partisanos	[G††]	Fichas de partisanos

† Los convoyes son blancos a los que se debe disparar por separado con potencia de fuego N (ver 12.72).

†† Los partisanos en áreas no en disputa (sin batalla) son blancos de clase G (ver 17.4).

### 12.42 POTENCIA DE FUEGO

La potencia de fuego de la unidad frente a una clase de blanco determinada se muestra mediante el número que sigue a la letra de la clase (véase la tabla de unidades, barra lateral).

*EJEMPLO: A1 significa potencia de fuego de 1 contra aviones; G3 significa potencia de fuego de 3 contra unidades de tierra.*

### 12.43 DISPARO DE UNIDADES

Para disparar con una unidad, su jugador anuncia la clase de blanco y tira un número de dados igual a sus PF.

*EJEMPLO: una unidad de 4 PF disparando con G3 lanza 4 dados e impacta sobre objetivos terrestres enemigos con cada tirada de 1 a 3.*

Una unidad hace un impacto, dañando al objetivo, cuando obtiene un número igual o menor que su potencia de fuego.

### 12.44 APLICAR IMPACTOS

Por cada impacto recibido, la unidad enemiga más fuerte actualmente (mayor PF en ese instante) de la clase objetivo pierde 1 PF.

*Excepción: los portaviones y convoyes pierden dos PF por impacto.*

El dueño de las unidades puede elegir cuál de las que tienen los mismos PF recibe el impacto. Las unidades que se queden con 0 PF son eliminadas y retiradas del juego (pero pueden reconstruirse como unidades en cuadro).

Si el disparo de una unidad elimina a todas las unidades enemigas de la clase de blanco, cualquier impacto en exceso se pierde (las unidades no pueden cambiar de clase de blanco en mitad de un disparo).

### 12.5 RETIRADAS

En lugar de disparar como acción de combate, las unidades pueden retirarse a un área amiga adyacente (incluyendo los mares abierto) y volviéndose a colocar en posición vertical (sin variar sus PF). Las retiradas deben respetar todas las reglas de desenganche (11.51), incluidos los de los Terrenos Fronterizos.

Una unidad no puede retirarse a:

- Áreas enemigas, rivales o neutrales (al comienzo de esa fase),
- Áreas que contenían batallas (que no fueran Raids) esa Campaña (las Raids no bloquean las retiradas, 12.63),
- (Solo para los defensores) áreas desde las que el enemigo se enganchó con el jugador esa Campaña,
- (Solo para los atacantes) áreas desde las que no se engancharon, si participaron en la batalla esa Campaña,

- *(Unidades de tierra)* Áreas Marítimas no ocupadas por amigos.

### 12.51 RETIRADA POR REBASE

Las unidades ANS pueden retirarse opcionalmente por ReBase (13.0) a un Área Terrestre amiga no en disputa dentro del su rango de movimiento.

Las unidades aéreas siempre se retiran mediante ReBase, siendo eliminadas si no pueden hacerlo.

### 12.52 RETIRADAS FORZOSAS DE ANS

Las unidades ANS a veces están obligadas a retirarse.

- **COMBATE TERRESTRE:** las unidades ANS deben retirarse de las batallas terrestres si no tienen apoyo terrestre (11.551) al final de una ronda de combate. Las unidades ANS agresoras deben hacerlo primero, luego las unidades del Propietario del Área Terrestre.
- **COMBATE MARÍTIMO:** al final de una ronda de combate naval, todas las unidades aéreas participantes (es decir, que realizaron una acción de combate) de ambos bandos deben retirarse. *por ReBase.*
- **FASE DE SUMINISTRO:** las unidades ANS en tierra deben retirarse inmediatamente si su apoyo terrestre es eliminado en una Fase de Suministro.

## 12.6 COMBATES TERRESTRES ESPECIALES

### 12.61 DESEMBARCOS

Las unidades terrestres que hagan desembarcos (11.221) se marcan con SEA INVADER: no tienen acción de combate ese turno.

*Excepción: los marines (y cualquier unidad terrestre con la tecnología Anfibios) tienen una acción de combate al desembarcar. No es necesario ponerles un marcador.*

Aunque no pueden disparar (ni retirarse) en esa ronda de combate, las unidades que desembarcan reciben impactos normalmente. Al final de la ronda de combate, se quita el marcador y la unidad es tratada normalmente en los siguientes turnos.

Las unidades ANS en desembarcos ejecutan sus acciones de combate con normalidad.

### 12.62 BOMBARDEO ESTRATÉGICO

Las facciones con la tecnología de Bombas Incendiarias pueden atacar directamente la IND enemiga con aviones sobre el Centro de Producción enemigo. La potencia de fuego de los aviones contra la IND es I1 (impactos con 1). Cada impacto reduce la IND del enemigo en 1 (con lo que se ajusta el marcador de IND).

### 12.63 BATALLAS RAID

Una Batalla Raid es cuando unidades ANS realizan una Agresión en un territorio enemigo

sin apoyo terrestre (ver 11.551) (colocándose un marcador RAID cuando suceda).

Las Raids son como otras batallas, excepto que:

- Deben resolverse primero,
- No bloquean las retiradas enemigas, y
- Los Raiders deben retirarse al final de la ronda de combate (ver 12.52).

## 12.7 BATALLAS NAVALES ESPECIALES

### 12.71 GRUPOS NAVALES

Los Grupos Navales individuales (11.53) que se enganchen en la misma Batalla Naval se deben agrupar por separado. Solo un Grupo Naval puede unirse a una Batalla Naval en cada ronda de combate.

Al comienzo de cada ronda de combate, el dueño de los Grupos Navales elige uno para unirse a la batalla. Todos los Grupos Navales deben atacar, incluso si todos los anteriores han sido eliminados.

Eso sí, el jugador activo no necesita revelar los Grupos Navales restantes una vez que no haya unidades enemigas en la batalla.

### 12.72 CONVOYES EN COMBATE

Las unidades terrestres en el mar se convierten en convoyes (11.22). Los convoyes no tienen acción de combate (es decir, no pueden disparar ni retirarse) y son seleccionados como objetivos N de modo separado, perdiendo 2 PF por cada impacto recibido.

### 12.73 ÉSCAPE SUBMARINO

Al final de cualquier ronda de combate naval, los submarinos pueden escaparse de una Batalla Naval desenganchándose *por debajo* de la batalla: su jugador simplemente pone el submarino bocabajo en esa Área Marítima (inclinada hacia él para conservar sus PF).

En futuras Campañas, los submarinos escapados:

- No bloquean las rutas comerciales enemigas a través de esa Área Marítima (pero *no* afecta a su control).
- No obstaculizan el movimiento de las unidades enemigas (ni el Movimiento Estratégico) de ninguna manera.
- No se consideran enganchados y se mueven en consecuencia (vuelven a su posición vertical una vez que se mueven).
- Pueden engancharse a (o ser enganchados por) unidades enemigas en esa Área Marítima a opción del jugador activo: se ponen bocarriba y se da una Batalla Naval. No requieren gastar ninguna orden para engancharse sin moverse (es decir, contra unidades enemigas que ya están en la misma área).

### 12.74 ATAQUES DE PORTAVIONES



Como acción de combate, en lugar de disparar normalmente a un objetivo seleccionado, un portaviones puede opcionalmente disparar N1 a unidades navales

## RETIRADAS DE AVIONES

El rango del Movimiento Aéreo es nominalmente de 2 áreas, pero usando Movimiento Estratégico o ReBase (ver 13.0) pueden ser de hasta 4 áreas por turno.

Los aviones en retirada de una Batalla deben hacer ReBase en una Área Terrestre amiga (para el repostaje).

Los aviones que participen en una Batalla Naval deben retirarse mediante ReBase después de una única ronda de combate (también a repostar).

## RETIRADAS DE DESEMBARCOS

Las unidades terrestres (excepto los marines) no solo tienen difícil disparar (o retirarse) en un desembarco, sino que más tarde pueden encontrar dificultades para salir de una mala batalla costera: las unidades terrestres solo pueden retirarse a Áreas Marítimas ocupadas por unidades amigas (ver 12.5).



## EJEMPLO DE ÉSCAPE SUBMARINO

Una flota de 3 PF ataca a un submarino de 2 PF.

- El submarino lucha en vez de retirarse. Dispara 2N1 obteniendo <3,5> = fallos.
- La flota dispara 3S2 obteniendo <1,3,4> = 1 impacto. El submarino se quita 1 PF.

Esto finaliza la ronda de combate en el mar, por lo que el submarino ejercita su capacidad de escapar poniéndose bocabajo, concluyendo así la Batalla Naval. La flota se pone vertical para indicar su control del Área Marítima (aunque el submarino escapado bloquee el paso de las rutas comerciales amigas a través de la misma).

## SUBMARINOS ESCAPADOS EN COMBATES FUTUROS

Durante las Fases de Combate futuras, los submarinos escapados pueden opcionalmente volver a enfrentarse a enemigos en su Área Marítima y viceversa. Si no hay movimiento, no es necesario gastar una orden (aunque se necesita una Carta de Órdenes válida para iniciar el combate).



*Nota: si un Grupo Naval enemigo en la misma Área Marítima con un submarino escapado se vuelve a enfrentar a él, un nuevo Grupo Naval puede unirse a esta batalla contra el submarino en la primera ronda de combate (ya que el primer Grupo Naval ya estaba allí).*

### EJEMPLOS DE ÓPTICA DE PRECISIÓN

Si ninguno de los combatientes tiene Radar Naval, las flotas japonesas tienen Celeridad.

RADAR NAVAL	CELERIDAD
Nadie	Japón
Capitalistas	Capitalistas
Japón	Japón
Ambos	Defensor

**SORPRESA:** La Celeridad amiga cancela la Celeridad enemiga.

### DOBLE RANGO DE MOVIMIENTO

Las unidades ANS pueden duplicar su rango de movimiento de 2 modos:

**MOVIMIENTO ESTRATÉGICO:** las unidades ANS duplican su rango de movimiento normal dentro de territorio amigo (siempre que no sea para engancharse o desengancharse).

**REBASE:** las unidades ANS pueden entrar en una batalla y luego salir de ella haciendo ReBase (lo que duplica efectivamente su rango de movimiento normal).

Ambos casos no pueden ocurrir en el mismo turno: el ReBase se hace para salir de una batalla, y el movimiento estratégico no permite entrar ni salir de ellas.

### FUENTES DE SUMINISTRO

Las Capitales Principales y Secundarias de una facción son sus fuentes de suministro (siempre y cuando aún estén bajo su control).

### SUMINISTRO DE UNIDADES PROXY

Las unidades provinciales (fortalezas y milicias) no requieren suministro.

Sin embargo, las unidades regulares (aviones, infantería y tanques) sí. Estas necesitan siempre trazar líneas de suministro a una fuente de suministro de su facción.

*Nota: Los aviones chinos en áreas sin suministro son inmunes al desgaste (al igual que todas las unidades ANS) pero no pueden ser construidos en dichas áreas.*

### BLOQUEOS

Esta regla permite que facciones en guerra nieguen fuentes de POP/RES enemigos bloqueando sus rutas comerciales. Para ser efectivo, un bloqueo debe darse desde el final del verano (Fase de Suministro) hasta el final del año (Fase de Producción).

enemigas e inmediatamente retirarse por ReBase.

### 12.75 VENTAJAS NAVALES JAPONESAS

- **LONG LANCE:** las flotas japonesas disparan con N4.
- **ÓPTICA DE PRECISIÓN:** si ningún bando tiene Radar Naval, las flotas japonesas tienen Celeridad. Una vez alcanzado, el Naval Radar otorga Celeridad a menos que sea negada (ver barra lateral).
- **KAMIKAZES:** los aviones y portaviones japoneses pueden pre-declarar Kamikazes para disparar con N4 y luego autodestruirse inmediatamente.

## 13.0 REBASE

Las unidades ANS pueden hacer ReBase durante las Fases de Combate, haciendo un movimiento gratuito (sin necesidad de una orden) para salir de una Batalla hacia una Área Terrestre amiga no en disputa.

Un movimiento de ReBase sigue las reglas de movimiento habituales (por ejemplo, los aviones y submarinos pueden pasar a través de unidades enemigas, etc.).

Las reglas de la retirada (12.5) se aplican al hacer ReBase para salir fuera de una batalla en curso.

### 13.1 REBASE OPCIONAL

#### 13.11 RETIRADA POR REBASE (ANS)

Las unidades ANS siempre pueden hacer ReBase para retirarse, siguiendo las reglas de la retirada (12.5). Los aviones siempre deben hacer ReBase para retirarse (12.51).

#### 13.12 REBASE A ELECCIÓN (ANS)

Tras la resolución de una batalla (es decir, después de una ronda de combate terrestre o de una Batalla Naval completamente resuelta), las unidades ANS activas en esa área (excepto los submarinos escapados) pueden hacer ReBase.

### 13.2 REBASE OBLIGATORIO (AVIONES)

Al finalizar una ronda de combate naval, todos los aviones (de ambos bandos) que hayan realizado una acción de combate deben hacer ReBase (y son eliminados si no pueden hacerlo).

## 14.0 SUMINISTRO

Al final de cada estación hay una Fase de Suministro, en la que las facciones en guerra deben comprobar el suministro de sus unidades terrestres.

Durante la Fase de Suministro del verano, las facciones en guerra deben además declarar y marcar los bloqueos (14.22) de las fuentes de POP/RES enemigas.

Nada de esto se aplica a las facciones en paz.

### 14.1 CHEQUEO DE SUMINISTRO

Durante la Fase de Suministro, las facciones en guerra deben chequear si todas sus unidades terrestres cuentan con una línea de suministro (lo que se explicará a continuación). Las unidades terrestres sin una línea de suministro están desabastecidas y pierden inmediatamente 1 PF cada una.

*Excepción: las fortalezas y milicias están exentas son inmunes a la falta de suministro, al igual que los SNLD en Islas y Estrechos.*

Las unidades ANS no se ven afectadas, pero hay que tener en cuenta la retirada forzosa que deben hacer cuando todas las unidades terrestres amigas desaparecen de un área en disputa por la falta de suministro (ver 12.52).

### 14.11 LÍNEAS DE SUMINISTRO

- **FUENTES DE SUMINISTRO:** las Capitales Principales y Secundarias de una facción (siempre y cuando estén bajo su control) actúan como fuentes de suministro para sus unidades amigas.
- **LÍNEA DE SUMINISTRO:** cadena continua de Áreas Terrestres y/o Marítimas amigas trazada entre una unidad terrestre y una fuente de suministro.

Las líneas de suministro pueden pasar por:

- Territorio amigo (incluyendo las Áreas Terrestres amigas en disputa),
- Estrechos/Islores rivales o neutrales, y
- Mares abiertos (1.21).

Las líneas de suministro no pueden pasar por:

- Áreas infranqueables,
- Fronteras intransitables (ver 1.11),
- Áreas controladas por enemigos, o
- Territorio rival o neutral (excepto Estrechos).

### 14.12 RECHEQUEO DE SUMINISTRO

Durante la Producción, no se pueden construir unidades (incluidas las ANS) en ubicaciones sin suministro.

*Excepción: las fortalezas y milicias están exentas de los requerimientos del suministro, al igual que las FNEJ en Islas, Islores y Estrechos.*

### 14.2 BLOQUEOS

El bloqueo de las rutas comerciales enemigas puede negar el uso de algunas de sus fuentes de POP/RES controladas en la producción.

### 14.21 RUTAS COMERCIALES

- **CENTRO DE PRODUCCIÓN:** la Capital Mayor de una facción es su Centro de Producción; en el caso de los soviéticos es su Capital Menor, Novosibirsk.
- **RUTA COMERCIAL:** cadena continua de Áreas Terrestres y/o Marítimas trazada desde un punto con valores de POP/RES

controlados por una facción hasta su Centro de Producción.

Las rutas comerciales pueden pasar por:

- Territorio amigo, lo que incluye mares abiertos,
- Territorio neutral, y
- Estrechos e Islotes rivales.


Las rutas comerciales no pueden pasar por:

- Áreas infranqueables,
- Fronteras intransitables (ver 1.11),
- Territorio rival (excepto Estrechos /Islotes),
- Áreas controladas por enemigos, o
- Mares con submarinos escapados enemigos (12.73).

Una ruta comercial no puede comprender más de un segmento marítimo y un segmento terrestre.

- **SEGMENTO MARÍTIMO:** puede comenzar y terminar en un Área Costera, pero solo puede cruzar mares, océanos, Estrechos e Islotes (nunca Áreas Terrestres).
- **SEGMENTO TERRESTRE:** debe comenzar y terminar en tierra y solo puede cruzar Áreas Terrestres y Estrechos (nunca mares ni océanos).

#### 14.22 ESTABLECIMIENTO DE BLOQUEOS

 Durante la Fase de Suministro de verano, las facciones en guerra pueden marcar las fuentes enemigas de POP/RES que actualmente no tienen una ruta comercial con marcadores BLOCKADE (en ocasiones basta con marcar sus Capitales).

El cambio del control de un área bloqueada puede hacer que se tengan que quitar ciertos de esos marcadores.

#### 14.23 CONFIRMACIÓN DE BLOQUEOS

Durante la producción, se vuelve a comprobar todas las fuentes de POP/RES con marcadores BLOCKADE por si han logrado una ruta comercial válida.

- Si se puede trazar una ruta comercial, se quita el marcador. Esos valores de POP/RES se tienen en cuenta en la producción.
- De lo contrario, esos valores de POP/RES permanecerán como bloqueados **no** contando en la producción. Para registrar esto, se marca temporalmente el total actual de las fuentes de POP/RES en el track de producción con marcadores de UNBLOCKED POP/UNBLOCKED RES. No hay que ajustar los marcadores de bloque POP/RES en los tracks de producción ya que muestran los controlados, y los bloqueados siguen estándolo.

*Recordatorio: todos los marcadores de BLOCKADE se quitan al finalizar la producción.*

## 15.0 GUERRA Y PAZ

### 15.1 ESTADO DE PAZ

Todas las facciones comienzan en paz. Las facciones en paz:

- Roban una ficha de Dividendo de Paz (4.4) cada Nuevo Año, a menos que activaran una batalla (12.1) el año anterior.
- Ignoran los RES en su producción.
- Usan su Coste Industrial inicial.
- Ignoran la Fase de Suministro (14.11).
- Pueden ocupar y atravesar Áreas Marítimas con unidades rivales sin provocar un combate (ni guerra) ni afectar a las rutas comerciales. (14.21) o líneas de suministro (14.11).

### 15.2 GUERRA

#### 15.21 DECLARAR LA GUERRA

Las Declaraciones de Guerra (DdG) deben hacerse antes de mover cualquier unidad amiga en una Campaña.

Se debe hacer una DdG antes de:

- **VIOLAR UN TERRITORIO:** mover unidades al territorio de una Gran Potencia rival (incluido el Imperio Británico) o sus Protectorados.

*El Movimiento Marítimo a través de Estrechos e Islotes rivales (incluso si están ocupados) no requieren una DdG. Terminar el movimiento allí, sí.*

- **ENGANCHARSE:** mover unidades a un Área Terrestre que contenga unidades rivales, o
- **VIOLAR LAS AGUAS TERRITORIALES:** mover unidades a un mar adyacente al Territorio Natal de una potencia naval rival (es decir, Japón, EEUU o el Imperio Británico).

Cuando se hace una DdG, la agresión (11.54) contra la víctima debe darse en esa Fase de Movimiento.

*Nota: acciones similares contra una Potencia Proxy rival son violaciones a una Potencia Proxy (ver 16.33), no DdG.*

#### 15.22 EFECTOS DE LAS DdG

- **MARCADORES DE GUERRA Y PAZ**
  - El declarante voltea su marcador PEACE WITH en cuestión a su lado DoW ON. Ambas facciones se convierten en enemigos y están en guerra (lo cual no es reversible).



- La víctima quita su marcador PEACE WITH de su casilla dejando a la vista el «DoW: -1 \$ / Factory» que hay debajo para indicar que su Costo Industrial ha bajado en uno.
- Ambas facciones cambian sus marcadores de RES a su lado AT WAR.

#### EJEMPLO DE SEGMENTOS DE RUTA COMERCIAL

Si los mares del sur de China, Sulu, Celebes y Java están bloqueados, una ruta comercial japonesa que vaya desde Sarawak a Kwangsi por mar, y luego pase a través de China por tierra no podría continuar hasta Japón, ya que se necesitaría un segundo segmento marítimo.

#### BLOQUEO DE POTENCIAS PROXY

Las rutas comerciales que conectan las fuentes de POP/RES de las Potencias Proxy con el Centro de Producción de sus facciones pueden ser bloqueadas. El territorio rival (no así el neutral) bloquea las rutas comerciales por tierra, pero en el mar solo pueden ser bloqueadas por unidades enemigas (incluyendo los submarinos escapados).

*Recordatorio: Los mares abiertos no bloquean las rutas comerciales.*

#### MARCADORES UNBLOCKED POP/RES

Los marcadores UNBLOCKED POP/RES se colocan en los tracks de producción indicando los valores de POP/RES teniendo en cuenta los bloqueos.



Los bloques de POP/RES no se cambian debido a los bloqueos, ya que estos registran los valores de POP/RES controlados, los cuales no cambian con los bloqueos.

#### VIOLACIÓN DE AGUAS TERRITORIALES

Las potencias navales de Japón, el Imperio Británico y los EEUU están separadas por distancias oceánicas tan enormes que no hay ninguna razón pacífica justificable para enviar unidades militares a los mares adyacentes del Territorio Natal de un rival.

*Nota: el área desértica de Australia, aunque es un área infranqueable, es parte del Territorio Natal australiano.*

#### EFECTOS BÁSICOS DE UNA DdG

El declarante pierde 1 PV pero gana Sorpresa en esa Campaña. La víctima reduce su Coste Industrial. Ambas partes estarán permanentemente en guerra y no obtendrán más Dividendos de Paz.



### UNIDADES EN EL MAR DURANTE DdG

Una facción que declara la guerra mientras co-ocupa un mar con unidades que acaban de convertirse en enemigas debe desengancharlas o iniciar una Batalla Naval allí como agresor.

### ATAQUES FURTIVOS JAPONESES

En efecto, Japón puede moverse a través de rivales navales, hacer incursiones furtivas aéreas y de portaviones y luego, declarar la guerra. Después de la incursión furtiva, Japón realiza una ronda de combate normal con Sorpresa.

### VdN: RECORDAR AL VIOLADOR

Para recordar al violador cuando un VdN se convierte en una batalla a 3, se puede colocar un marcador de control de su facción bajo la fortaleza que defienda la Capital del Menor Armado.

### CAPITULACIÓN DE UN MENOR ARMADO (15.321)

Si un agresor elimina la fortaleza que defiende la Capital de un Menor Armado pero ninguna unidad terrestre suya sobrevive, el control de la Capital no cambia: la fortaleza se pone bocabajo para indicar que ha sido eliminada pero que el Menor no ha capitulado.

El agresor debe ocupar la Capital con una unidad terrestre para ganar su Control y hacer capitular al Menor.

### PARTICIÓN (RIVAL) (15.33)

Mientras un Menor Armado permanece invicto, un rival del violador original puede agredir a ese Menor Armado para ganar parte de su territorio (con el pretexto de «mantener el orden») sin significar esto una VdN.

### INTERVENCIÓN (ENEMIGA) (15.34)

Mientras un Menor Armado permanezca invicto, un enemigo del violador original podría sumar a ese Menor Armado como Satélite enviando una unidad terrestre a su territorio. Comprensiblemente, el Menor Armado se une a esa facción como aliado militar.

- **SORPRESA:** todas las unidades declarantes tienen Celeridad (9.0) en esa Fase de Combate (la Celeridad enemiga puede anular esto).
- **DDG SOBRE LOS CAPITALISTAS:** las fuerzas de reacción de EEUU empiezan a entrar el siguiente Año Nuevo (ver 7.133).
- **DDG JAPONESA A LOS CAPITALISTAS:** en el siguiente Año Nuevo comienza la construcción naval de EEUU (ver 7.132).
- **DDG A LOS SOVIÉTICOS:** las reservas rusas llegan el siguiente Año Nuevo (ver 7.134).
- **DDG A LOS BRITÁNICOS:** constituye una DdG a los capitalistas y se unen a esa facción (8.44).

### 15.23 ESTADO DE GUERRA

Las facciones en guerra:

- No reciben Dividendos de Paz.
- Pueden entrar en territorio enemigo y atacar unidades enemigas sin más penalización.
- Deben comprobar si sus unidades terrestres cuentan con líneas de suministro válidas (14.11) durante cada Fase de Suministro.
- Deben comprobar si tienen bloqueos (ver 14.2) durante la Fase de Suministro de los veranos.
- Durante la producción, debe contar sus RES tras verificar los bloqueos establecidos.

### 15.24 ATAQUES FURTIVOS JAPONESES

Una vez por partida, Japón (y solo Japón) puede hacer una DdG con ataque furtivo (que sigue conllevando -1 PV):

- **MOVIMIENTO FURTIVO:** antes de que la guerra esté en efecto, Japón realiza una Fase de Movimiento en tiempo de paz, en la que sus unidades pueden mover libremente a través de mares abiertos ocupados por rivales mientras siguen siendo capaces de engancharse con unidades rivales al final de la misma (a menos que hagan Movimiento Estratégico, claro).
- **INCURSIÓN FURTIVA:** los aviones y los portaviones japoneses pueden disparar sin coste en todas las batallas resultantes sin tener respuesta de su enemigo (y sin tener por qué hacer ReBase).
- **ATAQUE SORPRESA:** a continuación, la DdG japonesa entra en vigor, y sigue una Fase de Combate normal con Japón disfrutando de Sorpresa según (15.22).

*Nota: en ataques furtivos en Batallas Navales, solo un Grupo Naval puede participar en la incursión furtiva; otros Grupos Navales pueden unírsele durante el ataque sorpresa.*

### 15.3 VIOLACIONES

Las facciones no pueden entrar en el territorio de un Menor neutral sin antes declarar una Violación de la Neutralidad (VdN). Cuando se declara una VdN, la agresión contra la víctima debe darse en esa Fase de Movimiento.

*Excepción: el Movimiento Marítimo a través de Estrechos e Islotes neutrales no constituye una VdN. Terminar el movimiento allí, si.*

- Una VdN sobre un Menor neutral Desalineado, uno Asociado o un Protectorado amigo lo convierte en un Menor Armado (15.32).
- Una VdN sobre un Protectorado rival, lo convierte en un Satélite (8.2) del Protector y desencadena un DdG a ese rival.
- Una VdN japonesa sobre Vietnam o las DEI tiene consecuencias especiales (ver 15.35).

### 15.31 CARTAS DE REACCIÓN MUNDIAL

Tras una VdN contra un Menor, ambos rivales del violador roban 1 o 2 Cartas de Acción según el valor de reclutamiento de la Capital del Menor.

- *Las VdN de extranjeros en China solo generan 1 carta de reacción mundial (16.33).*
- *Las VdN de las Potencias Proxy en China no generan cartas de reacción mundial (16.11).*

*EJEMPLOS: una VdN de Vietnam da a cada rival dos cartas de reacción mundial.*

*Una VdN de Peiping perpetrada por extranjeros da a los rivales solo una carta de reacción mundial. (Una VdN de Peiping perpetrada por una Potencia Proxy no reporta cartas de reacción mundial).*

Las cartas de reacción mundial se agregan a la mano y se pueden usar a partir de entonces.

### 15.32 MENORES ARMADOS

Los Menores Armados se consideran facciones independientes separadas enemigas de su violador (así como rivales del resto de facciones).

En una VdN:

- Elimina todos los marcadores de influencia (la diplomacia ya no afecta a esta nación) y
- Despliega fortalezas del Menor Armado en sus Ciudades y Pueblos de acuerdo a los valores de reclutamiento (según la leyenda del mapa).

*EJEMPLO: en Vietnam se genera una fortaleza en Saigon de 2 PF y otra en Hanoi de 1 PF.*

En combate, las fortalezas de los Menores Armados deben apuntar primero a las unidades terrestres, luego a las navales, submarinas y aéreas en ese orden (cualquiera de los rivales del violador puede tirar los dados por el Menor Armado).

### 15.321 CAPITULACIÓN (MENOR ARMADO)

Cuando se captura la Capital de un Menor Armado (1.121), este capitula. Al final de esa Fase de Combate, se retiran todas sus unidades, y se pone un marcador de control del conquistador en su Capital ajustando los valores de POP/RES en consecuencia.

Si otra facción diferente conquista posteriormente esa Capital, el marcador de Control se cambia.

### 15.33 PARTICIÓN (RIVAL)

Mientras un Menor Armado de múltiples áreas permanezca invicto, los rivales del violador pueden entrar en áreas no en disputa de su territorio y atacar sus unidades sin que se considere una VdN: no se reparten cartas de reacción mundial. (No obstante, entrar en Áreas Terrestres rivales ocupadas aún requiere una DdG).

### 15.34 INTERVENCIÓN (ENEMIGA)

Un enemigo del violador puede convertir a un Menor Armado en un Satélite amigo (ver 8.2) entrando en su territorio con una unidad terrestre. Al final de la Fase de Movimiento, el interventor intercambia todas las fortalezas del Menor Armado por unidades de cualquier tipo de su Gran Potencia con los mismos PF. (8.211).

### 15.35 AMENAZA DE TORMENTA

Una VdN japonesa a las DEI o Vietnam añade una influencia capitalista a los británicos en el siguiente Año Nuevo (se pone un marcador en el track de años como recordatorio).

## 16.0 CHINA

### 16.1 POTENCIAS PROXY

La China Nacionalista («nats») y la China Roja («rojos») son Potencias Proxy de los capitalistas y soviéticos (sus Facciones Adoptivas). La Potencia Proxy de una facción rival se denomina Potencia Proxy Rival.

Las fuentes de POP/RES de las Potencias Proxy están integradas en la economía de su Facción Adoptiva, pero sus se consideran independientes de sus Facciones Adoptivas.

Todo el territorio capitalista y soviético en China se considera Territorio Natal de las Potencias Proxy (usad solo marcadores de influencia/control nacionalistas y rojos allí).

### 16.11 AGRESIÓN DE POTENCIAS PROXY

Las agresiones de las Potencias Proxy no conllevan sanciones a sus Facciones Adoptivas, ya sean:

- Contra Provincias neutrales (que se convierten en Menores Armados o Satélites como de costumbre, pero sin cartas de reacción mundial),
- Contra la Potencia Proxy rival (16.2), o
- Contra unidades extranjeras en China (16.3).

*Recordatorio: las acciones de las Potencias Proxy no afectan a los Dividendos de Paz.*

### 16.12 UNIDADES DE POTENCIAS PROXY

Las unidades de las Potencias Proxy se dividen en unidades provinciales y unidades regulares. Todas las unidades de las Potencias Proxy están restringidas en China.

### 16.121 UNIDADES PROVINCIALES

- Milicias y fortalezas (pegatinas de un solo color).
- Las unidades provinciales nacionalistas se pueden construir con la producción proxy (7.21). Las unidades provinciales también se pueden construir con la producción faccional.
- Las unidades provinciales no requieren suministro.
- Las Provincias chinas que se convierten en Satélites solo generan unidades provinciales.

### 16.122 REGULARES

- Los aviones, infantería y tanques (pegatinas con los iconos de unidad en color de la Facción Adoptiva).
- Los regulares deben construirse con la producción de la Facción Adoptiva (capitalista o soviética).
- Los regulares requieren suministro.
- Los regulares pueden desplegarse como fuerzas iniciales de sus Potencias Proxy, pero no como fuerzas satelitales chinas.

### 16.13 PRODUCCIÓN PROXY

En cada producción, las Potencias Proxy reciben ventajas adicionales en función de su estado en la Guerra Civil China. (ver 16.2).

### 16.14 INSURGENTES ROJOS




Durante la Fase de Gobierno, los soviéticos pueden colocar parejas de Cartas de Provincia china en su Baúl Secreto. Más tarde, durante una campaña propia, estas parejas pueden revelarse para colocar una milicia de 2 PF en esa Provincia. (ver 11.6).

### 16.2 GUERRA CIVIL CHINA

La China Nacionalista y la China Roja comienzan el juego ya involucradas en una Guerra Civil China (GCC) en curso y, por lo tanto, no incurrir en sanciones por esta agresión mutua. (ver 16.11).

El éxito en la GCC depende tanto del control de China como de la obtención de la lealtad popular, ambos valores representados con marcadores de bloque en el track de producción de sus Facciones Adoptivas.

### 16.21 ESTATUS NACIONALISTA

-  **CONTROL:** el marcador NAT-CITIES contabiliza el valor POP de las Ciudades controladas (no influenciadas) por los nats

### AGRESIONES DE POTENCIAS PROXY

Ya envueltas en una Guerra Civil, las Potencias Proxy chinas no sufren consecuencias por sus agresiones mutuas.

Tampoco por agresiones contra Menores Neutrales (señores de la guerra chinos) o extranjeros (entrometidos) en China.

Las Potencias Proxy nunca sufren penalizaciones al realizar agresiones. Las Facciones Adoptivas no asumen ninguna responsabilidad por las acciones «deshonestas» de sus Potencias Proxy.

### UNIDADES REGULARES CHINAS

Las unidades regulares chinas están entrenadas y equipadas por su Facción Adoptiva, de ahí los requisitos de construirse con la producción de la Facción Adoptiva y de tener que estar suministradas en todo momento.

Téngase en cuenta que incluso si pierden Nanking, los regulares nacionalistas todavía pueden obtener suministro de LA o New Delhi (Japón solo puede bloquearlos a través de Áreas Marítimas si está en guerra con los capitalistas).

### GUERRA CIVIL CHINA

Una vez socios en el Kuomintang de Sun-Yat-Sen, los comunistas chinos fueron purgados sucesivas represiones llevadas a cabo por Chiang entre 1927 y 1928. Siguieron múltiples campañas militares anticomunistas, que culminaron con la Gran Marcha de los rojos hacia la provincia de Shensi (Sian) en 1935.

### CONTROL DE CHINA: NATCITIES Y REDMUSTER

El apoyo nacionalista se sostenía en las ciudades, principalmente en las clases acomodadas y empresariales. La corrupción desenfadada y la explotación de la gente hizo que se perdiera cualquier lealtad al sistema, ofrecían poco margen para la reforma económica de los nacionalistas. Era necesaria la ayuda económica externa (fábricas) para que estos ofrecieran mejores salarios a los trabajadores (¡y al ejército!).

Los esfuerzos de los rojos, por otro lado, se dirigieron hacia el campesinado rural; en ellos su mensaje de reforma agraria, educación e igualdad caló fuertemente. La ayuda rusa incluyó algo de dinero, asesores y armas, pero el apoyo popular rojo se ganó principalmente con la organización de cooperativas campesinas exitosas, los soviets.

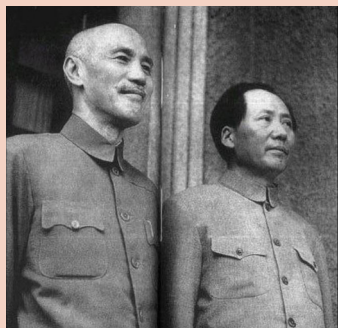
### CONTROL DE CHINA

La influencia sobre las Provincias proporciona fuentes de POP/RES a la economía de las Facciones Adoptivas (es decir, a sus tracks de producción).

Pero sólo el control (no la simple influencia) sobre las Provincias cuenta para los valores de NATCITIES y REDMUSTER.

### PV DE LA GUERRA CIVIL CHINA

Aunque la Guerra Civil China continuó mucho más allá de 1945, los chinos rojos tenían ya ese año suficiente impulso para asegurar una eventual victoria.



Chiang Kai-shek y Mao en 1945

### INTRUSIÓN Y PV

Una vez que los extranjeros han interferido en China, el control de su territorio por parte de una facción no es una medida válida del éxito en la CCW sin un apoyo popular acorde. Por tanto, después de que se haya producido la intrusión de la Facción Adoptiva, esta solo recibe PV por la GCC iguales al menor de sus valores de los marcadores NATCITIES/REDMUSTER y de Lealtad (KMT/CPC).

### EMERGENCIA PARA PARTISANOS

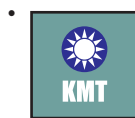
Las órdenes de emergencia pueden ser utilizadas para realizar acciones de partisanos, siempre y cuando no resulten en una agresión (ya que están prohibidas bajo órdenes de emergencia).

### MILITARIZACIÓN DE PARTISANOS

Está prohibido convertir directamente dos partisanos en una nueva milicia de 2 PF. Sin embargo, sí se puede convertir uno en una milicia de 1 PF en una estación, y en otra posterior convertir otro partisano en un segundo PF de esa milicia.



en China. Comienza en 4 (Nanking 2, Su-chow, Wuhan).



**LEALTAD:** el marcador KMT representa la lealtad popular al partido gobernante nacionalista, el Kuomintang. Comienza en 1 pero se puede subir en la

Fase de Gobierno jugando al menos 5 fábricas.

*La Lealtad KMT aumenta instantáneamente en uno si la China nacionalista es violada (16.33).*

- **ALISTAMIENTO NAT:** en cada Producción Proxy nat (7.21), los capitalistas pueden construir tantos PF en unidades nats provinciales como el menor de los valores de NATCITIES y KMT (7.211).

### 16.22 ESTATUS COMUNISTA



**CONTROL:** el marcador REDMUSTER contabiliza el valor de reclutamiento de las Ciudades y Pueblos controlados (no influenciados) por los rojos en China (incluidos los ocupados por Rusia, que aún se consideran controlados por los rojos) (1.143). Comienza en 2 (Sian).

*Importante: una Ciudad suma 2 a REDMUSTER, pero solo 1 a NATCITY.*



**LEALTAD:** el marcador CPC representa la lealtad de la gente al Partido Comunista de China (PCCh). Comienza en 3 pero se puede subir en la Fase de Gobierno jugando al menos 6 fábricas (o 4 fábricas tras la tecnología roja de la Reforma Agraria, 9.5).

*La Lealtad CPC aumenta instantáneamente en uno si la China Roja es violada (16.33).*

- **ACTIVISMO ROJO:** cada Producción Proxy roja, los soviéticos roban tantas Cartas de Acción extra como el menor de los valores de REDMUSTER y CPC.

### 16.23 PV DE LA GCC

Los PV se ganan por el **control** del territorio Chino, según lo registrado en los marcadores de NATCITIES y REDMUSTER en los tracks de producción. Los marcadores de LEALTAD KMT/CPC normalmente no afectan a los PV, pero véase 16.31.

*Recordatorio: los nats reciben 1 PV por Ciudad controlada, mientras que los rojos reciben 2 PV por Ciudad y 1 PV por Pueblo.*

### 16.3 EXTRANJEROS EN CHINA

Las unidades no chinas (japonesas, estadounidenses, británicas o rusas) en China se denominan extranjeras.

- Las unidades japonesas pueden entrar en China.
- Las unidades estadounidenses, británicas o rusas no pueden hacerlo a menos que estén en guerra con Japón.

### 16.31 INTRUSIONES

Las unidades rusas pueden entrar en Manchuria sin causar una Intrusión de la Facción Adoptiva. Cualquier otra entrada a China por parte de unidades estadounidenses, británicas o rusas es una Intrusión de la Facción Adoptiva. Cuando esto suceda, se le da la vuelta al marcador AVOIDS CHINA apropiado.



Una Intrusión de la Facción Adoptiva es una interferencia en la GCC. De ahora en adelante, los PV del intrusor obtenidos por la GCC (ver 16.23) se limitan al menor valor de NATCITIES/KMT o REDMUSTER/CPC.

### 16.32 VdN DE EXTRANJEROS

Las VdN realizadas por extranjeros dentro de China solo reportan una carta de reacción mundial a las facciones rivales. (Pero se siguen creando fortalezas según el valor de reclutamiento).

*Recordatorio: las VdN hechas por Potencias Proxy no generan cartas de reacción mundial (16.11).*

### 16.33 VIOLACIÓN DE UNA POTENCIA PROXY

La primera agresión de extranjeros (11.54) o ataque (12.1) a una Potencia Proxy (o a sus Protectorados) otorga a la víctima:

- Un número de cartas de reacción mundial igual al valor de reclutamiento de su Capital (4 a los nats y 2 a los rojos), y
- Un aumento de Lealtad (KMT o CPC) de uno.

*¡Las consecuencias de la Violación de una Potencia Proxy ocurren independientemente de sus acciones previas sobre las potencias de los extranjeros! La Violación de una Potencia Proxy no desencadena los efectos de una DdG/ VdN. Se proporcionan marcadores opcionales como recordatorios de sus efectos.*

### 16.34 SUMINISTRO A EXTRANJEROS

Los extranjeros en China solo pueden obtener suministro a través de Provincias chinas controladas ocupadas por unidades extranjeras amigas.



## 17.0 PARTISANOS

Las fichas de partisanos representan grupos revolucionarios comunistas en China. Los soviéticos pueden crear partisanos jugando cartas durante la Fase de Gobierno (17.1) e incrementarlos con el reclutamiento (17.3) en sus Campañas.

Los partisanos no son unidades militares: no pueden moverse ni atacar y no tienen ningún efecto sobre el control de un área o en el movimiento de los rivales. Sin embargo, durante las Campañas soviéticas, los partisanos pueden convertirse en milicias. (17.2).

Los partisanos pueden ser atacados y por lo general no pueden devolver el fuego en defensa propia (véase 17.5). Sin embargo, los ataques enemigos a los partisanos pueden crear nuevos partisanos (ver 17.4).

Eso sí, los partisanos nunca pueden iniciar un combate.

### 17.1 CREACIÓN DE PARTISANOS

Durante la Fase de Gobierno, los soviéticos pueden crear partisanos jugando una Carta de Diplomacia para una Provincia China, colocando un marcador de partisano allí y descartando la carta.

*También tienen la opción de jugar esa Carta de Influencia para esa Provincia.*

### 17.11 OPCIONES PARTISANAS

Los Comodines Diplomáticos tienen un recuadro amarillo de opciones de influencia en un extremo y un recuadro violeta de opciones partisanas en el otro.

Se pueden crear partisanos jugando el recuadro violeta, colocando al hacerlo un partisano en cualquier Provincia listada y descartando la carta.

*Las opciones de partisanos permiten su creación en Manchuria y las Provincias nacionalistas, las cuales no tienen Cartas de Diplomacia.*

Los partisanos no pueden crearse con las opciones de influencia del recuadro amarillo: estas son solo para ganar influencia en las naciones listadas.

### 17.2 MILITARIZACIÓN PARTISANA

Durante el movimiento amigo, los soviéticos pueden gastar una orden para convertir a un partisano en una milicia, intercambiando el partisano (eliminándolo) por:

- Una nueva milicia en cuadro allí, o
- Un PF sumado a una milicia que ya existiera allí anteriormente (esto es, dos partisanos no se pueden convertir en una nueva milicia de 2 PF).

Las milicias recién militarizadas no pueden mover ese turno, pero pueden atacar (y deben

hacerlo si su llegada constituye una agresión, 11.54).

### 17.3 RECLUTAMIENTO PARTISANO

Una vez que el jugador soviético ha terminado el movimiento de unidades y la militarización de sus partisanos, puede gastar sus órdenes no utilizadas para reclutar nuevos partisanos.

*Importante: los intentos de reclutamiento no pueden exceder el número de Provincias que ya contienen partisanos (denominadas Provincias Rebeldes).*

Se tira 1d6 por cada orden de reclutamiento. Por cada 6, los soviéticos pueden colocar un nuevo partisano en una Provincia Rebelde (hasta un máximo de uno por Provincia).

*Nota: con la tecnología roja Propaganda, el reclutamiento tiene éxito con resultados de 5-6.*

### 17.4 SUPRESIÓN DE PARTISANOS

Durante las Fases de Combate amigas, las unidades activas pueden atacar a los partisanos en Provincias no es disputa (es decir, sin batalla).

Al activar las batallas al comienzo de la Fase de Combate, cualquiera o todas las unidades amigas (no fortalezas) en una Provincia Rebelde pueden prepararse para suprimir partisanos volviéndose bocarriba (como en la activación de batallas).

*Importante: las fortalezas no pueden suprimir partisanos.*

Durante el combate, las unidades supresoras disparan normalmente usando una potencia de fuego G, cada impacto elimina a un partisano existente. Sin embargo, cada 6 crea un nuevo partisano, que se colocará allí después de aplicar todos los impactos de esa unidad.

La supresión debe ser ejecutada por todas las unidades que se prepararon para hacerla y no se puede rechazar incluso aunque todos los partisanos ya hayan sido eliminados.

Los partisanos solo pueden defenderse mediante la emboscada partisana que se explica en (17.5).

*Nota: la supresión partisana no se considera una activación de batalla y no afecta a los próximos Dividendos de Paz.*

### 17.5 EMBOSCADA PARTISANA

Cuando los soviéticos logran la tecnología roja de Guerra de Guerrillas, todos los partisanos se voltean a su lado G (lado guerrilla). Las guerrillas tienen la capacidad de emboscar a las unidades supresoras, disparando primero con G1.



## MILITARIZACIÓN Y AGRESIÓN

La conversión de partisanos en milicia constituye una agresión cuando la nueva milicia aparece en un área rival o neutral que no estuviera en disputa, comenzando con ello una nueva batalla. El combate es obligatorio, siendo la nueva milicia el atacante.

## RECLUTAMIENTO DE PARTISANOS

El PCC ganó adeptos con su promesa de una mejor vida de unos campesinos que se asfixiaban en un sistema imperante de explotación continua.



## EJEMPLO DE RECLUTAMIENTO

Después del movimiento, a los soviéticos les quedan cinco órdenes sin usar. Tienen partisanos en solo 4 Provincias Rebeldes, por lo que están limitados a 4 tiradas de reclutamiento. Con un resultado de <1,4,6,6>, pueden colocar un nuevo partisano dos de esas Provincias Rebeldes.

## EFFECTO REBOTE

Debido a las bajas civiles, las operaciones anti-partisanos a menudo resultaban en la creación de nuevos partisanos; cuanto más severa era la operación, más partisanos surgían.

## EJEMPLO DE SUPRESIÓN PARTISANA

Al comienzo del combate, Japón asigna 3 PF de un avión y 3 PF de infantería en Nanking (no en disputa) para suprimir a un solo partisano, poniendo las unidades bocarriba.

El avión de 3 PF dispara con 3G1, obteniendo <1/2/5> y matando al partisano.

La Infantería de 3PF debe disparar con 3G3, obteniendo <1/4/6>, matando a un partisano inexistente y creando uno nuevo (que se coloca una vez aplicados los impactos).

*Nota: con Guerra de Guerrilla, el partisano habría disparado primero con 1G1.*

#### EJEMPLO DE PV CON BASES ENEMIGAS

Japón controla 3 Bases capitalistas. Los capitalistas controlan 4 Bases japonesas: 1 por la diferencia de Bases capturadas. Los capitalistas tienen 1 PV por Bases enemigas (y Japón no tiene ninguno).

#### EJEMPLO DE PRODUCCIÓN DE LA UC

La UC controla Chungking, Kansu y Sian (en disputa): NATCITIES = 2. KMT = 3

**ALISTAMIENTO:** 2 es el menor valor entre NATCITIES & KMT, por lo que se agregan 2 PF provinciales, 1 en Kansu y otro en Chungking.

**ACTIVISMO:** la UC roba 3 Cartas de Acción (KMT = 3) y las coloca bocarriba sobre la mesa.

Una de ellas ofrece una opción diplomática legal en China (Sinkiang), por lo que se pone allí un marcador de influencia nat.

Las otras dos cartas no lo hacen, por lo que UC puede agregar otros 2 PF de alistamiento. Sin embargo, Kansu y Chungking ya han agregado alistamientos, y Sian está disputa, por lo que estos dos alistamientos se pierden.

#### EJEMPLO DE MAO TSE TUNG

La UC juega el comodín COMPAÑEROS DE ARMAS. **19.6 MAO TSE TUNG** permite su uso para poner influencia en Sinkiang (uno de las tres opciones soviéticas), con 2 influencias para la UC.

La UC también podría jugar el comodín de INTIMIDACIÓN para poner 2 influencias en Sinkiang ya que es adyacente a Rusia. Con Mao, Rusia se convierte en territorio amigo de la UC.

#### TRIUMPH AND TRAGEDY

*Triumph and Tragedy*, el juego complementario de este *Conquest and Consequence*, cubre la situación en Europa durante este mismo período de tiempo de manera similar.

El Eje (Alemania e Italia), Occidente (Gran Bretaña y Francia) y la URSS asumen roles similares a los de Japón, los capitalistas y los comunistas (respectivamente) en este juego.

Las unidades, las cartas y la mecánica básica funcionan de manera idéntica en ambos juegos, por lo que la familiaridad con uno hará inmediata el conocimiento del otro. Los dos juegos son compatibles y están diseñados para jugarse juntos como un único juego combinado que cubra todo el mundo y que habrá de llamarse *Conquest and Tragedy*.

## 18.0 VICTORIA

### 18.1 PUNTOS DE VICTORIA (PV)

El total de PV de una facción es igual a:

- Nivel de producción actual.
- +1 PV por nivel de Investigación Atómica alcanzado (se revelan).
- +2 PV por Capital Principal o Secundaria enemiga controlada.
- **BASES ENEMIGAS CAPTURADAS:** +1 PV por diferencia de Bases enemigas controladas.
- **GUERRA CIVIL CHINA:** valores de REDMUSTER o NATCITIES (ver 16.23).
- +Dividendos de Paz (se revelan).
- -1 PV por DdG hecha.

### 18.2 VICTORIA ECONÓMICA

Una facción que tiene un total de 25 PV (teniendo en cuenta los efectos del bloqueo) en el Chequeo de Victoria del Año Nuevo gana inmediatamente.

### 18.3 VICTORIA MILITAR

Una facción que controle dos Capitales Principales o Secundarias enemigas *al mismo tiempo* gana inmediatamente.

### 18.4 VICTORIA ATÓMICA

Una facción que revela el 4.º nivel de la tecnología de la Bomba Atómica y posee la capacidad de llevarla a un Centro de Producción rival (un avión que comience su Fase de Movimiento dentro de su alcance) gana inmediatamente.

### 18.5 HEGEMONÍA ASIÁTICA

Si no se obtiene ninguna otra victoria, al final de 1945, el jugador con más PV gana. Se calculan los niveles de producción como para 1946 (sin tener en cuenta los efectos del bloqueo).

## 19.0 2 JUGADORES

### 19.1 SIN FACCIÓN SOVIÉTICA

En una partida de dos jugadores se ignoran todas las unidades y marcadores rusos y de la China Roja. Rusia está fuera de la partida, véase 19.6.

### 19.2 ORDEN DE TURNO

Los capitalistas y Japón usan además los triángulos de orden soviéticos que tengan más cercanos, es decir:

- 1/2/6 = Japón es el 1.º jugador;
- 3/4/5 = los capitalistas son el 1.º jugador.

### 19.3 UNIÓN CHINA

El jugador capitalista juega con la Unión China (UC), que se juega como los nacionalistas pero con algunas modificaciones para simular un frente unido entre nacionalistas y rojos. La UC usa unidades y marcadores nacionalistas (NATCITIES da PV de la GCC) e incorpora a un Sian rojo en su Territorio Natal.

### 19.4 DESPLIEGUE

Las fuerzas iniciales japonesas y capitalistas se colocan como en el despliegue de 1936 (ver 5.0), con las siguientes excepciones:

- **CHINA UNIDA:** se ponen las unidades Nats, más una fortaleza de 2 PF, y una unidad en cuadro en Sian. NATCITIES ahora comienza en 5 (+1 por Sian).
- **IMPERIO BRITÁNICO:** la unidad en cuadro inicial de Punjab debe ser una fortaleza (que no se puede disolver).
- **JAPÓN:** las unidades en cuadro iniciales de Hailar y Harbin deben ser fortalezas (que no se pueden disolver).

### 19.5 PRODUCCIÓN PROXY DE LA UC

- **ALISTAMIENTO:** la UC construye unidades provinciales (nats) con PF (nuevas o añadiendo pasos) igual al menor de los valores de NATCITIES y KMT, del modo normal (16.21).
- **ACTIVISMO:** la UC roba tantas Cartas de Acción como el valor del KMT y las pone bocarriba:
  - Las que se puedan jugar diplomáticamente en China en ese momento (usando el recuadro amarillo en el caso de los comodines), generan un marcador de influencia (que tendrá su efecto en la Resolución Diplomática) y se descartan.
  - Por cada carta que no pueda jugarse, se genera un PF de alistamiento en una Provincia que aún no haya construido PF por alistamiento en esa Producción Proxy (si es imposible, se pierde el PF).

### 19.6 MAO TSE TUNG

La UC puede jugar Comodines Diplomáticos usando las opciones de influencia soviéticas del recuadro amarillo; además, estas generan una influencia doble dentro de China (como con 8.31 Chiang Kai-shek, en página 13).

*Carta de Intimidación:* para la UC, las Provincias adyacentes a Rusia se consideran adyacentes a territorio amigo.

### 19.7 INSURRECCIONES

Durante el movimiento amigo, los capitalistas pueden gastar una orden para jugar una Carta de Diplomacia de una Provincia china y colocar una milicia de 1 PF de la UC allí (y se descarta).

*Importante:* los comodines usan el recuadro violeta con las opciones partisanas para las insurrecciones.

Pueden darse múltiples insurrecciones en una misma Fase de Movimiento. Las unidades insurrectas en cuadro recién creadas no pueden moverse más esa Campaña. Las insurrecciones que constituyan una agresión (ver 11.5.4) acarrean las consecuencias habituales.

## NOTAS DEL DISEÑADOR

Las diferentes condiciones del teatro del Pacífico y el Asia oriental requirieron algunas modificaciones respecto al sistema original del T&T.

Para preservar la naturaleza distintiva de tres bandos de la serie, el juego presenta la Guerra Civil China, de la cual es difícil negar hoy su importancia histórica.

La facción soviética juega con la China Roja y la Rusia Siberiana. El juego de la China Roja se apoya en gran medida a los partisanos, que no son unidades militares (bloques), sino fichas en el mapa que representan una potencial revolución. La presencia de los partisanos tiende a extenderse a menos que se suprima activamente y, en última instancia, pueden convertirse en una fuerza militar real.

La facción capitalista juega con la China Nacionalista. Ambas potencias chinas tienen su propia forma de producción proxy que depende del nivel de apoyo del pueblo chino. Los ejércitos chinos consisten principalmente en Milicias, un subtipo de infantería débil que puede existir con tan poco suministro que se considera abastecido automáticamente.

La facción capitalista también controla los propios Estados Unidos y el Imperio Británico, con una amplia presencia en el Pacífico Sur y el sur de Asia. Sin embargo, el Imperio Británico es inicialmente un actor pasivo y debe ser persuadido diplomáticamente para que realice operaciones reales, aunque los eventos del juego pueden acelerar este proceso.

Tras Asia oriental, el Océano Pacífico es el otro escenario importante. Dado que cubre la mitad del mundo, las bases navales se vuelven críticas para lograr una presencia militar efectiva en esas vastas áreas oceánicas de importancia estratégica y económica.

Para las campañas oceánicas, los Marines aparecen como un subtipo de Infantería especial que puede abrir fuego inmediatamente después de hacer un Desembarco. Las Fuerzas Navales Especiales Japonesas (FNEJ) son aún más especiales, asumiendo habilidades defensivas similares a las de una fortaleza cuando ocupan Islas o Estrechos, capaces de ser construidos y sobrevivir sin suministros.

Japón tiene además otras capacidades especiales, a saber:

- Una potencia de fuego de flota mejorada que representa su poderoso torpedo *Long Lance*,
- Una Óptica de Precisión, que da a sus flotas Celeridad si el enemigo carece de Radar Naval,
- Unos aviones que pueden autodestruirse para aumentar su potencia de fuego antinaval (Kamikazes), y
- Devastadores ataques furtivos justo antes de declarar la guerra.

La posición estratégica general al comienzo del juego es que Japón (como Alemania en T&T) busca un papel preponderante en el este de Asia a expensas de las potencias coloniales europeas, el convulso régimen nacionalista chino y una pandilla de señores de la guerra chinos independientes.

Estados Unidos, la URSS y Gran Bretaña han obtenido previamente el control colonial sobre los premios más valiosos del Asia Oriental y tienen la intención de preservarlo, pero no están preparados militarmente. La China nacionalista representa un caso perdido en lo económico, militar y administrativo.

Las bien desarrolladas fuerzas armadas de Japón han ganado experiencia en el combate y la ocupación gracias a la conquista de la Manchuria china varios años atrás. Esta agresión causó consternación y alarma en la URSS, EEUU, Gran Bretaña y *especialmente* en la propia China.

Con esto, podemos decir que CnC consta de dos teatros separados: China y los océanos Pacífico e Índico (incluyendo el sudeste asiático). Los resultados en ambos teatros influirán en la victoria.

Debido a la falta de infraestructura de transporte en Asia en comparación con Europa, los límites de enganche a través de los Terrenos Fronterizos son menores. Así pues, el sistema T&T sobrevive intacto, con algunas adiciones necesarias y la adaptación de las tecnologías. Eso sí, la inserción de los partisanos y un mayor énfasis en el poder naval y aéreo hacen de CnC un animal bastante diferente.

¡Disfrutad!



## CRÉDITOS

<b>Diseño del juego</b>	<b>Craig Besinque</b>
<b>Desarrollador</b>	<b>Simon Macdonald</b>
<b>Mapa y fichas</b>	<b>Charles Kibler</b>
<b>Libro de reglas y ayudas</b>	<b>Craig Besinque Carlos Olivares</b>
<b>Ejemplo de juego</b>	<b>Craig Besinque Charles Kibler</b>
<b>Director de arte</b>	<b>Rodger B. MacGowan</b>
<b>Coordinador de producción</b>	<b>Tony Curtis</b>
<b>Productores</b>	<b>Tony Curtis Rodger B. MacGowan Andy Lewis Gene Billingsley Mark Simonitch</b>
<b>Traducción</b>	<b>Carlos Olivares</b>

## COLABORADORES

<b>Ron Hodwitz</b>	Mark McCandless
<b>Quinn de Courcy</b>	Brad McCandless
<b>Simon Macdonald</b>	Marty Moller
<b>Carlos Olivares</b>	Hans Eldar Sjaberg
Tim Driver	Tom Boland
Justin Driver	Brian Whelan
Dominic O'Malley	Riccardo Genzone
Jethro Hendrickx	Jim Lauffenberg
Pete Menconi	Christopher Dewhurst
Mike Szarka	Michael Sosa
Frank Szarka	Marco Poutre
Joel Toppen	Tim Gagnon
Marten T. Raadsveld	Tully Elliston
Diederik van der Loo	Ben Moore
Marc van Haastregt	Stephen Stout
Gary Wright	George Costello
Paul Merrifield	Sam Moffat
Rayn Butt-Grau	Anton Borodatov
Brian Magnussen	y
Jason Clarke	Tim Taylor

Conquest and Consequence está dedicado a la memoria de

**Ron Hodwitz,**

sin el cual este juego y todos los demás que hicimos juntos nunca hubieran existido.

## GLOSARIO

**ÁREAS COSTERAS:** Áreas Terrestres que limitan con Áreas Marítimas. Los Estrechos y las Islas son tipos especiales de Áreas Costeras.

**BATALLA:** Área que contiene unidades de dos o más bandos. Debe ser activada en una Fase de Combate para luchar en ella.

**CAPITAL:** la Ciudad o Pueblo más grande de una Nación o Colonia.

**CIUDAD BASE** Una Base ubicada en una Ciudad en lugar de un Isote.

**CENTRO DE PRODUCCIÓN:** Capitales Mayores y *Novosibirsk*.

**COLONIAS:** Áreas Terrestres que pertenecen a una potencia pero que no forman parte de su Territorio Natal. Las Colonias tienen un tono más claro del color de la Potencia a la que pertenecen y tienen sus propias Capitales.

**EXTRANJEROS:** unidades no chinas dentro de China. Las unidades estadounidenses, británicas y rusas solo pueden entrar en China si están en guerra con Japón.

**FACCIÓN:** cada uno de los tres bandos del juego (japoneses, soviéticos y capitalistas). Las Naciones Menores se consideran facciones independientes.

**GRANDES POTENCIAS:** Japón, Rusia, Estados Unidos y el Imperio Británico.

**LEALTAD:** lealtad del pueblo al gobierno nacionalista Chino (indicado por el marcador KMT) o al PCCh (indicado por el marcador CMC). La Lealtad se puede aumentar mediante el gasto de fábricas y otros eventos del juego.

**MENOR:** Nación independiente que puede ser influenciada o controlada por otras facciones a través de la Diplomacia o la Conquista.

**MENOR ARMADO:** un Menor que ha sido atacado por una facción y que ha desplegado sus fuerzas defensivas.

**NACIÓN:** conjunto de Áreas Terrestres que comparten un color común, y que incluyen: Grandes Potencias, Potencias Proxy, Colonias y Menores.

**NEUTRAL:** una Nación que no es miembro de ninguna facción.

**ORDEN DE CAMPAÑA:** orden de las Campañas en una estación establecido alfabéticamente por las letras de la Prioridad de Órdenes de las Cartas de Acción jugadas en la Fase de Órdenes.

**ORDEN DE TURNO:** orden de los jugadores en el año de juego, establecido en cada Enero tirando 1d6.

**POTENCIAS:** Grandes Potencias y Potencias Proxy.

**POTENCIAS PROXY:** China Nacionalista y China Roja.

**PROVINCIAS:** Áreas Terrestres dentro de China.

**RIVALES Y ENEMIGOS:** las tres facciones enfrentadas son rivales entre sí. Los rivales que están en guerra entre sí se conocen como enemigos.

**TERRITORIO:** suma total de las Áreas Terrestres controladas por una facción; puede haber territorio amigo, rival, etc.

**TERRITORIO NATAL:** Áreas Terrestres dentro de las fronteras nacionales de una Gran Potencia, Potencia Mayor o Potencia Proxy.

**UNIDAD EN CUADRO:** Una unidad de 1 CV.

## ÍNDICE

Agresión	11.54	Desembarcos	11.221, 12.61	Movimiento	11.0
Año Nuevo	7.0	Despliegue (1936)	5.0	Movimiento Estratégico	11.4
Apoyo terrestre	11.551	Diplomacia Británica	8.4	Movimiento Marítimo	11.2
Asociados (1 influencia)	8.12	Disolución (unidades)	3.3	Nacionalidad (unidad)	3.11
Ataques furtivos (Japón)	15.24	Dividendos de Paz	4.4, 7.14	Nubes de Guerra	8.45
Bases	1.122, 1.41	Enganchar / Desenganchar	11.5	Océanos	1.2
Batallas (Terrestres/Navales)	12.22, 12.23	Escape submarino	12.73	Orden de Turno (Año Nuevo)	7.15
Baúl secreto	9.4	Estrechos	1.3	Órdenes de emergencia	10.11
Bloqueo	14.2	Extranjeros	16.3	Partición	15.33
Bomba Atómica (Tecnología)	9.6	Fase de Gobierno	7.3	Partisanos	17.0
Bombardeo Estratégico	12.62	Fase de Órdenes	10.1	Paz (estado de)	15.1
Campañas	10.2	Fase de Producción	7.2	Potencia de fuego	12.42
Campañas Invernales	10.41	Fase de Suministro	14.0	Potencias Proxy (China)	2.3, 16.1
Capitales	1.121, 2.11, 2.21, 2.51	Fronteras Terrestres	1.11	Protectorados (2 influencias)	8.13
Cartas de Inteligencia	7.36, 9.7	Grupos Navales	11.53, 12.71	Raids	11.55
Chiang Kai-shek	8.31	Guerra (estado de)	15.23	ReBase	13.0
China (reglas especiales)	16.0	Guerra Civil China	16.2	Redespliegue Invernal (n/a soviéticos)	10.42
Ciudades (y Pueblos)	1.12	Impactos (combate)	12.44	Retiradas	12.5
Colonias	2.6	Influencia (marcadores)	4.5	Rutas comerciales	14.21
Combate	12.0	Insurgentes Rojos	7.35, 11.6, 16.14	Satélites (3 influencias)	8.2
Comodines (Diplomáticos)	8.3	Intervención	15.34	Tecnologías rojas	9.5
Comodines (Tecnológicos)	9.1	Islas / Islotes	1.4	Terreno Fronterizo	11.52
Control (terrestres y marítimo)	1.14, 1.21	Islotes	1.41	Territorio Natal	2.4
Convoyes	3.246, 11.22, 12.72	Lealtad	7.33, 16.21, 16.22	Victoria	18.0
Coste Industrial	7.32	Límite de mano	4.3, 7.5	Violación de la Neutralidad (VdN)	15.3
Declaración de Guerra	15.2	Mar abierto	1.21	Violación de una Potencia Proxy	16.33