

YALU

Deluxe



Rules of Play

Compass Games

New Directions in Gaming

ÍNDICE

1.0	INTRODUCCIÓN
2.0	COMPONENTES
3.0	SECUENCIA DE JUEGO
4.0	FASE DE TIEMPO
5.0	SUMINISTRO E AISLAMIENTO
6.0	REFUERZOS Y REEMPLAZOS
7.0	APILAMIENTO
8.0	ZONAS DE CONTROL
9.0	MOVIMIENTO
10.0	COMBATE
11.0	PUNTOS DE SUMINISTRO DE ATAQUE COMUNISTA
12.0	UNIDADES DE APOYO DE LAS UN
13.0	FASE DE BOMBARDEO DE LAS UN
14.0	NEUTRALIZACIÓN
15.0	REAGRUPACIÓN Y CHEQUEOS DE MORAL
16.0	GUERRILLAS
17.0	RECLUTAS PVA
18.0	GENERAL MATHEW RIDWAY
19.0	REGLAS ESPECIALES DEL PRIMER TURNO
20.0	CÓMO GANAR
21.0	PREPARACIÓN PARA JUGAR
22.0	REGLAS OPCIONALES

1.0 INTRODUCCIÓN

“General, hay un jodido montón de chinos en aquellas colinas.” Capitán Donald France, oficial de inteligencia, 7º Regimiento de Marines, USMC, 27 de noviembre de 1950.

En noviembre de 1950 la contraofensiva de las Naciones Unidas contra los Norcoreanos parecía estar en las etapas finales de sofocarse. En todas partes el Inmingun (el Ejército Popular Norcoreano) estaba en completa retirada hacia la frontera china, perseguido de cerca por los victoriosos aliados.

La intervención china en la guerra había sido considerada y desechada como un farol por el Mando de las UN. Así, las fuerzas de las UN estaban fatalmente demasiado extendidas cuando el farol se materializó en una fuerza de treinta divisiones, hábilmente infiltradas en las montañas de Corea.

Las UN fueron enviadas de regreso hacia el paralelo 38 tambaleándose en la confusión, intentando desesperadamente establecer una línea de frente estable. Los comunistas siguieron sin descanso, infiltrándose profundamente en las posiciones de las UN y atacando sin pausa, aceptando muchas bajas con el fin de mantener el impulso del ataque.

Yalu comienza con el ataque inicial chino. Corresponderá al jugador comunista forzar a las UN al sur del paralelo 38; corresponderá al jugador de las UN evitar que suceda esto.

2.0 COMPONENTES

2.1 Mapa

El mapa muestra el área de Corea sobre la que se luchó la campaña. Una malla hexagonal se ha superpuesto para regular el movimiento y la posición / colocación de las fichas de juego. Cada hex representa 10 millas de terreno real, aproximadamente, medido desde lado de hex a lado de hex.

Hay varias tablas y cartas impresas en el mapa. Tener en cuenta que la Tabla de Efectos del Tiempo es diferente para los dos jugadores.

2.2 Fichas

Las fichas representan divisiones, brigadas, regimientos, batallones y recursos de apoyo que participaron en la campaña; así como marcadores para recordar información de la partida a los jugadores. Las fichas muestran información en un formato específico, como se indica en la Tabla de Descripción de Unidad.

Abreviaturas:

- Au: Australia
- Be: Bélgica
- Ca: Canadá
- Co: Colombia
- Et: Etiopía
- Ne: Países Bajos
- PEFTOK: Fuerza Expedicionaria Filipina a Corea..
- Ph: Filipinas
- PPCLI: Infantería Ligera Canadiense de la Princesa Patricia
- RAR: Regimiento Real Australiano
- RHB: Batallón Real Griego
- RT: Tailandesa Real
- Th: Tailandia
- Tu: Turnquía
- UK: Reino Unido
- RCT: Equipo de Combate Regimental
- KMC: Cuerpos de Marines de Corea
- Cap: Capital / Principal
- BB: Acorazado
- CA: Crucero
- DD: Destructor
- TK: Tanque
- ART: Artillería
- Hun: Hungnam
- Won: Wonsan

2.3 Cartas de Ayuda al Jugador (PAC)

Cada jugador tiene una PAC idéntica conteniendo la Tabla de Resultados de Combate, Secuencia de Juego y Tabla de Efectos del Terreno. Además, el jugador de las UN tiene una Tabla de Desglose y Tabla de Orden de Batalla, y el jugador Comunista solo tiene una Tabla de Orden de Batalla.

2.4 Reglas

Este cuadernillo contiene las reglas de juego. Estas reglas están organizadas en la medida de lo posible a lo largo de la secuencia de juego, utilizando un sistema de casos. La mayoría de conceptos y procedimientos son explicados una vez, con abundantes referencias cruzadas cuando es necesario.

2.5 Glosario

Las siguientes definiciones serán útiles al leer estas reglas y jugar el juego:

Aliados: Fuerzas de las UN no americanas y no de la República de Corea.

Puntos de Suministro de Ataque (ASPs): Una medida de la capacidad del jugador Comunista para mantener su ofensiva cuando avanza más allá de sus fuentes de suministro. Los ASPs también representan, de manera abstracta, apoyo de artillería comunista.

Comunista: Todas las fuerzas del jugador Comunista, incluyendo PVA (chino) e Inmingun (Corea del Norte).

Área de Ensayo Comunista: Las áreas del mapa encerradas con contornos rojos, numeradas del 1 al 4, donde las unidades Comunistas despliegan al comienzo de la partida, o aparecen como refuerzos.

Control: Cada ciudad está bajo el control de sólo un jugador a la vez.

Modificador de la Tirada de Dados (DRM): Las tiradas de dados en la Tabla de Resultados del Combate pueden ser modificadas por el terreno y / o unidades de apoyo.

Guarnición: Unidades de las UN sin capacidad de movimiento, utilizadas para mantener / ocupar ciudades clave.

Guerrilla: Restos de guerrillas del Ejército Popular de Corea del Norte (NKPA). Al inicio de la partida, el NKPA ha sido realmente destruido; pero quedan restos, y resultarán ser una molestia para las fuerzas de las UN.

Aislamiento: Una unidad que no puede trazar una línea de suministro se dice que está aislada.

Punto de Movimiento (MP): La capacidad de movimiento de una unidad es expresada en Puntos de Movimiento. Cada unidad, excepto las unidades navales y aéreas, tiene su capacidad o factor de movimiento impresa en la esquina inferior derecha de su ficha.

Ejército Popular de Corea del Norte (NKPA): El Ejército de Corea del Norte.

Neutralizado: Una condición de efectividad reducida, provocada por el combate u otros eventos.

Ejército de Voluntarios del Pueblo (PVA): El Ejército de la China Comunista.

Reagrupamiento: El procedimiento mediante el cual una unidad neutralizada vuelve a su status normal.

República de Corea (ROK): El Ejército de Corea del Sur.

“Cuerpo” de Marines de ROK (KMC): Realmente es una unidad de tamaño regimiento; era un “cuerpo” sólo de nombre. Tratarla, para propósitos de apilamiento, como un regimiento.

Apoyo: Recursos de combate disponibles para el jugador de las UN en la forma de unidades de artillería, aéreas, navales y tanques. El jugador Comunista no tiene unidades de apoyo,

pero puede asignar artillería a sus ataques. Esto es representado abstractamente, en la forma de ASPs extras gastados en un ataque.

Naciones Unidas (UN): Todas las fuerzas del jugador de las Naciones Unidas, incluyendo US, ROK y Aliadas.

Zona de Control. (ZOC): Los seis hexes que rodean a una unidad sobre los cuales ejerce una influencia. Las ZOCs enemigas restringen el movimiento amigo y el suministro.

2.6 Control del Hex

El control de ciudades es importante durante varias fases del juego. Un jugador controla una ciudad si sus unidades (excepción: Guerrillas) la ocupan actualmente o fueron las últimas en pasar a través de ella. Las Guerrillas nunca controlan ciudades, incluso aquellas que están ocupando actualmente.

El control de una ciudad afecta al suministro, refuerzos, reemplazos, y asignaciones de ASP Comunistas.

2.7 Control de Unidad

El jugador poseedor de una unidad es siempre aquel que la moverá (incluyendo retiradas después del combate). Un jugador nunca mueve unidades enemigas.

2.8 Material

Cada copia de YALU contiene lo siguiente:

- Un mapa Deluxe
- Un mapa Clásico
- Dos láminas de fichas de 9/16 (456 fichas)
- Seis Cartas de Ayuda al Jugador de doble cara.
- Un libro de reglas
- Dos dados de seis caras
- Una caja

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

YALU es jugado en turnos semanales. Cada turno de juego está dividido en una Fase de Tiempo y dos turnos de jugador, con cada turno de jugador además dividido en una cantidad de fases y subfases. Todas las acciones tienen lugar dentro de esta Secuencia de Juego y no se pueden realizar fuera de orden.

Nota del Diseñador: Yalu trata al bando Comunista y al de las Un de forma asimétrica en muchos aspectos, incluidos suministro e aislamiento, apilamiento, movimiento y combate. Estas diferencias son constatadas en las secciones de las reglas aplicables / pertinentes.

3.1 Esquema de la Secuencia de Juego

I. FASE DE TIEMPO (4.9)

II. TURNO DEL JUGADOR COMUNISTA

- a. Fase de Suministro Comunista (5.0)
- b. Fase de Reemplazos y Refuerzos Comunistas (6.0)
- c. Fase de Movimiento Comunista (9.0)
- d. Fase de Huida en Pánico de las UN (9.4)
- e. Fase de Combate Comunista (10.0)

(i) *Subfase de Designación de Ataque Comunista*

(ii) *Subfase de Fuego Defensivo de las UN*

(iii) *Subfase de Asalto Comunista*

f. Fase de Moral Comunista (15.0)

III. TURNO DEL JUGADOR DE LAS UN

a. Fase de Bombardeo de las UN (13.0)

b. Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN (6.0)

c. Fase de Movimiento de las UN (9.0)

d. Fase de Combate de las UN (10.0)

(i) *Subfase de Designación de Ataque de las UN*

(ii) *Subfase de fuego Defensivo Comunista*

(iii) *Fase de Asalto de las UN*

e. Fase de Moral de las UN (15.0)

3.2 Secuencia Narrativa del Juego

I. FASE DE TIEMPO (4.0)

Cualquier jugador lanza un dado en la Tabla de Tiempo (Weather Table). Ajustar los marcadores “Weather # Rolled” (número de tiempo obtenido) y “Weather” (tiempo atmosférico) en consecuencia.

El jugador de las UN mueve una cantidad de unidades de apoyo aéreo de las UN a / hacia la parte “Disponible” de su Casilla de Poder Aéreo de las UN (UN Airpower Box) igual a la cifra de Poder Aéreo Defensivo disponible en la Tabla de Efectos del Tiempo (Weather Effect Chart), según lo indicado por el tiempo de ese turno.

II. TURNO DEL JUGADOR COMUNISTA

a. Fase de Suministro Comunista (5.0)

El jugador Comunista determina el status de suministro de cada unidad Comunista que no es de la Guerrilla. Colocar y retirar marcadores de Aislamiento según sea necesario.

b. Fase de Refuerzos y Reemplazos Comunistas (6.0)

El jugador Comunista coloca sobre el mapa refuerzos regulares y condicionales (si los hay). Si Pyongyang está bajo control comunista, son llamados al servicio 2 unidades de Reclutas PVA, y pueden ser enviados sobre el mapa o permanecer en la Casilla de Reclutas PVA del mapa hasta un turno posterior. Si el Registro de Turno de Juego (Turn Record Track) tiene una “G” roja para ese turno, se coloca una unidad de Guerrilla sobre el mapa.

Los reemplazos se reciben para el PVA y NKPA.

El jugador Comunista recibe ASP y ajusta su Registro de ASP en consecuencia. Desde los turnos de Noviembre IV hasta Diciembre II recibe una cantidad fija según su Tabla de Suministro de Ataque. Empezando en Diciembre III (y hasta el final del juego) lanza un dado en su Tablas de Suministro de Ataque para determinar cuántos ASP recibe.

c. Fase de Movimiento Comunista (9.0)

El jugador Comunista declara cuáles de sus unidades intentarán Reagruparse en la Fase de Moral, y marca estas unidades. Después mueve todas, alguna o ninguna de las unidades elegibles que no se Reagrupan. Al final de la fase retirar del mapa todos los marcadores de Corte de Ferrocarril, Puente Dañado e Interdicción.

d. Fase de Huida en Pánico de las UN (9.4)

A continuación de la Fase de Movimiento Comunista, y antes de que se declare ningún combate en la Fase de Combate Comunista, el jugador de las UN tiene la oportunidad de mover ciertas de sus unidades para evitar el combate.

e. Fase de Combate Comunista (10.0)

(i) Subfase de Designación de Ataque Comunista

El jugador Comunista declara Ataques contra hexes ocupados por el enemigo (10.5), y asigna Puntos de suministro de Ataque y Apoyo de Artillería (11.0) a esos ataques.

(ii) Subfase de Fuego Defensivo de las UN

El jugador de las UN lleva a cabo Fuego Defensivo con unidades elegibles (10.6)

(iii) Subfase de Asalto Comunista

Después de resolver todo el Fuego Defensivo, el jugador Comunista resuelve sus ataques (10.7)

f. Fase de Moral Comunista (15.0)

El jugador Comunista resuelve todos los intentos de Reagrupamiento.

Al final del turno del Jugador Comunista, el jugador de las UN retira de su parte “Disponibles” cualesquiera unidades de apoyo aéreo no utilizadas y las coloca de nuevo en la parte “No Disponibles” de su Casilla de Poder Aéreo.

III. TURNO DEL JUGADOR DE LAS UN

a. Fase de Bombardeo de las UN (13.0)

El jugador de las UN mueve un número de unidades de apoyo aéreo de las UN a / hacia la parte “Disponible” de su Casilla de Poder Aéreo de las UN igual al número de Poder Aéreo Ofensivo disponible en la Tabla de Efectos del Tiempo para el tiempo de ese turno.

El jugador de las UN realiza ahora todos los Bombardeos deseados con sus unidades de Apoyo Aéreo, Naval, y / o de Artillería.

b. Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN (6.0)

El jugador de las UN coloca sobre el mapa sus refuerzos para el turno, y restituye de las Pila de Bajas unidades previamente eliminadas.

c. Fase de Movimiento de las UN (9.0)

El jugador de las UN declara cuáles de sus unidades intentarán Reagruparse en la Fase de Moral y coloca marcadores de “Reagrupar” (Regroup) sobre esas unidades. Después mueve todas, algunas o ninguna de las unidades que no están Reagrupándose.

d. Fase de Combate de las UN (10.0)

(i) Subfase de Designación de Ataque de las UN

El jugador de las UN declara Ataques contra hexes ocupados por el enemigo (10.5), y asigna a esos ataques unidades de apoyo elegibles (12.0).

(ii) Subfase de Fuego Defensivo Comunista

El jugador Comunista lleva a cabo Fuego Defensivo con unidades elegibles (10.6)

(iii) Subfase de Asalto de las UN

Después de que se resuelva todo el Fuego Defensivo, el jugador de las UN resuelve sus ataques (10.7)

e. Fase de Moral de las UN (15.0)

El jugador de las UN resuelve todos los intentos de Reagrupamiento. El jugador de las UN determina el status de suministro de cada unidad de las UN, excepto de las unidades

de apoyo naval y aéreo. Realizar Chequeos de Moral de Aislamiento según sea necesario.

4.0 FASE DE TIEMPO ATMOSFÉRICO

4.1 Reglas Generales

4.1.1 Cualquier jugador lanza un dado y cruza en la Tabla de Tiempo el número obtenido con el mes actual. El resultado es el tiempo para todo el turno.

4.1.2 Colocar el marcador “Weather # Rolled” (número de tiempo obtenido) en el espacio apropiado de la Tabla de Tiempo, y colocar el Marcador de Tiempo de cada jugador en la adecuada Casilla de Tiempo (Weather Box) de sus respectivas Tablas de Efectos del Tiempo (Weather Effects Chart).

4.2 Efectos del Tiempo

El resultado del tiempo determina:

- El número de unidades de apoyo aéreo de las UN disponibles tanto durante el turno del jugador Comunista como del turno de las UN, y
- La efectividad de los bombardeos de Ataque de Suministro de las UN, y
- Las capacidades de movimiento y combate de cada jugador según se indica en la Tabla de Efectos del Tiempo de cada jugador.

Nota de Juego: ¡El tiempo no afecta de igual forma a ambos jugadores!

4.3 Tiempo del Primer Turno

En el turno NOV IV no se lanza el dado para el Tiempo; es una tirada automática de 3: Bajo Cero Nublado (Subfreezing Overcast)

5.0 SUMINISTRO y AISLAMIENTO

5.1 Reglas Generales

5.1.1 El jugador Comunista cheque el status de suministro de todas sus unidades durante la Fase de Suministro Comunista. El jugador de las UN chequea el status de suministro de todas sus unidades durante la Fase de Moral de las UN.

Nota del Diseñador: Las unidades Comunistas chequean al comienzo del turno del jugador Comunista porque su status de suministro afecta a sus capacidades de movimiento y combate. Las unidades de las UN siempre mueven y luchan con sus capacidades al completo – al 100% - independientemente de su status de suministro – pero deben chequear ese status al final de cada turno del jugador de las UN para ver si se convierten en Neutralizadas o son eliminadas.

Una unidad está con suministro si puede trazar una línea de suministro de 6 hexes o menos hacia uno de los siguientes:

- **Un borde de mapa amigo:** los bordes de mapa amigos son el borde norte u oeste para los Comunistas, y el sur o este para las UN.
- **Un puerto amigo:** sólo las unidades de las UN pueden trazar una línea de suministro hacia un puerto amigo. Los puertos comprenden Iwon, Chinampo, Hungnam, Wonsan, e Inchon. Estos son marcados con un símbolo de suministro como recordatorio. Observar que Iwon no puede funcionar como un puerto de suministro durante tiempo SS, SO, o B.

- **Una carretera o línea de ferrocarril** que conduzca, libre de unidades enemigas o sus ZOCs, hacia un puerto amigo (para unidades de las UN), o hacia un borde del mapa. (*Excepción:* las Guerrillas no tienen ZOC, y NO bloquean las líneas de suministro de las UN, incluso en los hexes que ellas ocupan. Ver 16.0)
- **Una unidad amiga** que ella misma esté con suministro.

5.1.2 Una línea de suministro no puede cruzar / atravesar lados de hex de estuario o de embalse, entrar en hexes completos de mar, ciudades bajo control enemigo, ZOC enemiga, o hexes ocupados por el enemigo. (*Excepción:* las Guerrillas no tienen ZOC, y NO bloquean las líneas de suministro de las UN, incluso en los hexes que ellas ocupan. Ver 16.0). las unidades amigas niegan las ZOCs enemigas en su hex para el propósito / con el fin de trazar suministro – una línea de suministro puede entrar en una ZOC enemiga si el hex está ocupado por una unidad amiga.

5.1.3 Las unidades con suministro mueven y realizan combate con sus capacidades al completo – al 100% - Una unidad que está sin suministro está Aislada. Los efectos del Aislamiento son distintos para los dos bandos (5.2 y 5.3)

5.2 Suministro Comunista

5.2.1 Durante la Fase de Suministro Comunista, el jugador Comunista determina el status de suministro de cada unidad Comunista que no sea de Guerrillas. A las unidades Comunistas Aisladas se les coloca encima un marcador de Aislamiento (Isolated). Las unidades Aisladas mantiene este status hasta la Fase de Suministro Comunista del siguiente turno. Si una unidad con un marcador de Aislamiento ahora se encuentra con suministro, retirar el marcador de Aislamiento.

5.2.2 Las unidades Comunistas Aisladas dividen a la mitad sus factores / puntos de movimiento y combate, manteniendo las fracciones. Estos factores están a la mitad durante todo el *Turno de Juego*, incluso si las unidades mueven a una posición con suministro durante la Fase de Movimiento Comunista. La reducción a la mitad de factores de combate se aplica tanto al atacar como al ser atacado. Esto es acumulativo con los ataques No Suministrados. Los marcadores de Aislamiento sólo pueden ser retirados en la Fase de Suministro Comunista.

5.2.3 Las unidades Comunistas Aisladas no pueden intentar Reagruparse (9.2.1)

5.3 Suministro de las UN

5.3.1 Durante la Fase de Moral de las UN, el jugador de las UN determina el status de suministro de cada unidad de las UN, excepto de las unidades navales y aéreas de apoyo. Las unidades navales y aéreas de apoyo siempre están con suministro. A las unidades de las UN Aisladas se les coloca encima un marcador de Aislamiento. Si una unidad con un marcador de Aislamiento ahora se encuentra con suministro, retirar el marcador de Aislamiento.

5.3.2 Cada unidad de las UN Aislada realiza un Chequeo de Moral de Aislamiento (15.7). Si la unidad lo pasa, no sucede nada. Si lo falla, la unidad se convierte en Neutralizada; colocar sobre ella un marcador de Neutralizado – Neutralized - (o eliminarla si ya está Neutralizada).

5.3.3 El Aislamiento no afecta a los factores de movimiento o combate de las unidades de las UN.

5.3.4 Las unidades de las UN no pueden Reagruparse (9.3.1) si están Aisladas o se encuentran al norte de la Weather Line (Línea de Tiempo) en un turno en el que el tiempo es “Blizzard” – Tempestad de Nieve / Ventisca – Para propósitos de colocación de un marcador de Reagrupación, determinar el status de suministro de la unidad al comienzo de la Fase de Movimiento de las UN.

Nota de Juego: Una unidad de las Un que no puede Reagruparse debido al Aislamiento sigue siendo libre para moverse; si regresa a una posición con suministro durante la Fase de Movimiento de las UN, no tendrá que realizar un chequeo de Moral de Aislamiento en la Fase de Moral.

6.0 REFUERZOS y REEMPLAZOS

6.1 Refuerzos

Los refuerzos son nuevas unidades que entran en el juego. Los refuerzos de un jugador se reciben durante su Fase de Refuerzos y Reemplazos. Los refuerzos pueden colocarse en una ZOC enemiga (excepción: las Guerrillas no pueden colocarse en ZOC de las UN).

6.1.1 Refuerzos Comunistas

Los refuerzos Comunistas se dividen en cuatro clases: regulares, condicionales, Reclutas PVA, y Guerrillas.

6.1.1.1 Los refuerzos Comunistas regulares se reciben según la Tabla de Orden de Batalla Comunista. Durante los 3 primeros turnos del juego, los refuerzos regulares son colocados en un Área de Ensayo Comunista. Comenzando con el turno 4, los refuerzos regulares son colocados en cualquier hex terrestre a lo largo del borde norte u oeste del mapa.

6.1.1.2 El control Comunista de Hungnam, Wonsan y Pyongyang proporciona Refuerzos Condicionales y ASP una vez – en una única ocasión – durante la Fase de Refuerzos y Reemplazos del jugador Comunista en el primer turno después de que la ciudad pase a estar bajo control Comunista, a condición de / siempre que el jugador Comunista todavía controle la ciudad. Las unidades NKPA son colocadas en el hex de ciudad, mientras que las Guerrillas son colocadas según (6.1.1.4). Los Refuerzos Condicionales y ASP pueden recibirse sólo una vez por ciudad, y no se pierden si el jugador de las UN vuelve a tomar la ciudad.

6.1.1.3 Dos unidades Reclutas PVA pasan a estar disponibles en cada Fase de Refuerzos y Reemplazos Comunista que Pyongyang esté bajo control Comunista. Los Reclutas PVA pueden colocarse con cualquier unidad de combate Comunista no Aislada, no Neutralizada, o pueden mantenerse / conservarse en la Casilla de Reclutas PVA hasta que se necesiten. Sobre el mapa sólo pueden estar 6 unidades Reclutas PVA en un momento dado. No hay límite al número de unidades de Reclutas PVA que pueden estar en la Casilla de Reclutas PVA (PVA Conscripts Box), sujeto al límite de fichas proporcionadas.

6.1.1.4 Las Guerrillas son recibidas según el Registro de Turno de Juego. Las Guerrillas son colocadas en cualquier hex que no contenga una unidad de las UN o su ZOC, o una unidad de combate Comunista.

6.1.2 Refuerzos de las UN

6.1.2.1 Los refuerzos de las UN son recibidos según la Tabla de Orden de Batalla de las UN.

6.1.2.2 Los refuerzos ROK son colocados en Seoul. Los refuerzos no ROK de las UN son colocados en Inchon. Si los refuerzos llegan y su ciudad está capturada, aquellos llegan un turno más tarde en cualquiera de los hexes “To Pusan” (2718 ó 2731); si ambos hexes “To Pusan” (hacia Pusan) están capturados, el refuerzo se pierde.

6.1.2.3 Las unidades que en el turno anterior utilizaron el Traslado / Transporte por Mar son colocadas en cualesquiera puertos amigos (9.3.5).

6.2 Reemplazos

Los reemplazos son unidades eliminadas que vuelven al juego. Si un jugador recibe reemplazos de un cierto tipo y no hay disponible ninguno en la Pila de Bajas / Eliminadas, o no pueden ser colocados dentro de los límites de apilamiento, el reemplazo se pierde. Los reemplazos pueden ser colocados en una ZOC enemiga.

6.2.1 Reemplazos Comunistas

6.2.1.1 Comenzando con el turno Diciembre I, una división PVA eliminada puede ser repuesta en el primer turno de cada mes. La división repuesta es colocada en un hex con cualquier otra división del mismo ejército. Si ninguna otra división del mismo ejército permanece sobre el mapa, o si su colocación provoca exceso de apilamiento, la división no puede ser repuesta.

6.2.1.2 Comenzando con el turno Diciembre I, una división NKPA eliminada puede ser repuesta en el primer turno de cada mes. Una división repuesta puede ser colocada en un hex de Área de Ensayo Comunista, o en cualquier ciudad bajo control Comunista.

Si Pyongyang está bajo control Comunista, una división NKPA adicional / extra puede ser repuesta en el tercer turno de cada mes. Esta división debe ser colocada en Pyongyang.

6.2.2 Reemplazos de las UN

6.2.2.1 Un batallón o regimiento ROK eliminado puede ser repuesto cada turno, comenzando con Enero I. Esto aumenta a dos regimiento o batallones comenzando con Febrero I. Las unidades repuestas son colocadas en cualquier puerto bajo control de las Un o en Seoul.

6.2.2.1a Comenzando con Abril I, un regimiento o batallón ROK eliminado adicional / extra puede ser repuesto cada turno. Esta unidad debe ser colocada en Seoul o se pierde.

6.2.2.2 Un batallón de infantería (no de Marines) de US eliminado puede ser repuesto cada turno, comenzando con Noviembre IV. Esto aumenta a dos batallones cada turno, empezando con Febrero I. Se aumenta a tres batallones cada turno, comenzando en Abril I. La unidad repuesta es colocada en Seoul o cualquier puerto bajo control de las UN.

Nota de Juego: Cuando una división ROK o US es destruida en combate, devolver la división a la Carta de Orden de Batalla de las UN y colocar las unidades que la componen en la Pila de Bajas. Una división destruida solo puede reponerse por un batallón a la vez.

6.2.2.3 Una vez durante la partida, un regimiento USMC de la 1ª División de Marines US eliminado puede ser repuesto. Esto puede hacerse ocho o más turnos después de que el regimiento es eliminado. Es colocado en Seoul o cualquier puerto bajo control de las UN.

6.2.2.4 Una vez durante la partida, una Brigada Británica del 27th O Brigada Commonwealth del 29th puede ser repuesta. Esto puede hacerse ocho o más turnos después de que la brigada es eliminada. Es colocada en Seoul o cualquier puerto bajo control de las UN.

Nota de Juego: Hay marcadores de Reemplazos Disponibles de USMC y UK y Reemplazos Utilizados para colocarlos en el Registro de Turno de Juego como recordatorio. De este modo, no hay confusión en cuanto al momento en que son elegibles para regresar, o que ya han sido utilizados.

6.2.2.5 Las guarniciones de los US que son trasladadas por Mar (9.3.5) fuera del mapa son retiradas del juego de forma permanente. Dos turnos después de la retirada, uno o dos batallones de infantería (no de Marines) US extras / adicionales son repuestos de forma idéntica a 6.2.2.2. Cada unidad de guarnición retirada repondrá uno o dos batallones de infantería, como se señala / indica en la guarnición mediante un “1” ó “2” con un círculo alrededor.

6.3 Refuerzos y Reemplazos de las UN Retrasados.

Los refuerzos y reemplazos de las UN pueden ser retrasados un turno (sólo) a discreción del jugador de las UN. Las unidades retrasadas son colocadas en cualquier hex “To Pusan” (2817 ó 2731) en la Fase de Refuerzos y Reemplazos del turno siguiente.

Excepción: El único reemplazo ROK de Seoul (6.2.2.1a) no puede ser retrasado.

Nota de Juego: La información de refuerzos / reemplazos de cada bando está resumida en su PAC para una referencia rápida.

7.0 APILAMIENTO

Hay un límite al número de unidades de combate que pueden ocupar el mismo hex en cualquier momento. Este límite es diferente para cada jugador. Las unidades enemigas nunca pueden apilarse unas con otras en ningún momento (excepción: Guerrillas (16.0)).

7.1 Apilamiento

7.1.1 El jugador Comunista puede apilar en un hex cualesquiera tres divisiones Comunistas (independientemente de la nacionalidad o ejército) O todas las divisiones de un ejército chino. Los Reclutas PVA apilan libremente.

7.1.2 Los límites de apilamiento se aplican a las unidades Comunistas en todo momento.

7.2 Apilamiento de las UN

7.2.1 El jugador de las UN puede apilar en un hex hasta 2 divisiones o su equivalente. Diferentes nacionalidades de las UN pueden apilarse juntas. Observar que el “cuerpo” de Marines ROK es realmente un regimiento para propósitos de apilamiento.

7.2.2 Un apilamiento que sólo contenga unidades ROK puede contener hasta tres divisiones o su equivalente (más cualesquiera unidades de apoyo y / o guarnición, que no cuentan para el apilamiento).

7.2.3 Para propósitos de apilamiento, tres regimientos o brigadas equivalen a una división, y tres batallones equivalen a un regimiento.

7.2.4 Las unidades de artillería y blindadas de apoyo y las unidades de guarnición apilan libremente.

7.2.5 Cualquier número de unidades navales de apoyo pueden apilar en un único hex completo de mar.

7.2.6 Los límites de apilamiento se aplican a las unidades de las UN en todo momento, excepto durante la Fase de Movimiento de las UN. Los límites de apilamiento de las UN se aplican al final de la Fase de Movimiento de las UN.

7.2.7 Las unidades no pueden retroceder a / hacia un hex si viola los límites de apilamiento.

Nota de Juego: A diferencia de las unidades Comunistas, las unidades de las UN pueden mover a través de un hex violando los límites de apilamiento, siempre que las restricciones se cumplan / den al final de la Fase de Movimiento.

7.3 Efectos del Exceso de Apilamiento

Si un hex se encuentra con exceso de apilamiento, todas las unidades del hex son Neutralizadas inmediatamente. Las unidades sobre-apiladas Neutralizadas no pueden Reagruparse.

8.0 ZONAS DE CONTROL

8.1 Qué unidades Tienes una Zona de Control

8.1.1 La mayoría de unidades tienen una Zona de Control consistente en los seis hexes que están inmediatamente alrededor de la unidad.

8.1.2 Las siguientes unidades no tienen una ZOC:

- Guerrillas.
- Unidades Neutralizadas.
- Unidades de apoyo de las UN.
- Batallones US.
- Batallones y Regimientos ROK.
- Unidades No UK, Canadienses o Turk de las UN.

Estas unidades están marcadas con una raya blanca como recordatorio.

8.1.3 Si dos o más unidades sin ZOC están apiladas, éstas EJERCEN una ZOC. Esto NO se aplica a Guerrillas, unidades Neutralizadas, o unidades de apoyo de las UN; SÓLO se aplica a batallones US, regimientos y batallones ROK, y unidades no UK, Canadienses o Turk de las UN.

Nota de Juego: Apilar una unidad de apoyo de las UN con un batallón US tampoco te dará una ZOC – las unidades apiladas intentando obtener una ZOC deben cumplir con 8.1.3, segunda frase.

8.2 Restricciones / Limitaciones de la ZOC

8.2.1 Las Zonas de Control no se extienden a través de embalses o estuarios.

8.2.2 Las ZOCs amigas siempre se extienden a / hacia hexes ocupados por unidades enemigas para propósitos de movimiento.

8.2.3 Las ZOCs amigas nunca se extienden a / hacia hexes ocupados por unidades enemigas para propósitos de trazado de líneas de suministro.

8.2.4 Para propósitos de retirada, las ZOCs Comunistas NO se extienden a / hacia hexes ocupados por unidades US o UK. Las ZOCs Comunistas SE extienden a / hacia hexes ocupados únicamente por unidades ROK y/o no de UK de las UN.

8.2.5 Para propósitos de retirada, la ZOC de unidades ROK y no de UK de las UN NO se extienden a / hacia hexes ocupados por unidades Comunistas. La ZOC de unidades US y UK SE extienden a / hacia hexes ocupados por unidades Comunistas.

8.2.6 Si un hex tiene tanto una ZOC amiga como enemiga en él, entonces es considerado mutuamente controlado por ambos bandos. La ZOC amiga no es negada por la ZOC enemiga.

Nota de Juego: Las Esfumaciones son consideradas como "movimiento", no como "retiradas".

Aclaración: Sólo las unidades que NO retroceden / se retiran pueden negar una ZOC enemiga en su hex durante las retiradas. Es decir, las unidades que retroceden ¡NO despejan su propio camino / trayectoria!

8.3 Efectos de la ZOC

8.3.1 Movimiento

8.3.1.1 Una unidad que no comienza su fase de movimiento en una ZOC enemiga debe detenerse cuando entra en una ZOC enemiga. Si es una unidad Comunista, puede intentar infiltrarse (9.2.3)

8.3.1.2 Una unidad que empieza su fase de movimiento en una ZOC enemiga puede abandonar esa ZOC enemiga y entrar en hexes libres de ZOC enemiga normalmente. La unidad puede volver a entrar en una ZOC enemiga durante la misma fase de movimiento. Si es una unidad Comunista, entonces puede intentar infiltrarse (9.2.3).

8.3.1.3 Una unidad que comienza su fase de movimiento en una ZOC enemiga puede mover un hex directamente a / hacia otra ZOC enemiga, pero entonces debe detenerse. La unidad, si es Comunista, no puede intentar infiltrarse.

8.3.2 Suministro

Una línea de suministro no puede ser trazada a través de una ZOC enemiga, a menos que el hex esté ocupado por una unidad amiga.

8.3.3 Retirada

Una unidad forzada a retirarse a / hacia una ZOC enemiga es eliminada.

8.3.4 Esfumarse

Las unidades de las UN pueden mover a través de ZOCs enemigas cuando se Esfuman, sujetas a las restricciones y penalizaciones de (9.4).

8.3.5 Guerrillas

Las unidades de Guerrillas no tienen ZOC, y las unidades de las UN pueden mover a / hacia / a través de hexes que contengan unidades de Guerrilla (sin embargo, ver 16.3). El movimiento de la Guerrilla no se ve afectado por las unidades de las UN o sus ZOCs; pueden entrar o salir de sus hexes ocupados y ZOCs sin restricciones / limitaciones.

9.0 MOVIMIENTO

9.1 Reglas Generales

9.1.1 Durante la propia Fase de Movimiento del jugador, las unidades amigas son movidas individualmente o en apilamientos, gastando Puntos de Movimientos (MPs) para entrar en cada hex (o, en algunos casos, para atravesar lados de hex). El coste en MP por entrar en un hex o atravesar un lado de hex depende del terreno, y está enumerado en la Tabla de Efectos del Terreno. Una unidad o apilamiento debe acabar su movimiento antes de que otra unidad o apilamiento comience a mover.

9.1.2 Todas, alguna o ninguna de las unidades elegibles del jugador pueden ser movidas en la Fase de Movimiento de ese jugador. Una unidad puede mover en cualquier dirección o combinación de direcciones hasta el límite de sus MPs. Una unidad no tiene que gastar toda su capacidad de MPs cada turno, pero los MP no utilizados no pueden acumularse de turno en turno o transferirse a otra unidad. Cuando un apilamiento está moviendo, el gasto de MPs de cada unidad se calcula por separado. Las unidades pueden separarse de un apilamiento y continuar moviendo como se desee.

9.1.3 Una unidad siempre puede mover un hex si este constituye su único movimiento en un turno; esto es posible incluso si la unidad no posee la cantidad de MPs necesaria (excepción: las unidades de Guarnición con 0 MP nunca pueden mover). Una unidad nunca puede entrar en un hex que contenga una unidad enemiga (excepción: Guerrilla).

9.1.4 El movimiento se ve afectado por el tiempo atmosférico (4.2), status de suministro (5.2, 5.3), ZOC enemiga (8.3.1) y apilamiento (7.0).

Nota de Juego: Echar otro vistazo a 8.3.1. Esos tres casos son los que más necesitarás.

9.2 Opciones de Movimiento Comunista

El jugador Comunista tiene disponible las siguientes opciones de movimiento para sus unidades:

9.2.1 Reagrupamiento.

Al comienzo de la Fase de Movimiento Comunista, antes de que cualesquiera unidades sean movidas, el jugador Comunista coloca un marcador de Reagrupamiento sobre cualesquiera de sus unidades Neutralizadas elegibles que intentarán Reagruparse (15.0) en la siguiente Fase de Moral Comunista. Una unidad Comunista Aislada no puede intentar Reagruparse.

9.2.2 Movimiento Ferroviario

9.2.2.1 Una unidad Comunista que comienza su fase de movimiento sobre un hex de ferrocarril puede mover por tren en lugar de mover normalmente según 9.1.

9.2.2.2 Una unidad Comunista moviendo por tren mueve hasta 12 hexes a lo largo de la línea de ferrocarril, sujeto a la Tabla de Efectos del Tiempo Comunista y a la Interdicción del Ferrocarril de las UN.

9.2.2.3 Una unidad Comunista moviendo por tren no puede subir al tren en un hex adyacente a una unidad enemiga, ni puede mover por tren dentro de un hex adyacente a una unidad enemiga. Una unidad moviendo por tren no puede entrar en un hex de ferrocarril Interdicho.

9.2.2.4 Un máximo de 2 divisiones comunistas pueden mover por tren por turno.

9.2.3 Infiltración

9.2.3.1 Después de que una unidad Comunista haya entrado en una ZOC de las UN y detenido según 8.3.1.1 u 8.3.1.2, puede intentar Infiltrarse si le quedan MPs. Una unidad que movió directamente desde una ZOC enemiga a otra según 8.3.1.3 no puede intentar Infiltrarse.

9.2.3.2 Cuando intenta Infiltrarse, el jugador que mueve indica el hex en el que desea que entre la unidad y paga el coste en MP normalmente. Entonces el jugador Comunista se remite a la Tabla de Infiltración y lanza 1 dado, aplicando cualesquiera modificadores aplicables. La tirada de dado modificada es entonces comparada con el número incluido en / enumerado bajo el tipo de hex que la unidad está **dejando / abandonando**:

- Si la tirada modificada es mayor, el intento de Infiltración no tiene éxito y la unidad cesa / finaliza el movimiento.
- Si el número modificado es igual o inferior que el número enumerado, el intento de Infiltración tiene éxito y la unidad mueve a / hacia el hex designado y puede seguir avanzando y / o intentar Infiltrarse otra vez, dependiendo de si todavía se encuentra o no en una ZOC de las UN. Si la unidad actualmente no está en una ZOC de las UN, puede continuar moviendo normalmente. Si la unidad actualmente está en una ZOC de las UN, puede o dejar de mover o intentar Infiltrarse otra vez.

9.2.3.3 Una unidad puede infiltrarse cualquier número de veces siempre que tenga los MPs para entrar en un nuevo hex y pase la tirada de dado de Infiltración previa. Una vez que una unidad falla un intento de Infiltración, cesa su movimiento. No hay penalización por fallar un intento de Infiltración que no sea el cese del movimiento. Las unidades que mueven como un apilamiento realizan los intentos de Infiltración de forma individual.

9.3 Opciones de Movimiento de las UN

El jugador de las UN tiene disponibles para sus unidades las siguientes opciones de movimiento:

9.3.1. Reagrupamiento

Al comienzo de cada Fase de Movimiento de las UN, antes de que cualesquiera unidades sean movidas, el jugador de las UN coloca un marcador de Reagrupamiento sobre cualesquiera de sus unidades Neutralizadas elegibles que intentarán Reagruparse (15.0) en la siguiente Fase de Moral. Una unidad de las UN no puede intentar Reagruparse si está Aislada o está al norte de la Línea de Tiempo durante turnos en los que el tiempo es “Blizzard” (Ventisca / Tempestad de Nieve).

9.3.2 Movimiento por Ferrocarril

9.3.2.1 Una unidad de las UN puede mover por tren. Debe comenzar su fase de movimiento o mover a / hacia un hex de ferrocarril y pagar 2 MPs para subir al tren. Después puede mover hasta 24 hexes a lo largo de la línea de ferrocarril, sujeto a la Tabla de Efectos del Terreno de las UN y a la presencia de unidades de la Guerrilla sobre / en la línea de ferrocarril (16.3).

9.3.2.2 Una unidad de las UN no puede subir al tren en un hex adyacente a una unidad enemiga, ni puede mover por ferrocarril a / hacia un hex adyacente a una unidad enemiga.

(Excepción: una unidad de las UN puede subir al / mover por tren adyacente a una unidad de Guerrilla).

9.3.2.3 Las unidades de las UN no pueden usar / emplear movimiento normal después de mover por ferrocarril.

9.3.2.4 Un máximo de 2 divisiones de las UN pueden mover por tren por turno.

9.3.3 Desglose.

9.3.3.1 Sólo las unidades US y ROK pueden desglosarse / descomponerse, según la Tabla de Desglose de las UN.

9.3.3.2 En la Fase de Movimiento de las UN, antes de que nueva, una división US o ROK puede ser retirada del mapa y sustituida por los regimientos que la componen. Las unidades US pagan 2 MPs por esta acción; las unidades ROK pagan 4 MPs. Los regimientos US, asimismo, pueden descomponerse en los batallones que los componen al coste de 2 MPs.

9.3.3.3 Para descomponer una división US en batallones, primero debe descomponerse en regimientos al coste de 2 MPs, después los regimientos deben descomponerse en batallones a un coste adicional de 2 MPs. Así los batallones, cuando comienzan su movimiento, ya han gastado 4 MPs.

9.3.3.4 Una unidad que no mueve puede descomponerse incluso si no tiene los MPs requeridos.

9.3.3.5 Si una unidad Neutralizada desea descomponerse, entonces todas sus unidades subordinadas también están Neutralizadas.

9.3.4 Recombinación

9.3.4.1 Esto simplemente es la acción inversa / contraria al desglose / descomposición. Todos los regimientos de una división (o batallones cuando se recombinan en un regimiento) deben estar apilados juntos después de su movimiento. Todas las unidades involucradas pagan el coste en MPs (2 MPs para US, 4 MPs para ROK) y son sustituidas por la unidad del nivel superior apropiada. Las divisiones US pueden recombinarse desde sus batallones por 4 MPs (2 MPs para recombinarse en regimientos y 2 MPs para recombinarse en la división).

9.3.4.2 La unidad recombinada no puede mover después de ser recombinada.

9.3.4.3 Si cualquier sub-unidad involucrada está Neutralizada, la unidad recombinada también está Neutralizada.

9.3.4.4 Si incluso un batallón o regimiento de una división es destruido, la división no puede ser recombinada.

9.3.4.5 Todas las unidades que componen una división deben estar en el hex en el momento de la Recombinación.

Nota de Juego: Un batallón destruido puede regresar al mapa como un reemplazo, momento en el que la división podría ser recombinada, sujeto a las restricciones anteriores.

9.3.5 Traslado / Transporte por Mar

9.3.5.1 Una unidad de las UN puede mover a / hacia un puerto, pagar 2 MPs para embarcar, y ser trasladada / transportada por mar. La unidad es retirada y puede ser desembarcada en un puerto bajo control de las UN durante la siguiente Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN, o puede

entrar, con un retraso adicional de un turno, en cualquier carretera marcada “To Pusan” (2817 ó 2731).

Ejemplo: Una unidad US mueve hacia un puerto en el turno May II, paga 2 MPs para embarcar, y es retirada del mapa. En la Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN del turno May III la unidad puede ser colocada en cualquier puerto bajo control de las UN; alternativamente, en la Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN del turno May IV, la unidad puede ser colocada en cualquiera de las dos carreteras marcadas “To Pusan”.

9.3.5.2 Las unidades de guarnición US que comienzan en Hungnam, Wonsan, Inchon y Seoul pueden utilizar el Transporte por Mar aunque tengan 0 MPs. Si utilizan el Transporte Marítimo, estas unidades son retiradas del juego de forma permanente y convertidas en batallones de reemplazo US según 6.2.2.5.

Excepción: La guarnición de Seoul (sólo) puede utilizar el Transporte por Mar aunque Seoul no sea un puerto.

9.3.5.3 Un máximo de 1 regimiento puede transferirse / transportarse a o fuera de Iwon y Chinampo durante el mismo turno del jugador de las UN. Este límite se aplica a cada puerto por separado. Otros puertos permiten Transporte Marítimo ilimitado a / fuera de ellos en un solo turno.

9.3.5.4 Durante tiempo atmosférico de Ventisca / Tempestad de Nieve (Blizzard), las unidades no pueden utilizar el Transporte por mar si el hex de embarque o desembarque está al norte de la Línea de Tiempo (Weather Line). Si una unidad ya está embarcada (es decir, “en el mar”) cuando el tiempo se convierte en Ventisca, la unidad no puede desembarcar en un puerto al norte de la Línea de Tiempo. Observar que Iwon no puede funcionar como un puerto de / para transporte marítimo durante tiempo SS, SO, o B.

9.3.6 Evacuación Anfibia

9.3.6.1 Para intentar esta arriesgada operación, una unidad de las UN debe comenzar su turno en un hex de costa. La unidad es retirada del mapa y el jugador de las UN lanza un dado:

- Si el resultado es **mayor que** la tirada de Tiempo del turno, la evacuación tiene éxito y la unidad es desembarcada en Inchon en la siguiente Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN, o la unidad puede entrar, con un retraso adicional de un turno, en cualquier carretera marcada “To Pusan” (2718 ó 2731).
- Si el resultado es **igual a** la tirada de dado de Tiempo del turno, la evacuación tiene éxito parcialmente y la unidad es desembarcada en Inchon en la siguiente Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN, o la unidad puede entrar, con un retraso adicional de un turno, en cualquier carretera marcada “To Pusan” (2718 ó 2731). En cualquier caso, la unidad está o queda Neutralizada.
- Si el resultado es **inferior a** la tirada de dado de Tiempo del turno, la unidad es destruida y colocada en la Pila de Bajas del jugador de las UN.

Nota de Juego: Las unidades nunca pueden retirarse por mar. El Transporte por Mar y la Evacuación Anfibia son llevadas a cabo sólo durante la Fase de Movimiento de las UN.

9.3.6.2 Durante el tiempo de Ventisca, las unidades no pueden utilizar la Evacuación Anfibia si el hex de embarque está al norte de la Línea de Tiempo.

9.3.7 Lanzamiento Paracaidista

9.3.7.1 El 187 Regimiento Paracaidista de los US puede ser lanzado en paracaídas. Debe comenzar la Fase de Movimiento de las UN en un hex de ciudad. Entonces es colocada (“lanzada en paracaídas”) en cualquier hex que no sea de mar, ni esté ocupado por el enemigo ni esté en una ZOC enemiga. El jugador de las UN lanza un dado:

- Si el resultado es **mayor que** la tirada de Tiempo del turno, la unidad toma tierra en el hex con éxito.
- Si el resultado es **igual que** la tirada de Tiempo del turno, la unidad toma tierra en el hex, pero queda Neutralizada.
- Si el resultado es **inferior que** la tirada de Tiempo del turno, la unidad es destruida y colocada en la Pila de Bajas / Eliminadas del jugador de las UN.

9.3.7.2 En el turno en que es lanzada desde el aire, la 187 Aerotransportada no puede utilizar movimiento regular, pero está con suministro automáticamente.

9.3.8 Movimiento fuera del mapa.

Las unidades de las UN pueden salir del mapa por cualquier carretera “To Pusan” (2718 ó 2731) y entrar por la otra carretera “To Pusan” en la segunda Fase de Movimiento de las UN siguiente. Una unidad que mueve sobre el mapa debe pagar 1 MP para entrar en el primer hex; una unidad moviendo fuera del mapa debe tener / quedarle 1 MP restante para hacerlo.

9.4 FASE DE ESFUMARSE DE LAS UN

Nota del Diseñador: El jugador de las UN puede elegir ceder terreno en vez de enfrentarse a los ataques Comunistas, pero la retirada bajo el fuego tiene sus sanciones.

9.4.1 El jugador de las UN puede tener cualquier unidad de las UN no ROK y no Neutralizada en ZOC esfumándose durante la Fase de Esfumarse de las UN del turno del jugador Comunista. Las acciones de esfumarse sólo pueden ser realizadas por unidades de tamaño regimiento, brigada, o división; las unidades de tamaño batallón nunca pueden Esfumarse. Las unidades que están Esfumándose siguen todas las reglas estándar del movimiento, exceptuando lo indicado seguidamente. Las unidades Esfumándose sólo pueden realizar movimiento terrestre normal y movimiento por carretera; Movimiento por Mar y Evacuación Anfibia no pueden realizarlo.

Importante: Las unidades NO pueden Esfumarse en el primer turno de juego (NOV IV) (19.2) o después de que el General Ridgway tome el mando (18.3).

9.4.2 Las unidades se Esfuman individualmente y deben utilizar su capacidad de puntos de movimiento completa moviendo – para mover – hacia una fuente de suministro amiga (pueden parar cuando alcancen una). Pueden evitar / eludir ZOCs enemigas, pero, por lo demás, deben tomar el camino / trayecto que les mantendrá a la mayor distancia – más alejados – de unidades enemigas. Si existe más de un camino / trayecto elegible, el jugador de las UN puede decidir cuál tomar; sin embargo, todas las unidades Esfumándose que comienzan en el mismo hex deben tomar / seguir el mismo camino / trayecto.

Nota de Juego: La segunda frase del párrafo anterior; porque deben mover la mayor distancia posible, se les exigirá utilizar el tipo / ratio del movimiento por carretera todo lo posible.

9.4.3 Una unidad Esfumándose puede mover a través de ZOCs enemigas sin detenerse, pero cada vez que entre en un hex de ZOC enemiga cualesquiera unidades Comunistas adyacentes a ese hex pueden dispararle. Una unidad Esfumándose no puede ser disparada en su hex de inicio / partida.

9.4.4 Una unidad Esfumándose puede ser disparada inmediatamente en cada hex que entre. Una unidad Comunista sólo puede disparar una vez por Fase de Esfumarse de las UN.

9.4.5 Las unidades Comunistas no están obligadas a disparar cuando se les de la oportunidad, y pueden retener el fuego para un objetivo más oportuno. El jugador Comunista debe declarar su intención de disparar a una unidad de las UN Esfumándose en el momento en que la unidad entra en un hex en ZOC Comunista – de lo contrario, la ocasión se pierde.

Nota de Juego: Como las unidades de las UN se Esfuman individualmente, no en apilamientos, el jugador de las UN puede decidir enviar primero una unidad débil para “atraer el fuego”.

9.4.6 Las unidades Comunistas disparan a una unidad Esfumándose con el doble de su factor de combate normal. Las unidades Comunistas disparando en esta fase no gastan ASPs, no pueden utilizar la Artillería Comunista, y todavía pueden disparar en la Subfase de Asalto Comunista. Múltiples / varias unidades pueden combinar sus factores de combate cuando disparan. Utilizar las mismas penalizaciones de terreno en la TEC como en la Subfase de Asalto.

9.4.7 Si la unidad Esfumándose es Neutralizada por el fuego, debe finalizar su movimiento en ese hex (en este caso ignorar la retirada de 2 hexes cuando quede Neutralizada).

9.4.8 Las unidades que se Esfuman quedan Neutralizadas automáticamente al final de su retirada, a menos que ya fuesen Neutralizadas por fuego Comunista durante la Esfumación.

9.4.9 Después de que todos los movimientos y combates de Esfumación de las UN hayan terminado, las unidades Comunistas que estén adyacentes a un hex desocupado donde comenzó una Esfumación pueden avanzar a / hacia ese hex.

10.0 COMBATE

10.0.1 El combate tiene lugar en las Fases de Combate Comunistas y de las UN, y en una forma simplificada en la Fase de Esfumarse de las UN (9.4).

10.0.2 Aunque la CRT puede parecer familiar en Yalu, el combate se resuelve algo diferente que en la mayoría de juegos a esta escala. Más que simplemente calcular proporciones y resolver cada combate con una única tirada de dados, en Yalu el atacante primero designa sus ataques, después el defensor lleva a cabo fuego defensivo, y finalmente los atacantes supervivientes resuelven su ataque sobre los defensores.

10.0.3 El jugador que toma su turno de jugador es llamado el jugador En Fase, y su oponente es llamado el jugador No En Fase. Ambos jugadores tienen una oportunidad de disparar en

cada Fase de Combate: el jugador no en fase dispara en la Subfase de Fuego Defensivo, y el jugador en fase dispara en la Subfase de Asalto.

Nota de Juego: Cuando el jugador En Fase está designando unidades atacantes, está asignando **unidades** específicas para atacar a un **hex** (no atacar unidades específicas / determinadas dentro de ese hex). Después el defensor puede realizar fuego defensivo con todas las unidades en el **hex** defensor contra las **unidades** atacantes. Entonces, los atacantes que queden pueden atacar a las unidades que elija / decida del hex defensor.

10.1 Reglas Generales

Las siguientes reglas se aplican a las Subfases de Fuego Defensivo y de Asalto:

10.1.1 El jugador que dispara puede dividir el combate como crea conveniente dentro de las reglas presentadas aquí. Las unidades disparan y se defienden contra el fuego – los disparos - utilizando sus factores de combate. Las unidades nunca están obligadas a disparar.

10.1.2 Una unidad no puede dividir su factor de combate para disparar más de una vez en una Subfase. Una unidad puede disparar sólo una vez por Fase de Combate y ser disparada sólo una vez por Fase de Combate.

10.1.3 Las unidades apiladas juntas no tienen que ser atacadas juntas, ni todas las unidades presentes en un hex tienen que ser atacadas. El jugador que dispara puede escoger una unidad de un apilamiento enemigo y disparar sólo sobre esa unidad, o puede elegir atacar a todo el apilamiento, o atacar a dos en un apilamiento de tres, etc. Cuando dos o más unidades están defendiendo en un único apilamiento, sus factores de combate son sumandos para la defensa.

10.1.4 Un ataque sólo puede ser dirigido contra una unidad(es) en un único hex. Un ataque no puede ser dirigido contra unidades ubicadas en múltiples / varios hexes.

El objetivo de un ataque sólo puede ser una unidad(es) situadas en un único hex. Unidades situadas en múltiples / varios hexes no pueden ser el objetivo de un ataque – un ataque no puede tener como objetivo unidades situadas en varios hexes. Dos o más unidades pueden combinar sus factores de combate para disparar sobre una o más unidades enemigas situadas en un único hex. Unidades atacantes situadas en diferentes hexes pueden combinarse para atacar siempre y cuando todas las unidades asaltantes estén adyacentes al hex defensor.

10.2 Procedimiento de Resolución del Ataque

10.2.1 El total de los factores de combate de la(s) unidad(es) atacante(s) es dividido entre el factor(es) de combate de las unidades objetivo / defensoras y el cociente, fracciones hacia abajo, es expresado como una proporción.

Ejemplo: Si 14 factores atacan / disparan a 5, la proporción es 2:1 (2 a 1); 5 factores atacando a 7 es un 1:2 (1 a 2), etc.

10.2.2 El atacante lanza dos dados, modifica el total por terreno y/o Artillería Comunista o unidades de apoyo de las UN, y consulta la Tabla de Resultados del Combate, cruza el resultado modificado con la columna de la proporción para encontrar el resultado.

10.2.3 Las unidades de Apoyo de las UN y la Artillería Comunista modifican las tiradas de dados de disparo del jugador correspondiente. Las unidades de Apoyo de las UN pueden apoyar tanto el fuego defensivo de las UN como los ataques de las UN. La Artillería Comunista sólo puede apoyar los ataques Comunistas. Ver (12.0) y (11.5).

10.2.4 La Tabla de Efectos del Terreno enumera los modificadores a la tirada de dado que se aplican al fuego contra unidades situadas en ciertos hexes o a través de ciertos lados de hex. Observar que hay dos columnas, una para utilizar durante la Subfase de Fuego Defensivo y una para la Subfase de Asalto. Los efectos del terreno son acumulativos, salvo los modificadores de río / puente.

10.3 Resultados del Combate

10.3.1 En la Tabla de Resultados del Combate hay dos posibles resultados (exceptuando el “sin efecto” –no effect-) contra la unidad atacada. Estos son **D** y **NR**.

10.3.2 Un resultado de **D** indica que la unidad es Destruída y colocada en la Pila de Bajas (Dead Pile) del propietario.

10.3.3 Un resultado de **NR** indica que la unidad es Neutralizada y debe Retroceder dos hexes. Las unidades ya Neutralizadas, incapaces de retroceder 2 hexes, o que no pueden retroceder sin sobre-apilar un hex entrado, son eliminadas.

Excepción: Las unidades de Guarnición (0 MP) que reciben un resultado **NR** sólo son Neutralizadas. Estas unidades no Retroceden.

10.3.4 La Neutralización y sus efectos son descritos en 14.0.

10.3.5 El jugador poseedor retira / retrocede sus unidades. La unidad que se retira debe acabar su retirada / retroceso a dos hexes de distancia de su punto de partida. Si es forzado a entrar en una ZOC enemiga, o no le es posible retroceder dos hexes debido a las restricciones de apilamiento o terreno, la unidad es eliminada.

Nota de Juego: Ver 8.2.4 y 8.2.5 para las restricciones de ZOC que afectan a las retiradas.

10.3.6 Una unidad no puede retirarse a / hacia un hex donde estaría Aislada a no ser que no sea posible otra opción de retirada.

10.4 Secuencia de la Fase de Combate

10.4.1 Cada Fase de Combate sigue una rigurosa secuencia:

1. Subfase de Designación de Ataque.
2. Subfase de Fuego Defensivo.
3. Subfase de Asalto.

Dentro de cada Subfase, TODAS las acciones apropiadas son realizadas por todo el mapa.

Por ejemplo: Durante la Subfase de Designación de Ataque, el jugador en fase declara con cuáles de sus unidades desea atacar. Durante la Subfase de Fuego Defensivo, el jugador no en fase dispara con todas sus unidades defensoras elegibles a unidades enemigas atacantes. Durante la Subfase de Asalto, todas las unidades atacantes supervivientes resuelven sus ataques.

10.4.2 El jugador Comunista tiene la opción de llevar a cabo un tipo de ataque especial – un Ataque de Ola Humana, o HWA – que es resuelto algo diferente (10.9).

10.5 Subfase de Designación de Ataque

10.5.1 El jugador en fase designa sus ataques durante su Subfase de Designación de Ataque. El jugador en fase debe indicar suficientemente (al jugador no en fase) cuáles de sus unidades atacarán a qué hexes defensores. El jugador Comunista (si es el jugador en fase) también coloca en ese momento marcadores de apoyo de Artillería Comunista (11.5).

10.5.2 Cada unidad atacante sólo puede tener como objetivo un solo / único hex defensor, y todas las unidades implicadas en ese ataque deben utilizar el mismo ataque (suministrado, no suministrado, o Asalto de Ola Humana). Las unidades en fase situadas en varios / múltiples hexes pueden combinarse para atacar a un único / solo hex. Varias unidades en fase situadas en un único hex pueden cada una de ellas atacar a hexes diferentes (incluso utilizando diferentes tipos de ataques). Las unidades específicas que van a ser atacadas en el hex defensor no tienen que ser designadas en ese momento.

10.5.3 Sólo puedes llevar a cabo un tipo de ataque contra un único hex durante una Fase de Combate. Hay tres tipos de ataques: suministrado, no suministrado, o Asalto de Ola Humana. Los ataques están suministrados si lo son / están por el jugador de las UN o si el jugador Comunista ha pagado el coste de ASP apropiado (11.4.2). Los ataques no están suministrados si el jugador Comunista no puede (o no quiere) pagar el coste de ASP apropiado. Los Asaltos de Ola Humana están cubiertos más adelante (10.9).

10.5.4 Por cada ataque suministrado que declara el jugador Comunista, éste debe pagar inmediatamente 1, 2, ó 3 ASPs según la posición relativa a la Línea de Tiempo y al Paralelo 38 del hex objetivo (ver 11.4.2). El jugador Comunista puede elegir destinar UN marcador de apoyo de Artillería Comunista a CADA UNO de sus ataques suministrados (11.5). Colocar el marcador de Artillería Comunista del valor apropiado en el hex atacado.

10.5.5 Por cada ataque no suministrado que declara el jugador Comunista no se gasta ningún ASP. Sin embargo, sus unidades realizarán sus ataques a la mitad de fuerza / factores (11.4.3). El apoyo de la Artillería Comunista no puede ser utilizado con ataques no suministrados.

10.5.6 El jugador de las UN puede colocar unidades aéreas de apoyo disponibles sobre hexes defendiéndose contra ataques Comunistas. El jugador de las UN también debe declarar qué hexes atacarán sus unidades elegibles de tanques, artillería y navales en su Subfase de Asalto (12.0).

10.6 Subfase de Fuego Defensivo

10.6.1 Las unidades no en fase en hexes objetivo designadas para ser atacadas ahora pueden disparar a unidades en fase adyacentes designadas para atacar su hex. Utilizar la columna del TEC etiquetada “Subfase de Fuego Defensivo” (Defensive Fire Subphase), utilizando el hex ocupado por las unidades atacantes sobre el que se Dispara el Fuego Defensivo.

10.6.2 Si es el turno del Jugador Comunista, el jugador de las UN puede destinar / asignar unidades de apoyo en un hex atacado para modificar la tirada de dado de fuego / disparo de las unidades de las UN Disparando Fuego Defensivo (ver

12.0). Las unidades aéreas de apoyo de las UN pueden ser asignadas en este momento (ver 12.3).

10.6.3 La Artillería Comunista (11.5) nunca es asignada a Fuego Defensivo.

10.6.4 No hay avance después del combate con el Fuego Defensivo.

10.7 Subfase de Asalto

10.7.1 Después de que se haya resuelto el Fuego Defensivo, el atacante resuelve los ataques que fueron designados en la Subfase de Designación de Ataque. El jugador atacante decide el orden en el que son resueltos los ataques. Usar la columna de la TEC etiquetada “Subfase de Asalto” (Assault Subphase), utilizando el hex ocupado por las unidades defensoras sobre el que se Dispara Fuego de Ataque.

10.7.2 Sólo las unidades que fueron designadas para atacar en 10.5 y que no fueron eliminadas o Neutralizadas por Fuego Defensivo ahora pueden atacar ahora.

10.8 Avance Después del Combate

10.8.1 Después de que se haya resuelto el último ataque contra un hex defensor, si el hex ahora queda vacante, cualesquiera unidades que atacaron el hex pueden avanzar a / hacia él, sujetas a los límites de Apilamiento (7.0).

10.8.2 El avance después del combate debe ser realizado inmediatamente después de que la última unidad no en fase haya dejado vacante el hex defensor, antes de que se resuelva ningún otro ataque.

10.8.3 El avance después del combate no es considerado movimiento y no cuesta ningún MP realizarlo. Las unidades de guarnición de las UN no pueden avanzar después del combate.

10.9 Ataques de Ola Humana Comunistas

10.9.1 Como una alternativa a los procedimientos anteriores, el jugador comunista puede elegir hacer un Ataque de Ola Humana (HWA). Los HWA son designados como todos los otros ataques durante la Subfase de Designación de Ataque del jugador Comunista.

10.9.2 Las unidades que hacen un HWA doblan sus factores de combate cuando atacan (pero no cuando reciben Fuego Defensivo).

10.9.3 Un HWA debe ser suministrado por ASPs (según 11.4) y puede incluir Artillería Comunista (11.5). Si una unidad está o no Aislada no tiene relación con el uso de un HWA. Las unidades Aisladas pueden llevar a cabo ataques HWA mientras se den / cumplan todos los otros requisitos de HWA. En ese caso, las unidades Aisladas haciendo el HWA utilizan sus factores de combate normales (a la mitad por Aislamiento y doblados por el HWA).

10.9.4 Las unidades de la 1ª División de Marines de US y las dos brigadas del Reino Unido (la 27 BC y la 29 Br) siempre pueden realizar Fuego Defensivo contra HWA. Todas las otras unidades US pueden ejecutar Fuego Defensivo contra HWA comenzando con / desde el turno en el que el General Ridgway toma el mando hasta el final del juego. Otras unidades de las UN y todas las unidades ROK nunca pueden realizar Fuego Defensivo contra HWA.

10.9.5 Los Reclutas PVA no pueden hacer HWA.

10.9.6 TODAS las unidades que hacen un ataque HWA son eliminadas después de que se aplique / implemente el resultado del ataque (excepción: las unidades que son Neutralizadas por Fuego Defensivo cuando realizan un ataque HWA no son eliminadas después del ataque).

11.0 PUNTOS DE SUMINISTRO DE ATAQUE COMUNISTA (ASPs)

11.1 Los Puntos de Suministro de Ataque (ASPs) son una muestra de la limitada capacidad Comunista para sostener una ofensiva en 1950-51. Sólo el jugador Comunista utiliza ASPs, y registra su total actual en el Registro de ASP usando el marcador proporcionado.

Nota de Juego: Esta regla no tiene relación con el Suministro y el Aislamiento. Las unidades Comunistas Aisladas, sin embargo, pueden gastar ASP y realizar ataques suministrados, incluido el uso de Artillería Comunista.

11.2 Recibir ASPs

11.2.1 Durante su Fase de Refuerzos y Reemplazos el jugador Comunista recibe ASPs según su Tabla de Suministro de Ataque. Los ASPs no utilizados se acumulan de turno en turno. Sumar cualesquiera ASPs no usados en el turno anterior a la asignación del turno actual para determinar la cantidad total actualmente disponible.

11.2.2 También se reciben ASPs cuando Pyongyang, Hungnam y Wonsan son capturados por primera vez (ver la Carta de Orden de Batalla Comunista). Estos ASPs se reciben durante la Fase de Refuerzos y Reemplazos del jugador Comunista del turno siguiente al de la captura. Los ASPs sólo se pueden recibir una vez por la captura de cada ciudad.

11.2.3 Cada vez que una división US es eliminada durante un ataque Comunista, Y se avanza a / hacia su hex después del combate, el jugador Comunista recibe 2 ASPs. Cada vez que una división US es eliminada durante una Esfumación, el jugador Comunista recibe 2 ASPs.

11.2.4 Cada vez que una división ROK es eliminada durante un ataque Comunista, Y se avanza a / hacia su hex después del combate, el jugador Comunista recibe 1 ASP.

Nota de Juego: Según 11.2.3 y 11.2.4, los ASPs se reciben si la unidad es eliminada por un resultado de combate “D”, o por un resultado de combate “NR” en el que la unidad no puede retroceder con éxito (ver 10.3.3, segunda frase) siempre que se avance a / hacia su hex después del combate.

11.3 Pérdida de ASPs

Los ASPs se pierden debido a Ataques de Suministro con éxito durante la Fase de Bombardeo de las UN (13.6).

11.4 Suministrar Ataques

11.4.1 Para que las unidades Comunistas ataquen al 100% de fuerza / capacidad, el jugador Comunista debe asignar ASPs a cada combate. Los ASPs se gastan cuando los ataques Comunistas son designados durante la Subfase de Designación de Ataque Comunista. El fuego Comunista en la Fase de Esfumarse de las UN y el Fuego Defensivo durante la Fase de Combate de las UN no consumen ASPs.

Nota de Juego: El gasto de ASPs es por hex defensor, no por unidad atacante, ni por ataque contra el hex defensor, ni nada más.

11.4.2 La cantidad de ASPs gastada por cada ataque está basada en la localización / situación del hex defensor de las UN:

- Sobre o al norte de la Línea de Tiempo Atmosférico: 1 ASP.
- Entre la Línea de Tiempo Atmosférico y el Paralelo 38: 2 ASPs.
- Sobre o al sur del Paralelo 38: 3 ASPs.

Hay recordatorios de los costes de ASPs impresos en el mapa cerca de la Línea de Tiempo Atmosférico y del Paralelo 38.

11.4.3 Ataques No Suministrados.

Si el jugador Comunista lo elige o prefiere, puede negar ASPs para ataque(s) sobre un hex defensor. En este caso, todas sus unidades atacan a la mitad de fuerza / factores (reteniendo fracciones) tanto durante la Subfase de Fuego Defensivo de las UN como en la Subfase de Asalto Comunista. Esto es acumulativo con la reducción a la mitad por Aislamiento.

Por ejemplo: Una división China 4-6 atacando lo haría con 4 factores de combate si el ataque está suministrado, y con 2 factores de combate si el ataque no está suministrado (es decir, no se gasta ningún ASP).

11.5 Artillería Comunista

11.5.1 El jugador Comunista puede gastar ASPs adicionales / extras cuando designa ataques suministrados para recibir modificadores a la tirada de dado favorables cuando resuelve sus ataques. Un ataque debe estar suministrado con ASPs para utilizar la Artillería Comunista; no puede ser utilizada si el jugador Comunista no quiere o no puede gastar ASPs.

11.5.2 La Artillería sólo puede ser utilizada cuando el jugador Comunista ataca, no cuando dispara en la Fase de Esfumarse de las UN o en el Fuego Defensivo durante un ataque de las UN.

11.5.3 Si gasta 2 ASPs, el jugador Comunista resta 1 de su tirada de dados durante su Subfase de Asalto Comunista. Si se gastan 4 ASPs, el jugador Comunista resta 2 de su tirada de dados durante su Subfase de Asalto Comunista.

11.5.4 Un máximo de un marcador de Artillería Comunista puede ser colocado en un hex atacado. Sólo puede modificar la tirada de dados de fuego de UN ataque contra unidades situadas en el hex.

Nota de Juego: Incluso si está planeando tres ataques separados / distintos contra unidades situadas en un hex defensor, sólo un marcador de apoyo de Artillería Comunista puede ser colocado y sólo afectará a un ataque.

11.6 Los marcadores de Artillería Comunista pueden volver a utilizarse cuando se necesite y no están limitados por los suministrados en la plantilla de fichas.

12.0 UNIDADES DE APOYO DE LAS UN

12.1 Reglas Generales

12.1.1 Las unidades de apoyo de las UN no entablan combate directamente como las unidades atacantes o defensoras, pero son utilizadas para modificar las tiradas de dados de las unidades de combate de las UN. Cada factor de apoyo destinado a un ataque de las UN hace que se reste uno (1) de la tirada de dados de fuego (una tirada de 8 se convierte en 7, etc.).

Nota de Juego: Las unidades de apoyo de las UN nunca modifican las tiradas de dados de fuego Comunista. Sólo son utilizadas para modificar las tiradas de dados de fuego de las UN.

12.1.2 Hay cuatro tipos de unidades de apoyo: artillería, tanques, navales y aéreas. Las unidades de artillería y tanques de apoyo deben estar apiladas con las unidades a las que están apoyando; las unidades navales de apoyo deben estar dentro de su alcance impreso; y las unidades aéreas de apoyo pueden proporcionar apoyo en cualquier lugar del mapa. Mientras cada tipo sea utilizado apropiadamente dentro de las reglas, diferentes tipos de apoyo pueden ser utilizados juntos.

12.1.3 Las unidades de artillería y tanques pueden apoyar cualquier ataque o Fuego Defensivo realizado por unidades apiladas con ellas. Una unidad de apoyo puede afectar a un Fuego Defensivo en la Fase de Combate Comunista y a un asalto en la Fase de Combate de las UN de cada turno.

12.1.4 Un máximo de 3 FACTORES de apoyo (no unidades) pueden ser aplicados a una tirada de dados de fuego de las UN.

12.1.5 Las unidades de artillería, navales y aéreas de apoyo pueden realizar otros tipos de ataques en la Fase de Bombardeo de las UN (ver 13.0). Las unidades de apoyo que disparan durante la Fase de Bombardeo de las UN no pueden apoyar un ataque en la Subfase de Asalto de las UN del mismo turno. Colocar un marcador de “Bombardear” (Bombard) sobre las unidades de artillería o navales de apoyo que están Bombardeando como un recordatorio, y retirar el marcador al final de la Fase de Combate de las UN; las unidades aéreas de apoyo son movidas a la casilla “No Disponibles” (Unavailable Box) en su lugar.

Nota de Juego: La Fase de Bombardeo de las UN es el único momento en el que las unidades de apoyo de las UN pueden “atacar” por sí mismas. En las fases de combate, las unidades de apoyo sólo proporcionan modificadores a las tiradas de dados de fuego.

12.1.6 A las unidades de artillería y tanques de apoyo no se les puede disparar a menos que estén en un hex sin unidades de combate. En este caso, estas unidades defienden con un factor de combate igual a su factor de apoyo (y todavía pueden utilizar su factor de apoyo). Las unidades de apoyo no pueden convertirse en Neutralizadas, y son Destruídas con un resultado de “D” y “NR”.

12.1.7 Si TODAS las unidades de combate apiladas con una unidad de apoyo son eliminadas en combate, la unidad de apoyo también es eliminada. Si TODAS las unidades de combate apiladas con una unidad de apoyo se retiran / retroceden, la unidad de apoyo retrocede con ellas, pero no es Neutralizada. Si CUALESQUIERA unidades de combate

apiladas con una unidad de apoyo se retira, la unidad de apoyo PUEDE unirse a ellas si el jugador de las UN lo decide. Las unidades de apoyo pueden ser eliminadas al retroceder a / hacia una ZOC enemiga.

Excepción: Si una unidad de apoyo está apilada con una unidad de guarnición que recibe un resultado de “NR”, la unidad de apoyo retrocederá / puede retroceder (según lo indicado más arriba), aunque la misma guarnición no puede retroceder.

12.1.8 Las unidades aéreas y navales de apoyo no pueden ser atacadas y nunca son afectadas por los resultados del combate. Las unidades de artillería y tanques de apoyo no pueden ser reemplazadas si son eliminadas.

12.1.9 Las unidades de artillería y tanques de apoyo mueven como unidades de tamaño no divisional de las UN cuando utilizan una carretera (ver la TEC).

12.1.10 Las unidades de apoyo no tiene una ZOC.

12.2 Unidades Navales

12.2.1 El jugador de las UN tiene cuatro unidades navales de apoyo: un acorazado, un crucero, y dos escuadrones de destructores. En términos de juego todos son idénticos, excepto por su cantidad / número de factores de apoyo. Las unidades navales de apoyo pueden Bombardear (13.0) o pueden apoyar a unidades de combate (12.1.1). Cada unidad naval puede disparar una vez en la Subfase de Fuego Defensivo de las UN Y una vez o en la Fase de Bombardeo de las UN o en la Subfase de Asalto de las UN de cada turno. Una unidad naval PUEDE dividir / repartir sus factores de apoyo para realizar dos o tres misiones separadas / distintas en UNA FASE, siempre que cada misión esté dentro del alcance total / global de la unidad naval de apoyo.

***Ejemplo:** El acorazado de apoyo (tres factores de apoyo) puede Bombardear 1, 2 ó 3 hexes distintos en la Fase de Bombardeo, o proporcionar modificadores a la tirada de dados de fuego en hasta tres ataques o Fuegos Defensivos distintos. Sin embargo, no puede Bombardear Y proporcionar modificadores a la tirada de dados de fuego durante la Fase de Ataque de las UN. No importa cómo sean divididos / repartidos los factores de apoyo, todas las misiones deben estar dentro de / a tres hexes del acorazado.*

12.2.2 El alcance EN HEXES de una unidad naval de apoyo es igual a su factor de apoyo (incluso si su factor de apoyo es dividido / repartido). El alcance es contado desde el hex de la unidad naval (excluido) hasta el hex defensor (incluido).

12.2.3 Una unidad naval de apoyo siempre debe ocupar un hex todo de mar – 100% de mar-. Las unidades navales de apoyo mueven durante la Fase de Bombardeo de las UN y pueden mover un número ilimitado de hexes. Pueden mover tanto antes como después de Bombardear. Las unidades navales de apoyo ignoran las ZOCs enemigas.

12.2.4 Si una unidad naval de apoyo mueve desde el Mar de Japón hacia el Mar Amarillo (o viceversa), aquella no puede disparar durante el turno del jugador de las UN.

12.3 Poder Aéreo

12.3.1 Cada TURNO DE JUGADOR el jugador de las UN recibe una cantidad de unidades aéreas de apoyo, dependiendo del tiempo atmosférico actual (ver la Tabla de Efectos del

Tiempo de las UN). Las unidades aéreas de apoyo defensivas son utilizadas durante la Subfase de Fuego Defensivo de las UN de la Fase de Combate Comunista (10.6.2). Las unidades aéreas de apoyo ofensivas son usadas durante la Fase de Bombardeo de las UN (13.0) o de la Fase de Combate de las UN (10.5.6).

12.3.2 Las unidades aéreas de apoyo disponibles son colocadas en la parte / porción “Disponible” (Available) de la UN Airpower Box (Casilla de Poder Aéreo de las UN), y son movidas a la parte / porción “No Disponible” (Unavailable) después de ser utilizadas. Sólo pueden ser utilizadas una vez por turno. Al final de cada turno de jugador, los factores de poder aéreo disponibles no utilizados son movidos a la porción “No Disponibles” (Unavailable) de la Casilla de Poder Aéreo de las UN. Las unidades aéreas de apoyo disponibles no pueden ser guardadas / reservadas entre turnos – de un turno a otro.

12.3.3 Las unidades aéreas de apoyo no tienen límite de alcance. Pueden ser utilizadas en cualquier lugar del mapa.

13.0 FASE DE BOMBARDEO DE LAS UN

13.1 Durante la Fase de Bombardeo de las UN, las unidades aéreas, de artillería y navales de apoyo pueden realizar misiones de Ataque de Tropa contra unidades Comunistas. Unidades aéreas y navales de apoyo pueden atacar a ASPs Comunistas, o interdecir carreteras y puentes.

13.2 Las unidades navales o artillería de apoyo utilizadas para realizar misiones durante esta fase no pueden ser asignadas a un ataque durante la siguiente Fase de Combate de las UN. Colocar un marcador de “Bombardear” (Bombard) sobre la unidad como recordatorio; retirarlo al final de la Fase de Combate de las UN. Las unidades aéreas de apoyo usadas para realizar una misión durante esta fase son colocadas en la porción “No Disponibles” de la Casilla de Apoyo Aéreo de las UN (UN Air Support Box).

13.3 Las unidades navales de apoyo pueden mover durante esta fase (12.2.3)

13.4 No hay “pre-designación” de bombardeos. Las misiones pueden ser realizadas en cualquier orden, tantas veces como se desee, incluso contra el mismo hex.

***Nota de Juego:** De esta forma, podrías hacer un Ataque de Tropa contra un hex, e inmediatamente después hacer otro Ataque de Tropa contra el mismo hex. Las unidades Neutralizadas en el primer ataque podrían quedar eliminadas por una segunda Neutralización.*

13.5 Ataque de Tropa

13.5.1 Esta misión tiene como objetivo cualquier hex ocupado por el Comunista y puede ser llevada a cabo por unidades aéreas, de artillería y navales de apoyo. Las unidades navales de apoyo deben estar dentro del alcance del hex bombardeado (ver 12.2.2). Las unidades de artillería deben estar adyacentes al hex ocupado por el Comunista que es atacado.

13.5.2 Sumar / totalizar la cantidad de factores de apoyo que bombardean el hex y consulta la Tabla de Bombardeo, lanzar el dado una vez por CADA UNIDAD en el hex. Cada tirada de dado puede ser modificada por el terreno del defensor

como se indica en la Tabla de Bombardeo. Los resultados del bombardeo son aplicados inmediatamente.

13.6 Ataque a ASPs.

13.6.1 Esta misión tiene como objetivo atacar ASPs Comunistas con unidades aéreas y navales de apoyo. No es atacado ningún hex específico; unidades navales de apoyo pueden participar sin tener en cuenta su localización / situación.

13.6.2 Lanzar un dado por cada factor de apoyo. Durante tiempo Soleado (SU) una tirada de 1 ó 2 destruye 1 ASP. Durante cualquier otro tiempo una tirada de 1 destruye 1 ASP. Ajustar el Registro de ASPs Comunistas como corresponde. No importa cuántos ASPs son destruidos, el Registro de ASPs nunca puede caer por debajo de 0.

13.7 Interdicción

13.7.1 La Interdicción puede tener como objetivo atacar un hex con un puente, carretera, o línea de ferrocarril con unidades aéreas y navales de apoyo dentro del alcance. Las unidades navales de apoyo están dentro del alcance de un puente si cualquiera de los hexes entre los que se encuentra / halla el puente están dentro del alcance.

13.7.2 En los casos en los que existen varios objetivos dentro del mismo hex, el jugador de las UN debe especificar cuál de ellos es atacado. Cada unidad de apoyo sólo puede Bombardear un objetivo; varios objetivos en un hex pueden ser bombardeados en una Fase de Bombardeo, pero cada unidad de apoyo sólo puede atacar a un objetivo.

13.7.3 Cuando se Interdice una línea de ferrocarril o puente, colocar un marcador de Rail Break (Corte del Ferrocarril) o Damaged Bridge (Puente Dañado) en el hex (o sobre el lado de hex) para indicar su condición. Retirarlos al final de la siguiente Fase de Movimiento Comunista. Las unidades no pueden mover (utilizando movimiento ferroviario / por ferrocarril) dentro de un hex que contenga un marcador de Corte de Ferrocarril. Las unidades no pueden utilizar un Puente Dañado para reducir el coste de MPs para cruzar un lado de hex de río.

13.7.4 Cuando se Interdice una carretera, cada factor de apoyo destinado suma / añade 1 MP al coste de movimiento por la carretera durante la siguiente Fase de Movimiento Comunista. Las unidades que no hacen uso de la velocidad / tipo de movimiento por carretera no están afectadas. Indicar la Interdicción de la carretera colocando en el hex el marcador de Interdicción numerado adecuado.

13.7.5 Las Líneas de Suministro pueden ser trazadas normalmente sobre puentes dañados, líneas de ferrocarril cortadas y a lo largo de carreteras interdichas.

14.0 NEUTRALIZACIÓN

14.1 La Neutralización es un estado de desorganización y efectividad de combate reducida. Las unidades quedan o se convierten en Neutralizadas por estar sobre-apiladas (7.9), combate (10.0), bombardeo (13.0), evacuación anfibia (9.3.6) o lanzamiento paracaidista (9.3.7), o una unidad de las UN que falla un Chequeo de Moral de Aislamiento (15.7).

14.2 Colocar un marcador "Neutralizado" (Neutralized) sobre las unidades que se convierten en Neutralizadas. Las unidades Neutralizadas no tienen ZOC y no pueden atacar. Pueden utilizar Fuego Defensivo si son atacadas. Retienen / mantienen

su capacidad de movimiento normal. Las unidades Neutralizadas de las UN no pueden Esfumarse.

14.3 Si una unidad Neutralizada es Neutralizada de nuevo por cualquier motivo, esta es eliminada.

14.4 Para recuperar el status normal, las unidades Neutralizadas deben Reagruparse (15.0)

15.0 REAGRUPAMIENTO Y CHEQUEOS DE MORAL

15.1 Durante la Fase de Moral Comunista, todas las unidades Comunistas Reagrupándose realizan un Chequeo de Moral de Reagrupamiento.

15.2 Durante la Fase de Moral de las UN, todas las unidades de las UN Reagrupándose hacen un Chequeo de Moral de Reagrupamiento. Después, todas las unidades de las UN determinan su status de suministro, y cualquier unidad que se encuentre Aislada debe realizar un Chequeo de Moral de Aislamiento (15.7)

Nota de Juego: Es posible, pero no probable, que una unidad Reagrupándose quede Aislada durante la Fase de Movimiento. En esta hipotética situación, la unidad Reagrupándose realizará dos Chequeos de Moral: uno por el intento de Reagrupamiento, y después otro por estar Aislada.

15.3 Los chequeos de moral son realizados por cada unidad individualmente. Las unidades situadas en un apilamiento nunca se ven afectadas por el status de moral de otras unidades en su hex.

15.4 Reagrupamiento

15.4.1 Una unidad Neutralizada es designada como Reagrupándose al comienzo de la fase de movimiento colocándole un marcador de Reagrupamiento sobre ella.

Las unidades de las UN no pueden Reagruparse si están Aisladas o situadas al norte de la Línea de Tiempo en un turno en el que el tiempo es Ventisca (Blizzard).

Las unidades Comunistas no pueden Reagruparse si están Aisladas.

Las unidades Reagrupándose no pueden mover en su fase de movimiento ni atacar en su fase de combate. Durante la Fase de Moral, cada unidad Reagrupándose hará un Chequeo de Moral de Reagrupamiento.

15.4.2 Un Chequeo de Moral de Reagrupamiento exitoso significa que la unidad deja de estar Neutralizada, y su marcador "Neutralizado" es retirado. Un Chequeo de Moral de Reagrupamiento que fracasa significa que la unidad permanece / sigue Neutralizada. En cualquiera de los dos casos, retirar el marcador de Reagrupamiento después del Chequeo de Moral.

15.5 Chequeos de Moral Comunistas

15.5.1 Las unidades Comunistas Reagrupándose realizan un Chequeo de Moral de Reagrupamiento durante la Fase de Moral Comunista.

15.5.2 Para realizar un chequeo de moral, el jugador Comunista determina el tipo de unidad en la Tabla / Carta de Moral Comunista (Communist Morale Chart), el cual después

fija el número de moral de la unidad. De este número de moral el jugador RESTA la cantidad de factores aéreos de las UN defensivos disponibles ese turno y SUMA el coste de MPs del hex de la unidad. Los hexes costeros y los hexes que contienen carreteras y líneas de ferrocarril cuentan como 0 MP para este propósito, independientemente del otro terreno contenido en el hex. El total es el número de moral modificado de la unidad.

15.5.3 El jugador Comunista lanza dos dados. Si su suma es igual o inferior que el número de moral modificado, el Chequeo de Moral tiene éxito. Si la tirada es mayor que el número de moral modificado, el Chequeo de Moral no tiene éxito.

15.6 Chequeos de Moral de las UN

15.6.1 Para realizar un Chequeo de Moral, el jugador de las UN determina el tamaño y tipo de unidad en la Tabla de Moral de las UN, el cual después fija el número de moral de la unidad. A este número de moral SUMA / AÑADE la cantidad de factores aéreos de apoyo de las UN ofensivos que estaban disponibles este turno del jugador, y RESTA el coste de MP del hex de la unidad. Los hexes costeros y los hexes que contienen carreteras y líneas de ferrocarril cuentan como 0 MP para este propósito, independientemente del otro terreno contenido en el hex. El total es el número de moral modificado de la unidad.

15.6.2 El jugador de las UN lanza dos dados. Si su suma es igual o inferior que el número de moral modificado, el chequeo de moral tiene éxito. Si la tirada es mayor que el número de moral modificado, el chequeo de moral no tiene éxito.

15.7 Chequeos de Moral de Aislamiento (sólo las UN)

Después de que se hayan hecho todos los intentos de Reagrupamiento, el jugador de las UN debe realizar un chequeo de moral por cada una de sus unidades que está Aislada. Si una unidad pasa su Chequeo de Moral de Aislamiento, no le sucede nada. Si falla, la unidad queda Neutralizada; colocar un marcador de “Neutralizada” sobre ella. Si la unidad ya estaba Neutralizada, esta es eliminada.

Nota de Juego: Una unidad de las UN que está Aislada y Neutralizada es muy vulnerable; no puede intentar Reagruparse, y es propensa a la eliminación en un Chequeo de Moral de Aislamiento fallido, ¡sin mencionar unidades Comunistas cercanas!

16.0 GUERRILLAS

Nota del Diseñador: Durante toda la guerra, restos del ejército de Corea del Norte operaron en Corea del Sur como guerrillas, acosando las líneas de comunicación de las UN. La única función de las unidades de Guerrillas es dificultar el movimiento por carretera y ferrocarril de las UN.

Nota: Debido a cambios en su movimiento y efecto sobre las unidades de las UN, las Guerrillas fueron representadas con diseños de ficha distintos en cada lado de la ficha. ¡Asegúrate de que estás jugando con la ficha de Guerrilla correcta! (ver UDC).

16.1 Reglas Generales

Las Guerrillas no tienen ZOC y no pueden atacar o ser atacadas. Las unidades de las UN pueden retroceder a través de ellas libremente, y no bloquean las líneas de suministro de

las UN. No se ven afectadas por el Aislamiento. Las Guerrillas pueden apilarse con otras Guerrillas; sin embargo, las Guerrillas que ALGUNA VEZ –en algún momento– estén en un hex con unidades de combate Comunista (incluyendo Reclutas) son eliminadas inmediatamente.

Nota del Diseñador: Son “absorbidas” por las fuerzas del hex.

16.2 Movimiento de la Guerrilla

Las Guerrillas pueden mover DOS HEXES por turno independientemente del terreno o tiempo. El movimiento de la Guerrilla no se ve afectado por las unidades de las UN o sus ZOCs; pueden entrar o salir de sus hexes ocupados y ZOCs sin restricción.

16.3 Efectos de las Guerrillas

Cada unidad de las UN entrando en un hex de carretera o línea de ferrocarril que tiene una unidad(es) de Guerrilla debe detenerse provisionalmente, y el jugador Comunista lanza un dado. Con un 6, la unidad de las UN cesa el movimiento durante esa fase; con un 1 – 5, la unidad de las UN puede continuar moviendo. Se lanza un dado por cada unidad de las UN que está moviendo por cada unidad de la Guerrilla situada en el hex.

16.4 Eliminación de Guerrillas

Una unidad de las UN puede intentar eliminar una unidad de la Guerrilla acabando la Fase de Movimiento de las UN apilada con ella. Al final de la Fase de Movimiento de las UN, lanzar un dado por cada unidad de las UN apilada con la unidad de la Guerrilla. Un resultado de 5 ó 6 la destruye. Una unidad Neutralizada puede intentar eliminar una unidad de la Guerrilla, pero no puede Reagruparse en el mismo turno. Si en un hex hay varias unidades de la Guerrilla, cada unidad de las UN puede intentar eliminar sólo a una unidad de la Guerrilla.

Nota del Diseñador: El tamaño de la unidad(es) de las UN que realizan el intento no tiene ningún efecto en la tirada de dado. La más grande no es siempre la mejor. También observar que mientras una división de US solo consigue / obtiene una tirada de dado, si se descompone / desglosa en los regimientos / batallones que la componen, cada sub-unidad puede hacer su propia tirada de dado de anti-guerrilla.

17.0 RECLUTAS PVA

Nota del Diseñador: Los reclutas PVA eran recursos humanos locales disponibles que simplemente eran “transferidos” a las filas del PVA. En aquella época la preparación variaba considerablemente con la naturaleza de la batalla. En una situación fluida, eran simplemente lanzados en la caldera con poco o ningún entrenamiento. Sin embargo, cuando el frente era estático, el PVA intentaba emplear algún tiempo entrenándolos y equipándolos. Si sobrevivían pasada su primera batalla, finalmente podían llegar a ser tan buenos como cualquier soldado del PVA – pero, realmente pocos sobrevivían más allá de una o dos batallas. Durante la mayor parte fueron tan consumibles como la munición.

17.1 Todos los Reclutas comienzan la partida en la Conscript Box (Casilla de Reclutas) en la carta de Orden de Batalla del jugador. Los Reclutas en algún momento sólo ocupan esta casilla, la Casilla de Reclutas PVA del mapa, o un hex sobre el mapa. Nunca están en una Casilla de la Pila de Bajas del jugador. Las fichas proporcionadas es la cantidad máxima de unidades de Reclutas PVA permitidas en el juego.

Nota de Juego: Poner Reclutas en el mapa primero conlleva LLAMARLOS A FILAS / TRANSFERIRLOS, después LLEVARLOS AL CAMPO DE BATALLA. Hay LÍMITE al número de ellos que pueden estar sobre el mapa. Siguen todas las reglas normales de una unidad, excepto lo corregido en 17.5 y 17.6

17.2 Durante cada Fase de Refuerzos y Reemplazos Comunista, el jugador Comunista LLAMA A FILAS / TRANSFIERE (mueve desde la Casilla de Reclutas de su Carta de Orden de Batalla hacia la Casilla de Reclutas PVA del mapa) 1 Recluta por cada una de las ciudades de Pyongyang, Hungnam, y Wonsan que controle.

17.3 Después de la llamada a filas, el jugador Comunista puede llevar al campo de batalla (mover desde la Casilla de Reclutas PVA del mapa a / hacia el enrejado hexagonal) un número de Reclutas en función del mes:

- Diciembre y Enero: 1
- Febrero y Marzo: 2
- Abril y Mayo: 3

Los reclutas llevados al campo de batalla deben ser colocados sobre el enrejado hexagonal, apilados con cualquier unidad de combate Comunista ni Aislada ni Neutralizada. Los Reclutas no llevados al campo de batalla permanecen en la casilla de Reclutas PVA del mapa indefinidamente.

17.3 Hay un LÍMITE al número de Reclutas que pueden estar en juego al final de cada Fase de Refuerzos y Reemplazos Comunista. El LÍMITE comienza con una cantidad base, aumentada en función del control de una ciudad:

- Base: 1
- Pyongyang: +4
- Hungnam: +1
- Wonsan: +1

Por lo tanto, un máximo de 7 Reclutas pueden estar sobre el mapa a la vez, si el jugador Comunista controla las tres ciudades durante su Fase de Refuerzos y Reemplazos.

Nota del Diseñador: Los Reclutas tienen restringido su despliegue debido a la limitada capacidad Comunista para organizar y equipar a estos llamados a filas. Incluso si los hombres y equipos están disponibles (esto es, en la Casilla de Reclutas PVA), todavía no pueden ser llevados al campo de batalla debido a dificultades organizativas.

17.4 Si ocurre que el jugador de las UN vuelve a capturar una ciudad y reduce el límite por debajo del número de Reclutas que hay sobre el mapa, el jugador de las UN puede retirar del mapa el exceso de Reclutas a su elección – los que desee – y son colocados en la Casilla de Reclutas de la Carta de Orden de Batalla Comunista. Esto sucede al final de la Fase de Refuerzos y Reemplazos Comunista.

17.5 Los Reclutas PVA se apilan libremente. Si un Recluta no está apilado con al menos una unidad de combate Comunista en CUALQUIER MOMENTO, salvo la Fase de Movimiento Comunista, estos son colocados en la Casilla de Reclutas de la Carta de Orden de Batalla Comunista.

17.6 Las unidades de Reclutas no pueden participar en Ataques de Ola Humana. Cada unidad de Recluta puede realizar Fuego Defensivo o Asalto UNA VEZ, después de lo cual es colocada en la Casilla de Reclutas de la Carta de Orden de Batalla Comunista.

18.0 GENERAL MATTHEW RIDGWAY

18.1 Colocar la ficha de Ridgway en el espacio Diciembre III de la TRT (que tiene una “R” azul por Ridgway). Comenzando con el turno Diciembre III, y continuando con cada turno, el jugador de las UN lanzará un dado durante su Fase de Refuerzos y Reemplazos de las UN. Con una tirada de “6” el General Walter ha caído muerto y el General Ridgway asume el mando. Con un resultado de 1-5, no sucede nada; lanzar el dado de nuevo en el siguiente turno hasta que se obtenga un “6”.

18.2 Cuando el General Ridgway toma el control, el jugador de las UN lanza otro dado:

- Con un “6”: no sucede nada; retirar el marcador de Ridgway del juego.
- Con un “1-5”: girar el marcador de Ridgway hacia su anverso / lado trasero y dejarlo en la TRT durante el resto de la partida como un recordatorio. Todos los ataques Comunistas contra unidades de US y UK (sólo) sufren un drm de +1. Esto no se aplica al fuego defensivo Comunista.

Nota de Juego: Si el jugador Comunista ataca a un grupo mixto / variado de unidades de las UN (“mixto” significa unidades de US o UK agrupadas con unidades que no son de US o UK), aquel recibe el drm de +1.

18.3 Sin tener en cuenta / independientemente del resultado de la segunda tirada de dado, cuando el General Ridgway toma el mando, todas las unidades US ahora pueden realizar Fuego Defensivo durante Asaltos de Ola Humana (ver 10.9.4) y ya no pueden realizarse Esfumaciones (9.4) durante más tiempo.

19.0 REGLAS ESPECIALES DEL PRIMER TURNO

19.1 Sorpresa y Pánico de las UN

19.1.1 Para reflejar lo inesperado del asalto Chino, las unidades de las UN pueden ser sorprendidas durante la Fase de Combate Comunista de los cinco primeros turnos (de Nov IV hasta Dec IV).

19.1.2 Al final de la Subfase de Designación de Ataque Comunista, el jugador de las UN lanza un dado por cada unidad de las UN en un hex defensor y consulta la Tabla de Sorpresa.

19.1.3 Si la tirada de dado es igual o inferior que la cifra indicada, la unidad es sorprendida. Si la tirada es superior que el número indicado, la unidad no es sorprendida. Durante cada turno posterior a Nov IV, añadir un +1 a la tirada de dado (esto es acumulativo de turno en turno).

Ejemplo: Una unidad de las UN chequeando para sorpresa en Dec III añadiría / sumaría +3 a la tirada de dado.

19.1.4 Las unidades atacadas mediante Ataque de Ola Humana nunca son sorprendidas. No lanzar el dado en la Tabla de Sorpresa cuando se realice tal ataque.

19.1.5 Las unidades sorprendidas no pueden disparar durante la Subfase de Fuego Defensivo de las UN. Las tiradas de dados de fuego de Asalto Comunista contra unidades sorprendidas no sufren penalizaciones de DRM por terreno.

19.1.6 Si un único ataque incluye tanto unidades defensoras sorprendidas como no sorprendidas, los modificadores por terreno a las tiradas de dado de fuego son aplicados. Aunque la unidad sorprendida todavía no puede realizar Fuego Defensivo.

19.2 Esfumaciones de las UN

No hay Fase de Esfumarse de las UN en el primer turno de juego.

19.3 Tiempo Atmosférico

El marcador de Weather Rolled (Tiempo Obtenido) es colocado en el espacio “3” de la Carta de Tiempo (Weather Chart), y el marcador de Tiempo de cada jugador es colocado en la casilla Subfreezing Overcast (Bajo Cero Nublado) en su parte de la Tabla de Tiempo (Weather Table).

20.0 CÓMO GANAR

20.1 El jugador Comunista gana la partida si, al final del turno May IV, cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- Unidades Comunistas totalizando al menos 36 factores de combate están al sur del Paralelo 38 (excluido), y al menos dos divisiones Comunistas ocupan Seoul, o
- Unidades Comunistas totalizando al menos 72 factores de combate están al sur del Paralelo 38 (excluido).

20.2 Todas las unidades utilizadas para satisfacer estas condiciones de victoria deben estar con Suministro (ver 5.0). Los nueve hexes al oeste de Seoul marcados con puntos rojos no cuentan como situados al sur del Paralelo 38 para condiciones de victoria.

20.3 Si el jugador Comunista no cumple ninguna de las condiciones anteriores, el jugador de las UN gana.

21.0 PREPARACIÓN PARA JUGAR

21.1 Cada jugador coloca sus unidades de combate y apoyo en los lugares apropiados de sus Cartas de Orden de Batalla y de Desglose / Descomposición de Unidades. Algunos lugares / espacios tienen dibujadas varias unidades; el jugador debería colocar el mismo número correcto de unidades identificadas allí.

21.2 Después los jugadores transfieren las fichas desde la sección “Al Comienzo / Inicio” (At Start) (Nov IV) de sus Cartas de Orden de Batalla hacia el mapa. El jugador de las UN primero, el jugador Comunista segundo, en la localización / lugar donde se colocan inicialmente las fichas: un número de hex, un nombre de ciudad, o un número de Área de Ensayo Comunista, son indicados / enumerados debajo de la unidad. Las unidades Comunistas asignadas a un Área de Ensayo son colocadas en cualquier lugar dentro de su Área de Ensayo, y si son enumeradas dos Áreas de Ensayo, todas las unidades deben desplegarse en sólo una de ellas.

Nota de Juego: *Nosotros sugerimos que el jugador de las UN clasifique la mayoría de sus batallones US y regimientos ROK durante los movimientos iniciales del jugador Comunista. Sin embargo, necesitarás los regimientos y batallones del 1º de Caballería inmediatamente. Esto ahorra algo de tiempo.*

21.3 Otras unidades y marcadores son colocados como sigue:

- El marcador de Fecha es colocado en el espacio Nov IV de la TRT, con el lado “1950” hacia arriba.
- Colocar el marcador Weather # Rolled (Número de Tiempo Obtenido) en el espacio “3” de la Tabla de Tiempo (Weather Table), y colocar el marcador de Tiempo de cada jugador en la Casilla de Tiempo Subfreezing Overcast (Bajo Cero Nublado) en sus respectivas Cartas de Efectos del Tiempo (Weather Effects Chart).
- Colocar el marcador de Ridgway sobre el espacio Dec III de la TRT (tiene una “R” de color azul).
- Colocar una unidad de Guerrilla en cada espacio de la TRT marcado con una “G” roja.
- Los marcadores ASP Comunistas son colocados en el ASP Track (Registro de ASPs), indicando 0 ASPs Comunista.
- Todas las unidades aéreas de apoyo de las UN son colocadas en la parte “No Disponibles” de la Casilla de Poder Aéreo de las UN (UN Airpower Box).
- Todos los Reclutas son colocados en la Casilla de Reclutas de la Carta de Orden de Batalla Comunista.
- Todos los marcadores de Artillería Comunista de apoyo son colocados en su Casilla de Artillería de la Carta de Orden de Batalla Comunista.

21.4 El resto de marcadores son colocados cerca del mapa, al alcance de los jugadores.

21.5 Ahora los jugadores están preparados para comenzar la partida. Empezar con la Fase de Refuerzos y Reemplazos Comunista de Nov IV, ¡sin olvidar las Reglas Especiales del Primer Turno de la regla 19.0!

22.0 REGLAS OPCIONALES

Nota de Juego: *Se pueden utilizar cualesquiera de las siguientes reglas opcionales (juntas o por separado) si ambos jugadores están de acuerdo.*

22.1 Despliegue Opcional de las UN

El jugador de las UN puede desplegar cada unidad no de guarnición sobre o dentro de / a un hex de su posición asignada. Las guarniciones siempre deben desplegar en sus hexes indicados.

Nota de Juego: *Esto puede eliminar virtualmente el movimiento de Infiltración Comunista en los primeros turnos de la partida, y sólo debería ser utilizada por jugadores de habilidad desigual.*

22.2 Despliegue Alternativo de US

Las divisiones US pueden comenzar el juego ya desglosadas / descompuestas en regimientos, si se desea. No pueden cambiar su localización asignada, a menos que también se aplique la regla 22.1.

22.3 Despliegue Alternativo de USMC

La 1ª División de Marines USMC puede comenzar el juego ya desglosada en regimientos, si se desea. La división o

cualesquiera de sus regimientos pueden comenzar el juego en o dentro de / a un hex de sus localizaciones asignadas.

22.4 Salidas de la Fuerza Aérea China

Cada turno, después de que se haya determinado el tiempo atmosférico para el turno, el jugador Comunista lanza un dado. Si la tirada es un 6, la Fuerza Aérea China sale, con el resultado de que el número de factores aéreos de las UN recibidos cada turno son reducidos a la mitad, redondeando hacia arriba (están ocupados luchando contra la Fuerza Aérea China).