

CONTENIDOS

LA PRIMERA VICTORIA DE STALIN (1929)

1.0 INTRODUCCIÓN

2.0 COMPONENTES

3.0 DESPLIEGUE Y CONTROL DE HEXÁGONOS

4.0 CÓMO GANAR

5.0 SECUENCIA DE JUEGO Y REFUERZOS

6.0 APILAMIENTO

7.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

8.0 MOVIMIENTO

9.0 COMBATE

LA BATALLA DE TAIERZHUANG (1938)

1.0 INTRODUCCIÓN

2.0 COMPONENTES

3.0 DESPLIEGUE Y CONTROL DE EXÁGONOS

4.0 COMO GANAR

5.0 SECUENCIA Y REFUERZOS

6.0 APILAMIENTO

7.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

8.0 MOVIMIENTO

9.0 COMBATE

CREDITOS

Diseño: Ty Bomba

Managing Game Developer: Doug Johnson

Playtesteo: Joe Admire, David Bush, Gary Guinotte, John Heim, David Moseley, Christopher Perello, Tom Pratuch

Proofers: Mark Brownell, Hans Korting, Michael C Neubauer, Brendan Whyte

Cartografía: Todd Davis

Contadores: Nadir Elfarra

Producción: Richard Aguirre

Créditos fotográficos: Pg. 7: Southern Methodist University, Central University Libraries.

Pg16: Zhaoliang 70, Shutterstock.

Traducción: Damián Giménez



©2023, DecisionGames, Bakersfield, CA.

STALIN'S FIRST VICTORY 1929



THE BATTLE OF TAIERZHUANG 1938

NOTA: Para quitar las reglas de esta revista, quítelas con cuidado y lentamente de la tarjeta de suscripción, despegándolas desde la parte superior y luego desde la parte inferior uniéndolas en el medio. No retire la tarjeta.

Estas reglas utilizan el siguiente sistema de colores: **rojo para puntos críticos** como erratas y excepciones, **azul para ejemplos de juego**. Busque actualizaciones de reglas electrónicas para este juego en www.worldatwarmagazine.com/waw/e-rules

LA PRIMERA VICTORIA DE STALIN (1929)

1.0 INTRODUCCIÓN

Este juego incluye dos batallas separadas y distintas. Ambas batallas utilizan muchas de las mismas reglas y conceptos sin embargo, para facilitar el juego, las reglas están separadas en dos conjuntos de reglas distintos. El primer conjunto de reglas cubre la Primera Victoria de Stalin y el segundo, La Batalla de Taiierzhuang. Ambos juegos son juegos de nivel de nivel gran tácticos de baja complejidad para dos jugadores.

La primera victoria de Stalin (SFV): cubre la campaña de cinco días que determinó el resultado de la guerra chino-soviética de 1929.

1.1 Escala

Cada hexágono en el mapa representa 1,25 millas o 2 km. Cada turno de juego (GT) representa un día. Las unidades de maniobra son batallones, compañías y regimientos.

1.2 Bandos

Un jugador comanda las fuerzas soviéticas y el otro, las fuerzas chinas.

1.3 Direcciones del mapa

La rosa de los vientos que se muestra en el mapa indica el norte magnético. Para todos los propósitos del juego:

- El borde norte del mapa consta de la fila de hexágonos de 1701 a 1725 inclusive.
- El borde sur del mapa consta de los hexágonos 0101-0125 inclusive.
- El borde oeste del mapa consta de los hexágonos 0201-1601 inclusive.
- El borde este del mapa consta de los hexágonos 0224-1624 inclusive.

2.0 COMPONENTES

La primera victoria de Stalin consiste en la primera sección de este libro de reglas y la porción de **La primera victoria de Stalin** del mapa de juego de 22x34 pulgadas, incluyendo la Tabla de Efectos del Terreno de SFV, la pista de Puntos de Victoria Soviéticos, la tabla de terrenos de SFV, la pista de turnos de SFV y la Tabla de Resultados de combate. El juego también incluye 48 contadores de 5/8 pulgadas (parte superior derecha de la plancha de contadores). Los jugadores deben proveerse de un dado de seis caras para resolver los combates y otros eventos aleatorios del juego.

2.1 Mapa

El mapa muestra los terrenos militarmente significativos alrededor del área de la frontera Sino-Soviética donde se luchó esta campaña. La trama hexagonal (hex) impresa sobre ella regula la localización y el movimiento de las unidades

- Una unidad solo puede estar en un hexágono al mismo tiempo.
- Cada hexágono contiene un terreno natural/artificial que afecta al movimiento y al combate.

STALIN'S FIRST VICTORY 1929



- Cada hexágono en el mapa tiene un número de identificación único de cuatro dígitos impreso dentro de él.

Ejemplo: La ciudad de Dalainor está en el hexágono 0318.

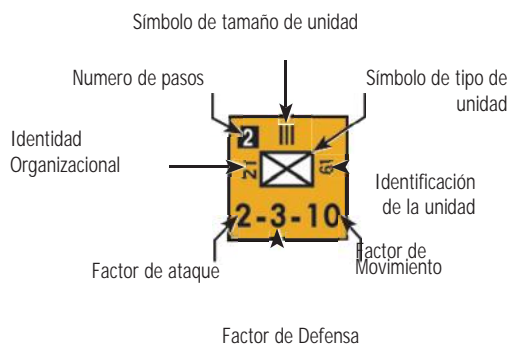
2.2 Contadores

Hay dos tipos básicos de fichas: unidades de combate y marcadores.

- Las unidades de combate representan las formaciones de combate que existían en ese momento.
- Los marcadores permiten a los jugadores anotar el estado específico de un hexágono o unidad(es) y funcionan como ayudas a la memoria.
- Después de leer estas reglas al menos una vez, saque con cuidado los contadores. Recortar las esquinas con un cortaúñas facilitará su manejo y apilamiento durante el juego y mejorará su apariencia.

2.3 Unidades de Combate

Cada ficha de unidad de combate muestra tipos específicos de información: Nacionalidad, identificación histórica, tipo de unidad, tamaño organizacional, número de pasos, combate y factores de movimiento.



Importante: El número de pasos no se muestra en las unidades chinas. Todas las unidades chinas son unidades de un solo paso.

2.3.1 Esquema del Color y Abreviaturas de las unidades.

El color de las fichas indica el bando o nacionalidad al que pertenece la ficha.

Unidades Soviéticas

18:18º Cuerpo de Rifles (Negro sobre Rojo)	35:35ª Division de Rifles (Negro sobre Naranja Oscuro)
21:21ª División de Rifles (Negro sobre Naranja claro)	36: 36ª Division de Rifles (Negro sobre Bronce)

Unidades Chinas

2:2º Ejército Fengtien (Blanco sobre gris)	17:17ª Brigada (Blanco sobre Azul claro)
15:15ª Brigada (Blanco sobre verde)	

Abreviaciones en contadores:

- A: Artillería
- ATG: Grupo de tren blindado
- B: Mongoles buriatos
- H: Obús
- TC: Cosacos de Tersk

2.3.2 Organizaciones de Nivel Superior

La designación a la izquierda del símbolo del tipo de unidad es la afiliación de nivel superior de la unidad. Los números a la derecha de un símbolo de tipo de unidad son la identificación específica de esa unidad.

- Las fuerzas soviéticas están divididas en cuatro mandos organizativos de nivel superior (2.3.1).
- Las fuerzas chinas se dividen en tres mandos organizacionales de nivel superior (2.3.1).

Importante: La afiliación de mando de nivel superior afecta a la capacidad de las unidades para apilarse y/o llevar a cabo combates conjuntos.

2.3.3 Tipo Organizacional

Los tamaños organizativos de las unidades se muestran mediante los siguientes símbolos en la parte superior de cada contador

- X: Brigada
- II: Batallón
- III: Regimiento
- I: Compañía

2.3.4 Tipos de Unidades

Hay siete tipos de unidades en este juego:

	Artillería		Infantería (Rifles Soviéticos)
	Artillería pesada		Tanques
	Caballería		Tren blindado
	Ingeniero de Combate		

2.3.5 Factores de Ataque y Defensa

Los factores de ataque y defensa (conocidos juntos como factores de combate) sirven como medidas de la capacidad de cada unidad para enfrentarse a formaciones enemigas en combate (9.0).

2.3.6 Factor de movimiento

El factor de movimiento de una unidad es la medida de la capacidad de la unidad para moverse a través de la plantilla hexagonal impresa sobre el mapa. Las unidades pagan varios costos de su factor de movimiento para entrar en diferentes tipos de hexágonos, dependiendo del terreno en cada hexágono, y del agua a lo largo de los lados de hexágono que los rodean la clase de movilidad de la unidad en movimiento.

2.3.7 Pasos de fuerza

El término "paso" es un término común utilizado para expresar la capacidad de una unidad para absorber una cierta cantidad de pérdidas en combate antes de dejar de ser una formación eficaz. Aquellas unidades con factores de combate impresos en un solo lado de sus fichas son unidades de "un paso". Todas las unidades chinas son de un solo paso. Las unidades soviéticas con impresiones en ambos lados de sus fichas son unidades de "dos pasos".

- La fuerza de paso actual de cada unidad soviética se muestra mediante el número en la esquina superior izquierda de la ficha.
- Si un paso soviético de dos unidades sufre una pérdida de paso, se le da la vuelta para que se vea su lado de un paso.
- Si una unidad de un paso, o una antigua unidad de dos pasos cuya fuerza ya ha sido reducida, sufre una pérdida de paso, es eliminada del mapa (eliminada).
- Las unidades eliminadas de cualquier bando no pueden volver al juego. Unidades reducidas es posible que no recupere toda su fuerza.

STALIN'S FIRST VICTORY 1929



• Todas las unidades soviéticas de dos pasos comienzan a jugar con su fuerza de paso completa.

2.4 Marcadores

Los contadores incluyen los siguientes marcadores informativos mnemotécnicos. Sus usos se explican en las secciones correspondientes de las reglas:



3.0 DESPLIEGUE Y CONTROL DE HEXÁGONOS

Después de decidir primero quién comandará qué bando, ambos jugadores deben ordenar y situar las unidades de su propio bando, así como los marcadores, según las siguientes instrucciones. Todas las reglas de apilamiento estarán vigentes durante la preparación para ambos lados (6.0).

3.1 Colocación inicial del marcador

Deja a un lado, al alcance de ambos jugadores, todos los marcadores de control de hexágonos.

- Coloque el marcador de turno en el Registro de Turno (TRT) de SFV en el Turno 1. Caja 16 de noviembre de 1929.
- Coloque los dos marcadores de puntos de victoria en la caja cero del seguimiento de los puntos de victoria soviéticos del SFV.
- Coloque el marcador de corte de riel boca arriba en el hexágono 1207.

3.2 Despliegue chino

El jugador chino despliega primero.

- Coloque las siete unidades del 2º Ejército Fengtien al lado del mapa.
- Coloque las seis unidades de la 15ª Brigada de la siguiente manera:
 - 1) En cualquier hexágono de la ciudad de Manchouli (hexágonos 1206, 1207 o 1107), o
 - 2) En cualquier hexágono que no esté en la Unión Soviética o Mongolia y que esté dentro de un radio de siete hexágonos de los hexágonos de ciudad anteriores. No cuente el hexágono de la ciudad, pero sí el hexágono de ubicación.
- Coloque las seis unidades de la 17ª Brigada en Dalainor (hex 0318) y/o Tsagan (hex 0123) o adyacentes a ellos

3.3 Despliegue Soviético

El jugador soviético se coloca en segundo lugar.

- Coloque las 16 unidades soviéticas en cualquier hexágono de la Unión Soviética y/o Mongolia. Las unidades pueden situarse en zonas de control enemigas (EZOC) (7.0).

3.4 Control inicial hexagonal

- Al comienzo del juego, el jugador chino controla todos los hexágonos dentro de China. El jugador soviético controla todos los hexágonos de la Unión Soviética y Mongolia.
- El estado de control de un hexágono cambia de un lado al otro cada vez que una unidad del bando contrario entra en él.
- La proyección de una zona de control (ZOC) en un hexágono no causa que el control de un hexágono cambie (7.0).
- El estado de control de la mayoría de los hexágonos del mapa no es importante sin embargo, nueve hexágonos pueden contar para puntos de victoria soviéticos (4,0).

4.0 CÓMO GANAR

El jugador soviético comienza el juego a la ofensiva, luchando para ganar capturando los seis hexágonos de ciudades chinas y los tres hexágonos de colinas numerados (hexágonos 0707, 1110 and 1012) antes del final del Turno 5.

- El jugador chino puede ganar impidiendo la captura de cualquiera de los hexágonos anteriores con sus dos brigadas que comienzan el juego en el mapa (el jugador de debe mantener al 2º Ejército fuera del mapa para ganar de esta manera).
- Alternativamente, el jugador chino puede optar por una postura operativamente más agresiva introduciendo al 2º Ejército en juego. En este caso el jugador chino solo puede ganar si cumple las condiciones de 4.2.

4.1 Victoria Soviética

El jugador soviético gana el juego si, al final del Turno 5, tiene un total de nueve o más puntos de victoria (PV).

4.2 Victoria china

El jugador chino gana la partida si, al final del GT 5, el jugador soviético tiene menos de nueve PV.

4.3 Puntos de victoria soviéticos

El jugador soviético recibe PV por lo siguiente:

- +1: Cada vez que un hexágono de VP (4.0) pasa a estar controlado por los soviéticos.
- 1: Cada vez que un hexágono VP controlado por los soviéticos pasa a estar controlado por los chinos.
- +1: Por cada unidad del 2º Ejército eliminada.
- Los hexágonos VP se pueden sumar o restar del total soviético cualquier número de veces durante un juego.
- Los PV se suman o restan del total soviético en el instante en que se cumple la condición.
- El jugador soviético registra los VP totales moviendo los marcadores de VP a lo largo del contador (izquierda o derecha) a medida que se otorgan VP.

Importante: El jugador chino no está obligado a poner en juego el 2º Ejército (5.3).

Nota del diseñador: En este caso, el comandante chino decidió seguir el proverbio número uno de la "Era de los Señores de la Guerra". Es decir: "no importa lo que esté en juego, preserva tus propias fuerzas". Por lo tanto, se abstuvo de introducir al 2º Ejército y, después de que los soviéticos tardaron un día en reagruparse y luego comenzaron un mayor avance, simplemente se retiró de ellos.

5.0 SECUENCIA DE JUEGO Y REFUERZOS

Los turnos de juego se dividen en turnos de dos jugadores, uno soviético y otro chino, que en conjunto comprenden una serie de pasos o fases secuenciadas de forma variable.

- Cada secuencia completa de fases (5.1) constituye un turno de juego.
- Cada partida de **La primera victoria de Stalin** se compone de cinco turnos.
- Los jugadores deben realizar el turno de cada jugador y cada fase dentro del turno de un jugador en el orden indicado.
- Cada acción realizada por un jugador debe realizarse durante el momento apropiado de la secuencia.
- El jugador que lleva un turno es el jugador en fase, el otro jugador es el jugador que no está en fase.
- Una vez que un jugador ha terminado una fase o una actividad dentro de una fase, el jugador no puede volver a realizar una acción olvidada o rehacer una mal ejecutada a menos que su oponente lo permita.



5.1 Secuencia de turno

La secuencia de turno se detalla a continuación en resumen. El resto de las reglas están organizadas, en la medida de lo posible, para explicar las cosas en el orden en que aparecen.

Turno del jugador soviético

- 1) Fase de Declaración de Secuencia Soviética (5.2)
- 2) Fase de movimiento o combate soviético (8.0 y 9.0)
- 3) Fase de combate o movimiento soviético (8.0 y 9.0)

Turno del jugador chino

- 1) Fase de Declaración de Secuencia China (5.2)
- 2) Fase de movimiento o combate chino (8.0 y 9.0)
- 3) Fase de movimiento o combate chino (8.0 y 9.0)
- 4) Fase de refuerzo china (omitir GT 5) (5.3)

5.2 Secuencia de movimiento/ combate o combate/ movimiento

Durante la Fase de Declaración de Secuencia, el jugador en fase debe declarar el orden en el que llevará a cabo las Fases de Movimiento y Combate.

- Cada jugador puede elegir entre realizar una Fase de Movimiento y luego una Fase de Combate, o una Fase de Combate y luego una Fase de Movimiento.
- No importa qué orden de fase elija un jugador, todas las unidades amigas en el mapa pueden participar hasta el límite de sus capacidades normales en cada fase.
- Un jugador no puede elegir un orden para algunas unidades amigas y otro para otras unidades amigas. Todas las unidades amigas deben realizar las Fases de Combate y Movimiento en el orden declarado.
- No hay ninguna ventaja o desventaja inherente en ninguna de las secuencias. Es decir, no hay penalizaciones ni bonificaciones automáticas de combate o movimiento para ningún jugador en ninguna secuencia de fase.

Excepción: unidades de artillería pesada soviéticas (9.2).

5.3 Refuerzos chinos

Durante la Fase de Refuerzo Chino de los turnos 1 al 4, el jugador chino puede optar por recibir las siete unidades del 2º Ejército chino.

- No existe ningún requisito para que el jugador chino reciba estas unidades. Queda enteramente a discreción del jugador chino.
- Si el jugador decide tomar refuerzos, todas las unidades de esta formación deben llegar en el mismo turno. No podrán fraccionarse entre turnos sucesivos.
- Durante la Fase de Refuerzo en la que el jugador chino declara que el 2º Ejército entrará en el mapa, el jugador debe colocar las siete unidades en cualquier hexágono del borde oeste del mapa no ocupado por los soviéticos entre 0201 y 1201 (inclusive).
- Las unidades no se pueden colocar de tal manera que excedan los límites de apilamiento chinos (6.3).
- Las unidades pueden colocarse en una EZOC (7.0).
- Los refuerzos no pueden moverse después de su colocación, hasta el siguiente turno del jugador chino, momento en el que operan normalmente.

Nota del diseñador: El jugador chino no está obligado a poner en juego el 2º Ejército Fengtien. Si se abstiene de hacerlo, eso significa que el jugador soviético debe hacerse con el control de los nueve hexágonos de PV en el mapa para ganar (el resultado histórico). Nota: las Brigadas 15 y 17 constituyen una defensa escasa contra un jugador soviético experto. Si el comandante chino entra en juego el 2º Ejército, le dará la fuerza necesaria para mantener el control de al menos uno de los hexágonos VP. Al mismo tiempo, sin embargo, cada una de esas unidades eliminadas le dará al jugador soviético un PV. Por lo tanto, el jugador chino debe evaluar hábilmente sus capacidades de mando en relación con las de su oponente y emitir sus juicios en consecuencia.

5.3.1 Refuerzos chinos y juego de solitario

Si juega al solitario, el jugador debe tirar 1d6 durante cada fase de refuerzo china. En el turno 1, si el DR es 1 o 2, el 2º Ejército entra en juego (5.3). En turnos de juego posteriores (del dos al cuatro), si el resultado es 1, el 2º Ejército entra en juego.

5.4. Finalizando los turnos de juego

Los turnos de juego del 1 a 4 se completan cuando se completa la fase de refuerzo china. El turno de juego 5 termina después de completar la Fase de Movimiento Chino o de Combate (lo que ocurra último).

- Al final del GT 1 al GT 4, los jugadores deben mover el marcador de turno, una casilla hacia adelante en el registro de turnos.
- Al final de GT 5, el juego termina y los jugadores determinan la victoria (4.0).

6. APILAMIENTO

Apilamiento es el término utilizado para describir la colocación de más de una unidad amiga en el mismo hexágono al mismo tiempo.

- Las unidades enemigas nunca se apilan juntas, sólo las unidades amigas se apilan juntas.
- Los jugadores deben comprobar el apilamiento en los siguientes momentos
 - 1) Durante el despliegue.
 - 2) Al final de cada Fase de Movimiento, Combate y Refuerzos.
 - 3) Después de que una pila avance después del combate.
- Si se descubre que algún hexágono está sobreapilado, el jugador propietario debe eliminar el número de unidades (a elección del jugador) presentes que excedan los límites de apilamiento de ese bando (6.1).

Importante: los marcadores no cuentan para los límites de apilamiento.

6.1 Límites de apilamiento

Ambos bandos pueden apilar dos unidades de cualquier tamaño en un hexágono. Además, una unidad con un factor de defensa de cero puede apilarse en un hexágono. Consulte 6.2 y 6.3 para conocer las restricciones nacionales.

Importante: Sólo una unidad con un factor de defensa de cero puede apilarse en cualquier hexágono, sin importar el número de otras unidades en el hexágono

6.2 Apilamiento soviético

El jugador soviético no puede apilar unidades de diferentes divisiones en el mismo hexágono (21, 35 y 36).

- Las unidades asignadas al 18º Cuerpo de Fusileros pueden apilarse con cualquier unidad (incluidas otras unidades del 18º Cuerpo de Fusileros). El jugador aún debe cumplir con las restricciones de apilamiento.

STALIN'S FIRST VICTORY 1929



Importante: Unidades de diferentes divisiones pueden atacar al mismo hexágono sin embargo, no pueden avanzar juntos después del combate al mismo hexágono.

Las 3 unidades siguientes se pueden apilar juntas



Las 3 unidades siguientes no se pueden apilar juntas



Las 3 unidades siguientes no se pueden apilar juntas



6.3 Apilamiento chino

El jugador chino no puede apilar unidades de diferentes mandos de alto nivel en el mismo hexágono (15ª Brigada, 17ª Brigada y 2º Ejército).

Importante: Unidades de los diferentes mandos de alto nivel pueden atacar el mismo hexágono sin embargo, no pueden avanzar juntos después del combate al mismo hexágono.

6.4 Niebla de Guerra

Debido al excelente reconocimiento aéreo proporcionado históricamente por la Fuerza Aérea Soviética, al jugador soviético siempre se le permite mirar a través de las pilas chinas. El jugador chino no puede mirar debajo de la unidad superior de ninguna pila soviética hasta el momento en que el jugador inicie el combate.

Importante: El jugador chino no puede cancelar un ataque declarado después de observar las unidades soviéticas en un apilamiento.

7.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

Los seis hexágonos que rodean inmediatamente a un hexágono que contiene una o más unidades terrestres de todo tipo constituyen la ZOC de las unidades en ese hexágono.

- No hay diferencia de efecto entre las ZOC proyectadas por unidades de diferentes bandos o tipos en el mismo hexágono.
- Las unidades enemigas pueden proyectar simultáneamente su ZOC en los mismos hexágonos.
- Las ZOC se proyectan dentro, fuera y a través de todo tipo de terreno, así como lados de hexágono de río.

7.1 Zonas de control enemigas (EZOC) y movimiento

Una unidad en movimiento debe detener su movimiento durante esa fase cuando entra por primera vez a un hexágono que contiene una EZOC.

- La presencia de una unidad amiga en una EZOC no niega esa EZOC para propósitos de movimiento.
- Una unidad que comienza una Fase de Movimiento amiga en una EZOC puede abandonar ese hexágono siempre que el primer hexágono al que entre no contenga una EZOC. Si la unidad entra en otra EZOC debe cesar inmediatamente su movimiento.

- La ZOC de una unidad nunca se niega por ningún motivo.
- Las unidades que comienzan una Fase de Combate amiga en una EZOC no están obligadas a atacar a las unidades enemigas.



Excepción: La 5ª Brigada de Caballería soviética no está obligada a cesar el movimiento al entrar en una EZOC. La unidad puede gastar dos puntos de movimiento adicionales para salir de un hexágono EZOC en el que entró en esa fase. La unidad puede moverse directamente de una EZOC a otro hexágono en una EZOC. Tenga en cuenta que la 5ª Brigada de Caballería no paga por salir de una EZOC a un hexágono en el que la unidad comenzó su movimiento.

7.2 EZOC y avance después del combate

Las EZOC no afectan a las unidades que avanzan después del combate.

8.0 MOVIMIENTO

El factor de movimiento de una unidad (2.3.6) es el número de puntos de movimiento (MP) que una unidad puede gastar en cada GT

Los jugadores mueven unidades de un hexágono a un hexágono adyacente (sin saltarse hexágonos) y las unidades pagan diferentes costos de MP dependiendo de su tipo y terreno en cada hexágono al que ingresan.

- Los MP no podrán acumularse de GT en GT o de fase en fase, ni podrán ser prestados o entregados de una unidad o pila a otra.
- Un jugador puede mover cualquier número de unidades amigas durante cada Fase de Movimiento amiga.
- No se requiere que las unidades gasten todos sus MP antes de detenerse.
- El movimiento de cada unidad debe completarse antes de que se inicie el de otra. Un jugador sólo puede cambiar la ubicación de una unidad ya movida si su oponente acepta permitirselo
- Las unidades no pueden entrar en hexágonos ocupados por el enemigo.

8.1 Movimiento del apilamiento

Las unidades no pueden moverse apiladas. Los jugadores deben mover unidades individualmente.

8.2 Sin capacidad mínima de movimiento

No existe una regla de movimiento mínimo. Una unidad debe tener suficientes PM restantes para entrar en un hexágono.

8.3 Grupo de trenes blindados soviéticos (ATG)



La unidad ATG soviética tiene un MF impreso de "R", para indicar que sólo puede moverse a lo largo de hexágonos de ferrocarril a través de lados de hexágono cruzados por el símbolo de la línea de ferrocarril. Puede moverse cualquier distancia a lo largo del ferrocarril en cada turno sujeto a lo siguiente:

- La unidad ATG debe cumplir con las restricciones de movimiento para EZOC (7.1).
- La unidad ATG debe cesar el movimiento cuando entra al hexágono que contiene el marcador de corte de riel.
- Si la unidad ATG comienza una Fase de Movimiento amiga en el hexágono de corte de riel, el marcador de corte de riel se retira del juego. El ATG puede circular normalmente por las vías férreas.
- La unidad ATG puede avanzar después del combate al hexágono que contiene el marcador de corte de ferrocarril (no puede avanzar más allá del marcador de corte). En este caso, el marcador se retira al final de la siguiente Fase de Movimiento Soviético.



Importante: El marcador de corte de ferrocarril no puede moverse de su hexágono establecido, ni puede volver a colocarse en el mapa después de que el ATG lo retire.

Nota del diseñador: El marcador cortado representa el hecho de que

STALIN'S FIRST VICTORY 1929



la Fuerza Aérea Soviética llevó a cabo un bombardeo tipo Guernica contra Manchouli justo antes del inicio de la campaña, durante el cual lograron destruir la estación de tren de la ciudad.

8.4 Movimiento por Carretera

Las carreteras permiten a las unidades que se mueven a lo largo de su curso (moviéndose de un hexágono de carretera a un hexágono de carretera adyacente a través de un lado de hexágono cruzado por el símbolo de la carretera) gastar un MP sin importar el lado del hexágono o el terreno dentro del hexágono.

Importante: Los hexágonos de ferrocarril también son hexágonos de carretera. El marcador de corte de carril no tiene ningún efecto al desplazarse por una carretera.

8.5 Lados de hexágono de río

El coste de cruce del lado de hexágono +1 del río se paga además del coste del terreno dentro del hexágono al que se ingresa. Las unidades que usan movimiento por carretera y la unidad ATG ignoran este coste de MP.

8.6 Otro terreno

Todos los demás costos de MP se muestran en la Tabla de efectos del terreno. El coste de MP se paga por cada hexágono al que entran unidades que no sean ATG.

Ejemplo: Cada hexágono despejado al que se ingresa cuesta dos MP.

8.7 Restricciones Territoriales

Las unidades siempre pueden entrar en cualquier hexágono no prohibido dentro de su propio país.

- Las unidades soviéticas pueden entrar en cualquier hexágono del mapa.
- Las unidades chinas no pueden mover ni atacar a la Unión Soviética o Mongolia.

Nota del diseñador: Deseosos de conseguir y mantener la mayor parte posible de la opinión mundial de su lado, los chinos anunciaron que sólo lucharían para mantener la soberanía de su propio territorio nacional.

9.0 COMBATE

El combate tiene lugar entre unidades enemigas adyacentes durante cada Fase de Combate.

Excepción: unidades de artillería pesada soviéticas (9.2).

- El jugador que dirige la fase de combate es el "atacante" y el otro jugador es el "defensor", independientemente de la situación general en el mapa.
 - Atacar es siempre voluntario. Cada jugador es siempre libre de atacar o no, según elija caso por caso, durante su propia Fase de Combate.
 - Ninguna unidad defensora podrá jamás negarse a combatir todas las unidades en un ataque a un hexágono debe participar en su defensa.
 - Una vez declarado un ataque, éste no podrá suspenderse su resolución debe llevarse hasta una conclusión.
 - Si hay dos o más unidades enemigas en un hexágono atacado, el jugador atacante sólo puede atacar esa pila como si fuera una unidad defensora combinada.
- Un hexágono ocupado por el enemigo puede ser atacado por cualquiera o todas las unidades atacantes que puedan ser atacadas desde cualquier hexágono adyacente.
- No más de un hexágono puede ser objeto de un mismo ataque.
 - Ninguna unidad atacante puede tener su factor de ataque dividido y aplicado a más de un combate.

- No todas las unidades apiladas en un hexágono están obligadas a participar en el mismo ataque. Las unidades en una pila pueden atacar a un hexágono mientras que otras atacan a otro hexágono o no atacan en absoluto.
- Ninguna unidad o apilamiento defensor puede tener parte de su(s) factor(es) de defensa atacado por uno o más atacantes mientras que otras partes son atacadas por otros.
- Ninguna unidad atacante puede atacar más de una vez por Fase de Combate, y ninguna unidad defensora puede ser atacada más de una vez por Fase de Combate.
- No existe un límite arbitrario en el número de ataques que cada jugador puede resolver durante una Fase de Combate.
- El atacante no necesita declarar todos sus ataques de antemano, y pueden resolverse en cualquier orden que el jugador atacante desee siempre y cuando la resolución de uno se complete antes de que comience la del siguiente.

9.1 Procedimiento de combate

El jugador atacante debe esforzarse por tener más factores de ataque involucrados en una batalla que los factores de defensa del defensor.

Importante: al jugar La primera victoria de Stalin, los jugadores usan la segunda línea diferencial en la parte superior de la Tabla de resultados de combate (CRT) denominada SFV.

- El jugador defensor suma los factores de defensa de las unidades defensoras participantes.
- El jugador atacante suma los factores de ataque de todas las unidades atacantes participantes.
- Luego los jugadores restan el total del jugador defensor del total del jugador atacante.
- Los encabezados de las columnas en el CRT varían de " 0" a " 10". Encuentre el encabezado de columna más cercano al diferencial de combate que se acaba de calcular

Ejemplo: Si la fuerza atacante contiene cinco factores de ataque y la fuerza defensora contiene tres factores de defensa, el combate se resolvería (a menos que también estuvieran involucrados cambios de columnas) usando la columna "+2" en el CRT.

9.2 Artillería pesada soviética

Si el jugador soviético declara una secuencia de Combate/Movimiento, las dos unidades de artillería pesada soviéticas pueden participar en el ataque incluso si no están adyacentes a las unidades defensoras.

- Las unidades soviéticas pueden sumar sus factores de ataque a un ataque si están dentro de dos hexágonos (un hexágono intermedio) del hexágono defensor y adyacentes a al menos una unidad atacante que esté adyacente al hexágono defensor.

Importante: Las unidades de artillería pesada soviéticas pueden realizar un ataque utilizando su alcance de dos hexágonos sólo si hay al menos otra unidad soviética participando en ese ataque (esta podría ser la otra unidad de artillería pesada soviética), y esa otra unidad debe estar adyacente a tanto al hexágono defensor como a la unidad de artillería pesada situada a dos hexágonos de distancia

- El terreno no tiene ningún efecto sobre esta habilidad especial.
- Las unidades de artillería pesada que utilizan su alcance de dos hexágonos no se ven afectadas por el combate de ninguna manera.
- Si el jugador soviético declaró una secuencia de Movimiento/Combate, entonces sus unidades de artillería pesada sólo podrán participar en el combate si están adyacentes a un hexágono defensor, y lo harán de la manera habitual con las restricciones anteriores.



THE BATTLE OF ERZHUANG 1938



Importante: las unidades de artillería chinas no tienen esta habilidad.

9.3 Cambios de columna

Los diferenciales de combate pueden modificarse mediante:

- 1) El terreno en el hexágono del defensor.
- 2) Si las unidades atacantes califican para una bonificación de ataque concéntrico (9.4).
- 3) Integridad divisional soviética.
 - Los desplazamientos hacia la izquierda favorecen al defensor. Los desplazamientos a la derecha favorecen al atacante.
 - Consulte al TEC para determinar si se aplica algún cambio en el terreno.
 - Todos los cambios de columna aplicables son acumulativos. Todos los cambios de columna son aplicados dando como resultado un desplazamiento final hacia la izquierda o hacia la derecha de una o más columnas.

Importante: Los ríos de la zona estuvieron congelados durante la campaña y, por tanto, aunque afectan al movimiento, no afectan al combate.

9.4 Ataque concéntrico

Si un hexágono defensor es atacado por unidades en hexágonos opuestos, o por unidades de tres hexágonos circundantes con un hexágono entre cada uno y el siguiente hexágono ocupado por el atacante, o por unidades de más de tres hexágonos, ese ataque es elegible para recibir un bono de ataque concéntrico. Los ataques concéntricos otorgan el desplazamiento de una columna hacia la derecha.

Importante: No otorgues una bonificación de ataque concéntrico si las unidades defensoras están en un hexágono de ciudad.

9.5 Bonificación de integridad divisional soviética

Si los tres regimientos de una división de fusileros soviética participan en el mismo ataque, el jugador soviético recibe un desplazamiento de columna hacia la derecha.

Importante: La participación de más de una división no incrementa este premio.

9.6 Resolución final del combate

Después de que se hayan aplicado todos los cambios diferenciales aplicables y se haya determinado la columna apropiada en la Tabla de

Resultados del Combate, el atacante tira 1d6 y cruza el resultado con la columna diferencial final para obtener un resultado del combate.

- Los resultados del combate se dan en términos de pasos perdidos por las unidades involucradas de uno o ambos lados.
 - a) El número impreso a la izquierda de la barra se aplica a las unidades atacantes involucradas.
 - b) El número impreso a la derecha de la barra se aplica a las unidades defensoras involucradas.

Ejemplo: Un resultado de combate de "1/2" significaría que la fuerza atacante debe perder un total de un paso, mientras que la fuerza defensora debe perder un total de dos pasos

- En cada combate el defensor debe aplicar sus propias pérdidas primero, luego el jugador atacante aplica sus propias pérdidas.
- Si se elimina la fuerza de un bando, se ignoran todas las pérdidas restantes.
- Las pérdidas se reparten de la forma que desee el jugador propietario.

Importante: si el defensor está en un hexágono de ciudad, suma uno al número de pérdidas del atacante (incluso si ese número fuera 0).

9.7 Avance-posterior-combate

Después de eliminar todas las pérdidas requeridas, si todas las unidades defensoras son eliminadas, las unidades atacantes participantes pueden avanzar después del combate.

- Las unidades atacantes pueden moverse al hexágono defensor.
- Deben respetarse las limitaciones de apilamiento (6.0).
- El avance después del combate no es un movimiento regular y no implica el gasto de MP.
- Las unidades que avanzan ignoran la EZOC.
- Avanzar después del combate es una opción. No es obligatorio.
- La decisión de avanzar debe tomarse inmediatamente después de resolverse un combate y antes de iniciarse el de otro.
- El jugador que ataca puede avanzar cualquier número de unidades atacantes (se aplican limitaciones de apilamiento).

Importante: las unidades defensoras no pueden avanzar después del combate.



WORLDatWAR91 | AUG-SEP 2013

WORLD at WAR 91 | AUG-SEP 2013

117

THE BATTLE OF TAIERZHUANG 1938



LA BATALLA DE TAIERZHUANG (1938)

1.0 INTRODUCCIÓN

La Batalla de Taierzhuang (BoT): Cubre los combates que culminaron la primera (fallida) ofensiva japonesa de 1938 en China.

1.1 Escala

Cada hexágono en el mapa representa un cuarto de milla o 400 metros. Cada GT representa dos días. Las unidades de maniobra son batallones de infantería japoneses, compañías de tanques y regimientos chinos.

1.2 Bandos

Un jugador comanda las fuerzas japonesas y el otro comanda las fuerzas chinas.

1.3 Direcciones del mapa

La rosa de los vientos que se muestra en el mapa indica el norte magnético. Para todos propósitos del juego:

- El borde norte del mapa consta de la fila de hexágonos del 0101 al 2201 inclusive.
- El borde sur del mapa consta de la fila de hexágonos desde las 01.20 hasta las 22.19 inclusive.
- El borde oeste del mapa consta de los hexágonos 0102–0119 inclusive.
- El borde este del mapa consta de los hexágonos 2202–2218 inclusive.

2 COMPONENTES

Taierzhuang consta de la segunda sección de este folleto de reglas y la parte de Taierzhuang del mapa del juego de 22x34 pulgadas, que incluye la tabla de efectos del terreno del BOT, la clave del terreno del BOT, el registro de turnos del BOT (TRT) y la tabla de resultados del combate (CRT). El juego también incluye 128 fichas de 5/8 de pulgada (lado izquierdo y marcadores de control en la parte inferior derecha de la hoja de fichas). Los jugadores deben proporcionar un dado de seis caras para resolver el combate y otros eventos aleatorios del juego.

2.1 El mapa

El mapa muestra el terreno de importancia militar dentro y alrededor del área de la ciudad de Taierzhuang donde se libró esta campaña en 1938. La cuadrícula hexagonal impresa sobre él regula la ubicación y el movimiento de las unidades.

- Una unidad sólo puede estar en un hexágono a la vez.
- Cada hexágono contiene características naturales y/o artificiales que afectan movimiento y combate.

Cada hexágono en el mapa tiene un número de identificación único de cuatro dígitos impreso dentro de él.

Ejemplo: La ciudad de Wanzhuang está en el hexágono 0414.

2.1 Contadores

Hay dos tipos básicos de fichas: unidades de combate y marcadores.

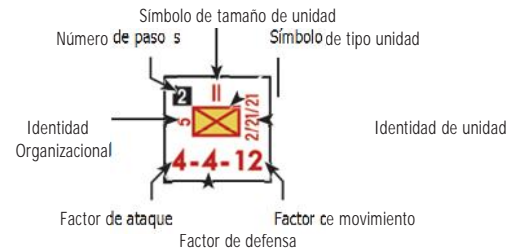
- Las unidades de combate representan las formaciones de combate que existían en ese momento.
- Los marcadores permiten a los jugadores anotar el estado específico de un hexágono o unidad(es) y funcionan como ayudas para la memoria.
- Después de leer estas reglas al menos una vez, saque con cuidado los contadores. Recortar las orejas del perro desde las esquinas con un cortaúñas facilitará su manejo y aplamamiento durante el juego y mejorará su apariencia.

2.3 Unidades de combate

Cada ficha de unidad de combate muestra tipos específicos de información:

Nacionalidad, identificación histórica, tipo de unidad, tamaño organizacional, número de pasos, combate y factores de movimiento.

Importante: El número de pasos no se muestra en las unidades chinas. Todas las unidades chinas son unidades de un solo paso.



2.3.1 Esquemas de colores de unidades y abreviaturas

El color de las fichas indica el bando o nacionalidad al que pertenece la ficha.

Unidades Japonesas

5ª División: (Rojo sobre blanco)	10ª División: (Blanco sobre rojo)
--	---

Unidades chinas

2º Ejército: (Blanco sobre azul oscuro)	20º Ejército: (Negro sobre verde)
---	---

Nota del diseñador: No se deje abrumar por toda la nomenclatura presentada en 2.3.2 y 2.3.3. La información se proporciona únicamente por veracidad histórica. A efectos de juego, los únicos números de identidad y afiliación que importan son los de las dos divisiones diferentes del lado japonés y los dos ejércitos diferentes del lado chino, y estos también se indican mediante el color de la ficha.

2.3.2 Organizaciones de nivel superior

Los números a la derecha e izquierda del símbolo de tipo de unidad en las unidades japonesas son los siguientes:

- 1) La abreviatura SD en la unidad del cuartel general (HQ) de la 5ª División significa Destacamento Sakamoto. La abreviatura SD de la unidad HQ de la 10ª División significa Destacamento Seya (ambos llevan el nombre de sus comandantes).
- 2) El número a la izquierda del símbolo de tipo de unidad de las unidades de infantería japonesas son sus afiliaciones divisionales, ya sea la 5ª o la 10ª División.
- 3) Los números a la derecha del símbolo del tipo de unidad de infantería japonesa se leen como batallón/regimiento/brigada.

Ejemplo: La unidad identificada como "10/1/33" es el 1.er Batallón del 10º Regimiento de la 33ª Brigada (de la 10ª División).

- 4) El 39º Regimiento de la 8ª Brigada de la 10ª División contiene cuatro batallones en lugar de los tres habituales sin embargo, ese batallón adicional (el 4º) tiene sólo la mitad de su fuerza, por lo que sólo tiene dos pasos representados en una ficha en lugar de los cuatro pasos normales en dos fichas.

THE BATTLE OF PERZHUANG 1938



5) En las unidades de infantería chinas, sus afiliaciones al ejército (2º o 20º) se muestran en el reverso, que de otro modo estaría en blanco.

6) El 4º Regimiento de Artillería chino fue mantenido como activo por el 52º Cuerpo, por lo que sólo tiene esos dos números en su ficha.

7) La afiliación de cuerpo de las unidades de infantería chinas del frente (lado frontal). Sus afiliaciones de cuerpo se muestran a la izquierda del símbolo de tipo de unidad. Se leen los números a la derecha de su símbolo de tipo de unidad regimiento/brigada/división.

Excepción: hay una brigada (la 44ª) en el 42º Cuerpo que no tiene afiliación divisional. Los dos números a la derecha del símbolo del tipo de unidad de los dos regimientos que lo componen deben leerse como: regimiento/brigada.

2.3.3 Tamaño de la organización

Los tamaños organizativos de las unidades se muestran mediante los siguientes símbolos en la parte superior de cada contador.

III: Regimiento

I: Compañía

II: Batallón

2.3.4 Tipos de unidades

Hay cinco tipos de unidades en el juego:



2.3.5 Factores de ataque y defensa

Los factores de ataque y defensa (conocidos juntos como factores de combate) sirven como medidas de la capacidad de cada unidad para enfrentarse a formaciones enemigas en combate (9.0).

2.3.6 Factores de movimiento

El factor de movimiento de una unidad es la medida de la capacidad de la unidad para moverse a través de la cuadrícula hexagonal impresa sobre el mapa. Las unidades pagan varios costos de su factor de movimiento para ingresar a diferentes hexágonos dependiendo del terreno en cada hexágono, el agua a lo largo de los lados de los hexágonos a su alrededor y la clase de movilidad de la unidad en movimiento.

2.3.7 Fuerza del paso

El término "paso" es el término común utilizado para expresar la capacidad de una unidad para absorber una cierta cantidad de pérdidas en combate antes de dejar de ser una formación eficaz (una medida de su "robustez" en la jerga actual del ejército estadounidense). Aquellas unidades con factores de combate impresos en un solo lado de sus fichas son unidades de "un paso". Todas las unidades chinas son de un solo paso. Las unidades japonesas comienzan el juego con uno, dos o cuatro pasos. Cada unidad que comienza el juego con cuatro pasos tiene dos fichas: una para sus puntos fuertes de cuatro y tres pasos, y otra para sus puntos fuertes de dos y un paso. Sólo uno de estos contadores está en el mapa en un momento dado.

- La fuerza de paso actual de cada unidad japonesa se muestra mediante el número en la esquina superior izquierda del mostrador.
- Si una unidad japonesa de cuatro pasos sufre una pérdida de pasos, se le da la vuelta para que se vea el lado con tres pasos.
- Si una unidad japonesa de tres pasos sufre una pérdida de pasos, retira la ficha y reemplázala con la segunda ficha de la unidad que muestra dos pasos.
- Si una ficha de dos pasos sufre una pérdida de paso, voltéela para que ahora se vea el lado de un paso.

- Cuando una unidad de un paso sufre una pérdida de paso, retira la ficha del mapa.

Contador de fuerza completa

Contador de fuerza reducida



- Las unidades eliminadas de cualquier bando no pueden volver al juego. Unidades reducidas Es posible que no recupere toda su fuerza.

2.4 Marcadores

Entre los contadores se incluyen los siguientes marcadores informativos que ayudan a la memoria. Sus usos se explican en las secciones correspondientes de las reglas:



3.0 DESPLIEGUE Y CONTROL HEXAGONAL

Después de decidir primero quién comandará qué bando, ambos jugadores deben ordenar y configurar las unidades de su propio bando, así como los marcadores, según las siguientes instrucciones. Todas las reglas de apilamiento están vigentes durante la preparación para ambos lados (6.0).

3.1 Colocación inicial del marcador

Deja a un lado, al alcance de ambos jugadores, todos los marcadores de control de hexágonos. Coloque el marcador de turno en el BoT TRT en el cuadro Turno 1 24-25 de marzo.

3.2 Despliegue japonés

El jugador japonés sitúa primero.

- Todas las unidades japonesas de pasos múltiples comienzan a jugar con su fuerza de paso completa.
 - Las segundas fichas de fuerza reducida para dichas unidades se colocan en un lado del mapa.
 - Coloca todas las unidades de la 5ª División japonesa (siete unidades en 13 fichas en total) y los dos marcadores de artillería de la 5ª División a un lado.
 - Coloca los seis marcadores de artillería de la 10ª División y dos marcadores de apoyo aéreo a un lado.
- Mantenlos separados de los dos marcadores de artillería de la 5ª División.
- Coloca las 14 fichas de fuerza completa de las unidades de la 10ª

THE BATTLE OF TAIERZHUANG 1938



División en cualquier hexágono al norte/noreste de la línea del frente que se muestra en el mapa. No se requiere que el jugador japonés tenga unidades o sus ZOC en hexágonos de primera línea. Se aplican límites de apilamiento (6.0). Las nueve fichas de la 10ª división de fuerza reducida se colocan en un lado del mapa.



Importante: La unidad 4/39/8 es una unidad de dos pasos con un solo contador.

3.3 Despliegue chino

El jugador chino despliega en segundo lugar.

- Coloca la unidad de artillería del 20º Ejército a un lado (boca arriba).
- Coloca todas las demás unidades del 20º Ejército (24) a un lado, desapiladas y boca abajo.
- Coloca las 14 unidades del 2º Ejército a un lado, desapiladas y boca abajo.

Importante: todas las unidades chinas boca abajo tienen un factor de movimiento de seis.

Nota del diseñador: Es posible que los jugadores deseen colocar las 24 unidades del 20º Ejército y todas las unidades del 2º Ejército en dos contenedores opacos separados y luego robar unidades al azar cuando sea necesario. No importa qué método elijan los jugadores, el jugador chino debe tener cuidado de que ni él ni el jugador japonés vean qué unidades se dibujan y se colocan en el mapa.

- El jugador chino coloca los tres marcadores de refuerzo del borde del mapa en un recipiente opaco.
- Luego, el jugador chino elige aleatoriamente una unidad del 2º Ejército a la vez y la coloca en cualquier lugar del mapa al sur/suroeste de la línea del frente siguiendo las siguientes pautas:
 - 1) Se aplican límites de apilamiento (6.2).
 - 2) Se podrán establecer unidades en EZOC.
 - 3) No hay ningún requisito de tener una unidad o ZOC amiga en cada hexágono adyacente a la línea del frente.



Importante: Todas las unidades chinas (excepto la unidad de artillería del 20º Ejército) en el mapa permanecen ocultas (con el lado de la unidad boca abajo) hasta que se revelan durante el combate. Ningún jugador puede examinar esas unidades hasta que sean reveladas.

3.4 Control hexagonal inicial

Al comienzo del juego, el jugador japonés controla todos los hexágonos al norte, noreste de la línea del frente. El jugador chino controla todos los demás hexágonos.

- El estado de control de un hexágono cambia de un lado al otro cada vez que una unidad del bando contrario entra en él.
- La proyección de una zona de control (ZOC) en un hexágono no causa que el control de un hexágono cambie (7.0).
- El estado de control de la mayoría de los hexágonos del mapa no es importante sin embargo, el control de los hexágonos de la ciudad de Taierzhuang y de los hexágonos de ferrocarril específicos sí determinan la victoria (4.0).

4.0 CÓMO GANAR

El jugador japonés comienza el juego a la ofensiva, luchando para capturar todos los hexágonos de Taierzhuang o controlando uno o más hexágonos en el centro de la ciudad junto con uno o más hexágonos del ferrocarril Long-Hai. El jugador chino puede ganar defensivamente impidiendo que el jugador japonés logre esos objetivos, o puede ganar eliminando o aislando una o ambas unidades del cuartel general japonés.

Nota del diseñador: Las condiciones de victoria pretenden crear una situación competitivamente interesante para ambos jugadores, a pesar de la ventaja que la retrospectiva histórica les otorga ineludiblemente sobre

sus homólogos históricos al mando. Es decir, los japoneses no tenían idea de que estaban avanzando hacia una trampa mientras avanzaban hacia el sur anticipaban el colapso final de China debido a su avance victorioso. Al mismo tiempo, la planificación china respecto de los detalles de su contraofensiva fue todo menos convincente o sistemática, a pesar de los intentos de sus asesores alemanes de que así fuera. Las condiciones de la victoria, combinadas con los calendarios inciertos de refuerzos de ambos lados, tienen como objetivo recrear, en la medida de lo posible, las perspectivas y objetivos de ambos lados tal como existían en ese momento. Los diferentes partidos pueden tomar rumbos divergentes dependiendo de si los japoneses o los chinos tienen suerte con la llegada de sus refuerzos.

4.1 Victoria japonesa

Hay dos formas en que el jugador japonés puede ganar el juego:

- 1) Si en cualquier momento antes del final de GT 8, el jugador japonés controla los 26 hexágonos (todos aquellos hexágonos dentro de la muralla de la ciudad) de Taierzhuang, el juego se detiene y el jugador japonés gana el juego.
- 2) Si al final de GT 8, el jugador japonés controla simultáneamente uno o más de los nueve hexágonos del centro de la ciudad de Taierzhuang y uno o más hexágonos del Ferrocarril Long-Hai desde el hexágono 0419-1218-2120 (inclusive), el jugador japonés gana el juego.

4.2 Victoria china

Hay tres formas en que el jugador chino puede ganar el juego:

- 1) Si en cualquier momento antes del final de GT 8 el jugador chino elimina cualquiera de las unidades HQ japonesas, el juego se detiene y el jugador chino gana el juego.
- 2) Si al final de GT 6, el jugador japonés no ha logrado hacerse con el control de uno o más de los nueve hexágonos del centro de la ciudad de Taierzhuang, el jugador chino gana el juego.

Importante: Para evitar una victoria china por lo anterior, una unidad japonesa debe haber entrado al menos en uno de los nueve hexágonos del centro de la ciudad en cualquier momento antes del final de GT 6.

Ejemplo: Si en GT 3, una unidad japonesa ha entrado en un hexágono del centro de una ciudad, la victoria china indicada en 2) no es posible. No es necesario que una unidad japonesa esté en un hexágono del centro de una ciudad al final de GT 6.

- 3) Si al final de GT 8, ambas unidades HQ japonesas están en el mapa, pero es imposible para ambos HQ trazar rutas de suministro (5.3) hasta el borde norte del mapa (1.3), el jugador chino gana el juego.

4.3 Juegos empatados

Si ninguno de los jugadores gana según cualquiera de las condiciones anteriores al final de GT 8, el juego es un empate. Este fue el resultado histórico según estas condiciones de victoria.

Importante: Es posible que el jugador japonés cumpla la condición de segunda victoria de ese bando mientras que el jugador chino cumpla la condición de tercera victoria de su bando. En este caso ese juego también termina en empate.

5.0 SECUENCIA DE TURNO Y REFUERZOS

Los GT se dividen en turnos de dos jugadores, uno japonés y otro chino, que en conjunto comprenden una serie de pasos o fases secuenciadas de forma variable.

- Cada secuencia completa de fases (5.1) constituye un GT.
- Cada partida de Taierzhuang se compone de un máximo de ocho GT.
- Los jugadores deben realizar el turno de cada jugador y cada fase dentro del turno de un jugador en el orden indicado.
- Cada acción realizada por un jugador debe realizarse durante la

THE BATTLE OF PERZHUANG 1938



parte apropiada de la secuencia.

- El jugador que dirige un turno de jugador es el jugador en fase, el otro jugador es el jugador que no está en fase.
- Una vez que un jugador ha terminado una fase, o una actividad dentro de una fase, el jugador no puede volver a realizar una acción olvidada o rehacer una mal ejecutada a menos que su oponente lo permita.

5.1 Secuencia de turno

La secuencia GT se proporciona a continuación. El resto de las reglas están organizadas, en la medida de lo posible, para explicar las cosas en el orden en que aparecen.

Turno del jugador chino (saltar en GT 1)

- 1) Fase de refuerzo china (solo GT 2 a 6) (5.2)
- 2) Fase de determinación de la secuencia china (5.5)
- 3) Fase de movimiento o combate chino (8.0 y 9.0)
- 4) Fase de movimiento o combate chino (8.0 y 9.0)

Turno del jugador japonés (consulte 5.6 para conocer los procedimientos especiales de ruptura de GT 8)

- 1) Fase de verificación logística japonesa (omitir GT 1) (5.3)
- 2) Fase de refuerzo japonesa (saltar en GT 1) (5.4)
- 3) Fase de determinación de la secuencia japonesa (5.5)
- 4) Fase de movimiento o combate japonés (8.0 y 9.0)
- 5) Fase de combate o movimiento japonés (8.0 y 9.0)

5.2 Refuerzos chinos (GT 2 a GT 6)

Comenzando en GT 2 y continuando hasta GT 6, durante la Fase de Refuerzo Chino, el jugador chino lleva a cabo el siguiente procedimiento de refuerzo:

- 1) Elija al azar un marcador de refuerzo del borde del mapa. Todos los refuerzos recibidos durante la fase actual entrarán en ese borde del mapa (1.3). El marcador se revela inmediatamente.
- 2) Tira 1d6. Si el resultado es uno o dos, llega el 4º Regimiento de Artillería. Con cualquier otro resultado del dado la unidad no llega sin embargo, el jugador chino puede tirar en cada GT sucesivo hasta el GT 6 o hasta que llegue la unidad.
- 3) Tira otro 1d6. El resultado es el número de unidades del 20º Ejército que el jugador elige al azar. Esas unidades llegan durante la fase actual.

Importante: Ningún jugador examina las unidades elegidas en 3).

- Todos los refuerzos chinos se colocan inmediatamente en cualquier hexágono del borde del mapa según lo determinado por el marcador de refuerzo del borde del mapa dibujado en este GT usando los siguientes criterios:

- 1) Las unidades deben colocarse al sur de la línea del frente que se muestra en el mapa.
- 2) Todas las unidades (excepto el 4º Regimiento de Artillería) se colocan boca abajo. Ningún jugador puede examinar las unidades.
- 3) Las unidades deben cumplir con los límites de apilamiento (6.0).
- 4) Las unidades no pueden ser colocadas en un hexágono ocupado por el enemigo sin embargo, pueden ser colocados en una EZOC.

- Todos los refuerzos podrán operar con normalidad en su GT de llegada.

- Todos los refuerzos determinados deben ingresar al mapa en el GT que fueron elegidos para. Si el jugador chino no puede colocar todos los refuerzos que debe en ese GT, entonces cualquier unidad no colocada se elimina permanentemente del juego.

- En GT 7 llegan todos los refuerzos restantes. Las unidades pueden llegar a cualquiera o a los tres bordes del mapa permitidos por los marcadores de refuerzo del borde del mapa. Cualquier unidad que no haya llegado al comienzo de GT 8 se elimina del juego.

Importante: las unidades de infantería chinas llegan sin que ninguno de los jugadores conozca sus puntos fuertes de combate y se despliegan en el mapa con su lado no probado hacia arriba. Una unidad de infantería china se voltea permanentemente a su lado probado (con factores de combate) tan pronto como participa en un combate ofensivo o defensivo.

5.3 Fase de verificación de logística japonesa (solo GT 2 a GT 8)

Durante la Fase de Verificación Logística Japonesa, el jugador japonés debe determinar si los dos HQ japoneses están abastecidos.

- Un HQ japonés está abastecido si se puede trazar un camino de hexágonos contiguos desde el HQ hasta un hexágono del borde norte del mapa (1.3).
- El camino podrá tener cualquier longitud y podrá trazarse por cualquier terreno.
- El camino no puede entrar en un hexágono ocupado por el enemigo, o un hexágono en una EZOC a menos que ese hexágono esté ocupado por una unidad amiga.
- Si un HQ no puede trazar una ruta de suministro hasta el borde norte del mapa, las unidades afiliadas a ese HQ no se le pueden asignar marcadores de apoyo de artillería. El uso de marcadores de apoyo aéreo no se ve afectado.

Importante: Los jugadores deben marcar un cuartel general sin suministros con un marcador de control como ayuda para la memoria. Elimina el marcador al comienzo de la siguiente Fase de Verificación Logística Japonesa.

5.4 Refuerzos japoneses (solo GT 2 a GT 7)

Durante la Fase de Refuerzo Japonesa, el jugador japonés tira 1d6.

- Si el resultado es menor que el número GT actual, todas las unidades de la 5ª división llega como refuerzos.
- Si la 5ª División no ha llegado al comienzo del GT 7, todas las unidades de la 5ª División llegan automáticamente en la Fase de Refuerzo Japonesa del GT 7.
- Todos los refuerzos japoneses se colocan inmediatamente en cualquier hexágono del borde norte del mapa (1.3):
 - 1) Las unidades deben cumplir con los límites de apilamiento (6.0).
 - 2) Las unidades no pueden ser colocadas en hexágonos ocupados por el enemigo sin embargo, pueden ser colocados en EZOC.
- Todos los refuerzos podrán operar con normalidad en su GT de llegada.
- Todos los refuerzos determinados deben entrar en el mapa en el GT para el que fueron lanzados. Si el jugador japonés no puede colocar todos los refuerzos que le corresponden en ese GT, entonces cualquier unidad no colocada será eliminada permanentemente del juego.

5.5 Secuencia de movimiento/combate o combate/movimiento

Durante la Fase de Declaración de Secuencia, el jugador en fase debe determinar el orden en el que conducirá las Fases de Movimiento y Combate. Ver 5.5.1 y 5.5.2 para conocer los procedimientos para cada nacionalidad.

- Cada jugador puede realizar su Fase de Movimiento y luego su Fase de Combate o realizar su Fase de Combate y luego su Fase de Movimiento.
- No importa qué orden de secuencia se siga, todas las unidades amigas en el mapa pueden participar hasta el límite de sus capacidades normales en cada fase.
- Un jugador no puede ejecutar una orden para algunas unidades amigas y otro para otras unidades amigas. Todas las unidades amigas deben realizar las Fases de Combate y Movimiento en el orden declarado.

- 1) Durante el despliegue.

THE BATTLE OF TAIERZHUANG 1938



2) Al final de cada Fase de Refuerzo, Movimiento y Combate.

3) Después de que una pila avance después del combate.

- Si se descubre que algún hexágono está sobreapilado, el jugador propietario debe eliminar su elección de unidades que excedan los límites de apilamiento de ese bando (6.1).
- No hay ninguna ventaja o desventaja inherente en ninguna de las secuencias. Es decir, no hay penalizaciones ni bonificaciones automáticas de combate o movimiento para ningún jugador en ninguna secuencia de fase.

5.5.1 Procedimiento de secuencia chino

Durante cada Fase de Determinación de Secuencia China durante GT 2 a GT 6, el jugador chino tira 1d6.

- 1) Si el resultado del dado es del uno al tres, el jugador chino debe realizar la Fase de Movimiento China y luego la Fase de Combate China.
 - 2) Si el resultado del dado es de cuatro a seis, el jugador chino debe realizar la Fase de Combate China y luego la Fase de Movimiento China.
- En GT 7 y GT 8, el jugador chino es libre de elegir el orden de secuencia chino.

5.5.2 Procedimiento de secuencia japonés

El jugador japonés es libre de elegir el orden de secuencia japonés en todos los GT.

5.6 GT 8 Fuga japonesa

Si al comienzo del turno del jugador japonés GT 8 ambos cuarteles generales japoneses no pueden trazar una línea de suministro (5.3), el jugador japonés puede declarar un intento de fuga.

- El jugador japonés no está obligado a declarar una fuga.
- Si se declara la ruptura:
 - 1) El jugador japonés retira inmediatamente todos los marcadores de artillería del juego. Los dos marcadores de apoyo aéreo no se ven afectados.
 - 2) Durante la siguiente Fase de Movimiento Japonesa, las unidades japonesas sólo pueden mover a hexágonos al norte, noreste o noroeste del hexágono en el que comenzaron la Fase de Movimiento.
 - 3) Durante la Fase de Combate Japonesa, las unidades japonesas sólo pueden atacar a hexágonos que se encuentren al norte, noreste o noroeste de al menos una de las unidades japonesas que participan en ese combate.
 - 4) Todos los ataques japoneses reciben dos desplazamientos de columna hacia la derecha.

5.7 Finalizando los GT

Cada GT se completa cuando se completa la Fase 5 del turno del jugador japonés. Si es el final de GT 8, el juego termina y los jugadores determinan la victoria (4.0). Al final de cualquier otro GT, los jugadores mueven el marcador de turno de juego a la siguiente casilla de GT en el Registro de Turno correspondiente.

6.0 API LAMI ENTO

Apilamiento es el término utilizado para describir la colocación de más de una unidad amiga en el mismo hexágono al mismo tiempo.

- Las unidades enemigas nunca se apilan juntas, sólo las unidades amigas se apilan juntas.
- Los jugadores deben comprobar el apilamiento en los siguientes momentos:
 - 1) Durante el despliegue.
 - 2) Al final de cada Fase de Refuerzo, Movimiento y Combate.
 - 3) Después de que una pila avance después del combate.
- Si se descubre que algún hexágono está sobreapilado, el jugador propietario debe eliminar su elección de unidades que excedan los límites de apilamiento de ese bando (6.1).

Importante: los marcadores no cuentan para los límites de apilamiento.

6.1 Límites de apilamiento japoneses

El límite de apilamiento japonés es una unidad de infantería más una de las siguientes:

Importante: Las unidades de una división japonesa pueden apilarse con unidades de la otra división sin embargo, consulte 9.2 y 9.3 para conocer las restricciones relativas a la participación de unidades/apoyo en el mismo ataque

- 1) Un HQ o,
- 2) Una unidad de tanque o,
- 3) Una unidad de vehículos blindados.

Importante: La unidad HQ, tanque o vehículo blindado debe ser la unidad superior de la pila.

6.2 Apilamiento chino

El límite de apilamiento chino es una unidad de infantería. Además, el 4º Regimiento de Artillería puede apilarse con cualquier unidad de infantería. El regimiento de artillería debe ser la unidad superior de una pila.



Importante: El 4º Regimiento de Artillería puede apilarse con unidades de cualquier ejército chino sin embargo, consulte 9.2 para conocer las restricciones relativas a la participación de unidades en el mismo ataque

6.3 Niebla de guerra

Ningún jugador puede mirar debajo de la unidad superior de cualquier apilamiento que pertenezca a su oponente hasta el momento en que se declare un combate dentro o desde ese hexágono.

Una vez que se revelan las unidades, el jugador atacante no puede cancelar un ataque.

Excepción: Si el jugador japonés está llevando a cabo un ataque y hay al menos una unidad de tanque o vehículo blindado participando en el ataque, el jugador japonés puede, después de declarar el ataque, examinar todas las unidades defensoras y luego cancelar el ataque. Las unidades que participaban en el ataque no podrán realizar otro ataque. Si se cancela el ataque, las unidades defensoras vuelven a su estado no revelado.

7.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

Los seis hexágonos que rodean inmediatamente a un hexágono que contiene una o más unidades terrestres de todo tipo constituyen la ZOC de las unidades en ese hexágono.

- No hay diferencia de efecto entre las ZOC proyectadas por unidades de diferentes bandos o tipos en el mismo hexágono.
- Las unidades enemigas pueden proyectar simultáneamente su ZOC en los mismos hexágonos.
- Las ZOC se proyectan dentro, fuera y a través de todo tipo de terreno, así como lados de hexágono de río.
- Las unidades que comienzan una Fase de Combate amiga en una EZOC no están obligadas para atacar a las unidades enemigas.

7.1 Zonas de control enemigas (EZOC) y movimiento

Una unidad en movimiento debe detener su movimiento durante esa fase cuando entra por primera vez a un hexágono que contiene una EZOC.

La presencia de una unidad amiga en una EZOC no niega esa EZOC para propósitos de movimiento.

- Una unidad que comienza una Fase de Movimiento amiga en una EZOC puede abandonar ese hexágono siempre que el primer hexágono al que entre no contenga una EZOC. Si la unidad entra en otra EZOC debe cesar inmediatamente su movimiento.
- La ZOC de una unidad nunca se niega por ningún motivo.

THE BATTLE OF TAierzhuang 1938



7.2 EZOC y avance después del combate

Las EZOC no afectan a las unidades que avanzan después del combate.

7.3 Negar la ZOC china

La presencia de una unidad japonesa en un hexágono que contiene una ZOC china negará esa ZOC para ciertos propósitos. Ver reglas 5.3.

8.0 MOVIMIENTO

El factor de movimiento de una unidad (2.3.6) es el número de puntos de movimiento (MP) que una unidad puede gastar en cada GT.

Importante: todas las unidades chinas boca abajo tienen un factor de movimiento de seis.

- Los jugadores mueven unidades de un hexágono a un hexágono adyacente (sin saltarse hexágonos) y las unidades pagan distintos costos de MP dependiendo de su tipo y del terreno en cada hexágono al que ingresan.
- Los MP no se podrán acumular de GT en GT o de fase en fase, ni se podrán prestar o dar de una unidad o pila a otra.
- Un jugador puede mover cualquier número de unidades amigas durante una Fase de Movimiento amiga.
- No se requiere que las unidades gasten todos sus MP antes de detenerse.
- El movimiento de cada unidad o apilamiento debe completarse antes de que se inicie el de otra. Un jugador sólo puede cambiar la ubicación de una unidad o apilamiento ya movido si su oponente acepta permitirlo.

8.1 Movimiento del apilamiento

Las unidades no pueden moverse apiladas. Los jugadores deben mover unidades individualmente.

8.2 Movimiento Mínimo

No existe una regla de movimiento mínimo. Una unidad debe tener suficiente MF restante para entrar en un hexágono.

8.3 Terreno y movimiento japonés

Las unidades japonesas pagan costos variables para entrar en hexágonos según el terreno en cada hexágono y cualquier barrera de agua (canal) a lo largo de sus lados de hexágono. Consulte la tabla de efectos del terreno.

- Cada hexágono está definido por un solo tipo de terreno, generalmente el que tiene mayor coste de MP.

Ejemplo: si un hexágono contenía terreno despejado y una aldea, ese hexágono es un hexágono de aldea. Una unidad japonesa gastaría tres MF para entrar en el hexágono.

- Las unidades japonesas que se mueven de un hexágono de ferrocarril a otro a través de un lado de hexágono que contiene un símbolo de ferrocarril gastan un MF por hexágono. Las unidades japonesas que se mueven a un hexágono de ferrocarril desde cualquier otro hexágono pagan el coste del otro terreno en el hexágono (claro o aldea).

Importante: Las unidades de tanques y vehículos blindados no pueden mover a hexágonos del centro de la ciudad pueden, sin embargo, atacar a dichos hexágonos (pero no pueden avanzar hacia ellos después del combate).

- Los dos puentes del mapa no pueden ser destruidos. Las unidades japonesas sólo pueden cruzar lados de hexágono de canal cuando crucen por un puente.

8.4 Terreno y movimiento chino

Las unidades chinas gastan sólo un MP para entrar o cruzar cualquier tipo de terreno.

Importante: El 4º Regimiento de Artillería sólo puede mover o atacar cruzando el canal en un lado de hexágono de puente. Todas las demás unidades chinas ignoran el canal a efectos de movimiento.

9.0 COMBATE

El combate tiene lugar entre unidades enemigas adyacentes durante cada Fase de Combate.

- El jugador que dirige la fase de combate es el "atacante" y el otro jugador es el "defensor", independientemente de la situación general en el mapa.
- Atacar es siempre voluntario. Cada jugador es siempre libre de atacar o no, según elija caso por caso, durante su propia Fase de Combate.
- Una vez declarado un ataque, éste no podrá suspenderse su resolución debe llevarse hasta una conclusión. Excepción: Véase 6.3.
- Si hay dos o más unidades enemigas en un hexágono atacado, el jugador atacante sólo puede atacar esa pila como si fuera una unidad defensora combinada.
- Un hexágono ocupado por el enemigo puede ser atacado por tantas unidades atacantes como puedan atacar desde uno, algunos o todos los hexágonos adyacentes.
- No más de un hexágono puede ser objeto de un mismo ataque.
- Ninguna unidad atacante puede tener su factor de ataque dividido y aplicado a más de un combate.
- Ninguna unidad defensora puede tener parte de su factor de defensa atacado por uno o más atacantes mientras otra parte es atacada por otros.
- Ninguna unidad atacante puede atacar más de una vez por Fase de Combate, y ninguna unidad defensora puede ser atacada más de una vez por Fase de Combate (**Excepciones:** 9.10 y 9.11).
- No existe un límite arbitrario en el número de ataques que cada jugador puede resolver durante una Fase de Combate.
- El atacante no necesita declarar todos sus ataques de antemano, y pueden resolverse en cualquier orden que el jugador atacante desee siempre y cuando la resolución de uno se complete antes de que comience la del siguiente.
- No todas las unidades apiladas en un hexágono están obligadas a participar en el mismo ataque. Las unidades en una pila pueden atacar a un hexágono mientras que otras atacan a otro hexágono o no atacan en absoluto.
- Ninguna unidad defensora podrá jamás negarse a combatir todas las unidades en un hexágono atacado deben participar en su defensa.

9.1 Procedimiento de combate

El jugador atacante debe esforzarse por tener más factores de ataque involucrados en una batalla que los factores de defensa del defensor.

Importante: cuando juegan Taierzhuang, los jugadores usan la segunda línea diferencial en la parte superior de la tabla de resultados de combate (CRT) denominada BoT.

- 1) El jugador atacante identifica el hexágono defensor y las unidades que participarán en el ataque.
- 2) Si el jugador japonés es el atacante, el jugador puede asignar marcadores de apoyo aéreo y de artillería (9.3).
- 3) El jugador defensor suma todos los factores defensivos de la unidad defensora participante. Si el jugador chino está defendiendo, se revelan las unidades ocultas. Si el jugador japonés está atacando con cualquier unidad de tanque o vehículo blindado, ahora puede cancelar el ataque (6.3).
- 4) El jugador atacante suma los factores de ataque de todas las unidades participantes (los factores pueden verse afectados por el terreno).
- 5) Luego, los jugadores restan el total del jugador defensor del total del jugador atacante.
- 6) Los encabezados de las columnas en el CRT varían de " 0" a " 30". Encuentre el encabezado de columna más grande que sea menor o igual al diferencial de combate que se acaba de calcular.

THE BATTLE OF TAIERZHUANG 1938



Ejemplo: si la fuerza atacante contiene 15 factores de ataque y la fuerza defensora contiene tres factores de defensa, el combate se resolvería (a menos que también estuvieran involucrados cambios de columnas) usando la columna "+10" en el CRT.

9.2 Restricciones organizativas

Las unidades japonesas de las dos divisiones diferentes de ese bando (5ª y 10ª) nunca pueden participar juntas en el mismo ataque. Las unidades chinas de los dos ejércitos diferentes de ese bando (2º y 20º) nunca pueden participar juntas en el mismo ataque.

Importante: Las unidades de dos divisiones japonesas y/o dos ejércitos chinos que estén apiladas en el mismo hexágono pueden defenderse normalmente.

9.3 Marcadores de apoyo aéreo y de artillería japoneses

El jugador japonés tiene dos marcadores de apoyo aéreo y ocho marcadores de apoyo de artillería. Pueden estar comprometidos a ayudar a fortalecer los ataques japoneses (pero no las defensas japonesas).

- Los marcadores de apoyo sólo pueden usarse una vez por turno de juego.
- Los marcadores de apoyo aéreo pueden usarse para apoyar ataques en cualquier parte del mapa y puede usarse para apoyar cualquiera de las divisiones.
- Los marcadores de apoyo de artillería sólo pueden ser utilizados por su propia división y el hexágono defensor debe estar dentro de cuatro hexágonos del cuartel general de la división. Cuente el hexágono del defensor, pero no el hexágono ocupado por el HQ.
- Los marcadores de apoyo aéreo y de artillería no pueden usarse si el hexágono defensor es un hexágono del centro de la ciudad.
- Se puede comprometer cualquier número de marcadores de apoyo aéreo y de artillería elegibles para apoyar un ataque japonés determinado.

Importante: Los marcadores de apoyo japoneses no pueden usarse cuando las unidades japonesas están defendiendo.

- Si el jugador japonés cancela un ataque, los marcadores de apoyo aéreo/artillería no se utilizan. Podrán aplicarse a otro combate durante la misma fase (6.3).
- Después de comprometer todos los marcadores deseados y elegibles, el jugador japonés tira 1d6 por cada marcador de apoyo comprometido y divide el resultado por la mitad (redondeando hacia arriba). El número resultante es el número de factores de ataque que pueden añadirse al ataque japonés.
- Después de determinar los factores de ataque totales para todos los marcadores de apoyo, el jugador japonés puede sumar esos factores de ataque al total de la unidad atacante.

Importante: El número de factores de combate del marcador de apoyo nunca puede exceder el factor de ataque total de todas las unidades atacantes en ese combate. Los factores sobrantes se pierden y no se pueden volver a aplicar a un combate diferente.

- Los marcadores de apoyo aéreo y de artillería japoneses no tienen pasos, apilamiento o valores de combate propios, ni pueden entregarse para satisfacer los requisitos de pérdidas en combate.

9.4 Cambios de columna

Los diferenciales de combate pueden modificarse mediante:

- 1) El terreno en el hexágono del defensor.
 - 2) Si las unidades atacantes califican para una bonificación de ataque concéntrico (9.5).
- Los desplazamientos hacia la izquierda favorecen al defensor. Los desplazamientos a la derecha favorecen al atacante.
 - Consulte al TEC para determinar si se aplica algún cambio en el terreno.

- Todos los cambios de columna aplicables son acumulativos. Todos los cambios de columna son aplicados, lo que da como resultado un desplazamiento final hacia la izquierda o hacia la derecha de una o más columnas.

9.5 Ataque concéntrico japonés

Si un hexágono defensor es atacado por unidades japonesas en hexágonos opuestos, o por unidades de tres hexágonos circundantes con un hexágono entre cada uno y el siguiente hexágono ocupado por el atacante, o por unidades de más de tres hexágonos, ese ataque es elegible para recibir una bonificación de ataque concéntrico. Los ataques concéntricos otorgan un desplazamiento de una columna hacia la derecha.

Importante: Las unidades chinas atacantes no son elegibles para bonificaciones de ataque concéntricos.

9.6 Lados de hexágono del Gran Canal

Las unidades japonesas sólo pueden atacar a través del Gran Canal a través de los dos lados de hexágono del puente.

- Si todas las unidades japonesas atacantes están atacando a través de un puente, aplica un desplazamiento de la columna izquierda.
- Si todas las unidades chinas atacantes están atacando a través de un lado de hexágono de canal (incluidos los lados de hexágono con puente), aplique un desplazamiento de una columna a la izquierda.

9.7 Hexágonos de ciudad y centro de ciudad

Los hexágonos de ciudad proporcionan cambios de columna y otros beneficios a las unidades defensoras.

Hexágonos de ciudad y lados de hexágono de muralla de ciudad:

- 1) Las unidades defensoras (de cualquier bando) reciben dos desplazamientos de columna hacia la izquierda.
- 2) No se aplica el bono de ataque concéntrico japonés.
- 3) Las unidades atacantes añaden un paso de pérdida a los pasos requeridos. Si el resultado de las unidades atacantes es cero, la pérdida de un paso adicional aún se aplica.
- 4) Si todas las unidades atacantes están atacando a un hexágono de ciudad a través de los lados de hexágono de pared, el defensor recibe un desplazamiento adicional de una columna hacia la izquierda. Este cambio adicional no se aplica si se ataca desde un hexágono de ciudad a una aldea o hexágono despejado.

Hexágonos del centro de la ciudad:

- 1) Las unidades defensoras (de cualquier bando) reciben dos desplazamientos de columna hacia la izquierda.
- 2) No se aplica el bono de ataque concéntrico japonés.
- 3) Las unidades atacantes añaden un paso de pérdida a los pasos requeridos. Si el resultado de las unidades atacantes es cero, la pérdida de un paso adicional aún se aplica.
- 4) El jugador japonés no puede aplicar marcadores de artillería o apoyo aéreo.
- 5) Las unidades de tanques y vehículos blindados japoneses tienen un factor de ataque de uno en lugar del factor de ataque impreso.

Importante: Las unidades de tanques y vehículos blindados pueden atacar, pero no entrar, en hexágonos centrales de ciudades (8.3).

9.8 Resolución final del combate

Después de que se hayan aplicado todos los cambios diferenciales aplicables y se haya determinado la columna apropiada en la Tabla de Resultados del Combate, el atacante tira 1d6 y cruza el resultado con la columna diferencial final para obtener un resultado del combate.

- Los resultados del combate se dan en términos de pasos perdidos por las unidades involucradas de uno o ambos lados.
 - a) El número impreso a la izquierda de la barra se aplica a las unidades atacantes involucradas.
 - b) El número impreso a la derecha de la barra se aplica a las

THE BATTLE OF TAIERZHUANG 1938

unidades defensoras involucradas.

Importante: Las unidades chinas atacantes no son elegibles para cambios de ataque concéntricos.

Ejemplo: Un resultado de combate de "1/2" significaría que la fuerza atacante debe perder un total de un paso, mientras que la fuerza defensora debe perder un total de dos pasos.

- En cada combate el defensor debe aplicar primero sus propias pérdidas, luego el jugador atacante aplica sus propias pérdidas.
- Si se elimina la fuerza de un bando, se ignoran todas las pérdidas restantes.

Importante: si el defensor está en un hexágono de ciudad o centro de ciudad, suma uno al número de pérdidas del atacante (incluso si ese número fuera cero).

- Las pérdidas se reparten de la forma que desee el jugador propietario.

9.9 Avance después del combate

Después de eliminar todas las pérdidas requeridas, si todas las unidades defensoras son eliminadas, las unidades atacantes participantes pueden avanzar después del combate.

- Las unidades atacantes pueden moverse al hexágono defensor.
- Deben respetarse las limitaciones de apilamiento (6.0).
- El avance después del combate no es un movimiento regular y no implica el gasto de MP.
- Las unidades que avanzan ignoran la EZOC.
- Avanzar después del combate es una opción. No es obligatorio.
- La decisión de avanzar debe tomarse inmediatamente después de resolverse un combate y antes de iniciarse el de otro.
- El jugador que avanza puede avanzar cualquier número de unidades atacantes participantes (se aplican limitaciones de apilamiento).

Importante: las unidades defensoras no pueden avanzar después del combate.

9.10 Ataques de impulso japoneses

Las unidades japonesas atacantes que avanzan después del combate

(incluidas aquellas que lanzaron un ataque de flanco (9.1.1)) pueden iniciar inmediatamente un segundo ataque (de impulso) contra cualquier hexágono ocupado enemigo adyacente.

Importante: Si las unidades japonesas realizaron un ataque de flanco (9.11) como su primer ataque, esas unidades no pueden realizar un segundo ataque de flanco como su ataque de impulso.

- Sólo aquellas unidades japonesas que avanzaron después del combate son elegibles para realizar un ataque de impulso.
- Los ataques de impulso deben realizarse antes de iniciar otro ataque.
- No se requieren ataques de impulso. quedan a opción del jugador japonés.
- Una unidad sólo puede participar en un ataque de impulso por Fase de Combate.

9.11 Ataques de flanco japoneses

Durante una Fase de Combate, si una unidad o apilamiento japonés está ubicado de manera que esté adyacente a uno o más hexágonos ocupados por unidades enemigas y a uno o más hexágonos desocupados que contengan sólo una EZOC, el jugador japonés puede lanzar un ataque (flanqueando ataque) en cualquiera de esos hexágonos EZOC desocupados.

- Los ataques de flanco se llevan a cabo moviendo la(s) unidad(es) atacante(s) al hexágono defensor no ocupado (es decir, no hay cálculo del diferencial de combate, tirada de dados de combate de pérdidas. las unidades atacantes simplemente hacen un avance automático después del combate).
- Las unidades japonesas calificadas de diferentes hexágonos pueden participar en el mismo ataque de flanco. Los límites de apilamiento se aplican al mover las unidades japonesas al hexágono defensor (6.0).
- Ninguno de los bandos sufre pérdidas.
- Cada unidad puede participar en sólo un ataque de flanqueo por Fase de Combate.