

THE CHOSIN FEW



Gold Banner Game



Tabla de Contenidos

Introducción.....	1
Derrota.....	1
Victoria	1
Componentes.....	2
Configuración	3
Secuencia de Juego.....	4
Sacar Cartas.....	4
Nueva Actividad.....	4
Movimiento Enemigo.....	5
Acciones.....	7
Soporte Aéreo.....	8
Historia.....	9
Creditos.....	10

Introducción

El 25 de octubre de 1950, cuando las fuerzas de las Naciones Unidas del general Douglas MacArthur se acercaron a lo que habría sido un rápido y victorioso fin de la guerra de Corea, las fuerzas comunistas chinas comenzaron a cruzar la frontera.

En el noreste de Corea, el X Corps de EE. UU., Dirigido por el General de División Ned Almond, fue cercado con sus unidades incapaces de apoyarse mutuamente. Esas unidades cerca del embalse de Chosin (Changjin) incluían la 1ª División de Marines y elementos de la 7ª División de Infantería.

Derrota

Pierde el juego si no puede lograr los objetivos de las tres ordenes, o si una o más de sus unidades son destruidas por completo.

Victoria

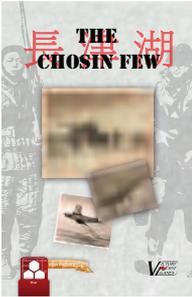
Gana el juego si es capaz de completar con éxito todos los Objetivos de Orden.

THE CHOSIN FEW

La Batalla de la Reserva Chosin , 27 Noviembre - 11 Diciembre 1950

Componentes

El juego viene con lo siguiente:
Este manual



3 Cartas de Orden



1 Carta de orden final



1 Tablero



1 Hoja de Ayuda



1 Hoja con 11 contadores y 2 estandartes



20 Cartas de Actividad



20 Cubos



- 5 rojos
- 5 negros
- 5 azules
- 5 púrpuras

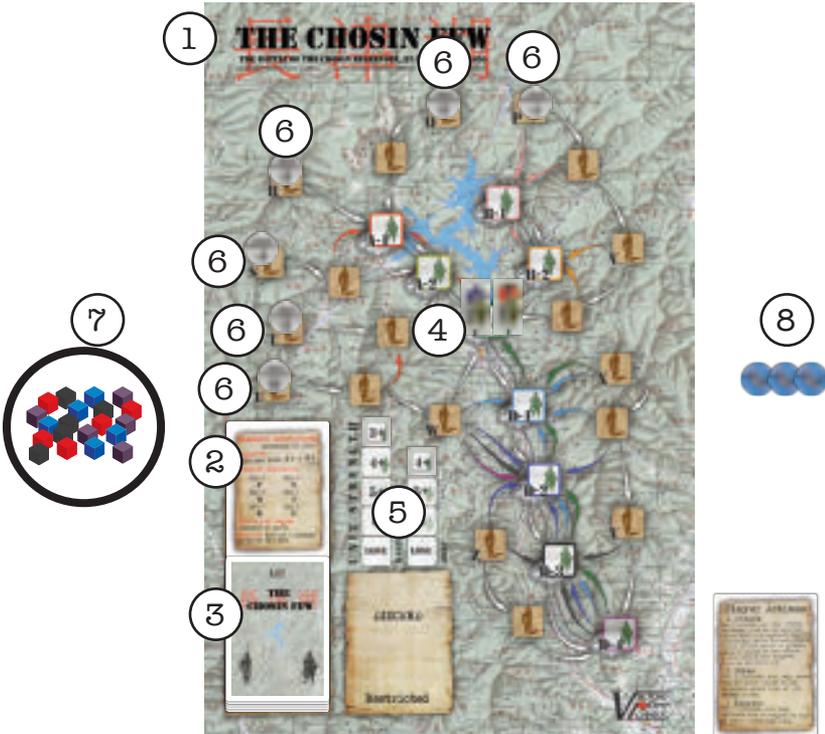
1 Dado de seis caras

THE CHOSIN FEW

La Batalla de la Reserva Chosin , 27 NoviemBre - 11 DeCiemBre 1950

Configuración

1. Coloque el tablero en una superficie plana
2. Organice las cartas de orden boca arriba de la siguiente forma:
Arriba - Instrucciones de Almond's
Medio - Avance en otra dirección!
Parte inferior - Breakout!
3. Configure el mazo de Actividad
 - A. Ponga a un lado la carta de orden final.
 - B. Barajee el mazo de Actividad.
 - C. Barajee la carta de orden final dentro de las 5 cartas inferiores del mazo de Actividad.
 - D. Colocar el mazo de Actividad boca abajo en el área marcada Draw.
4. Colocar la unidad de Marines y el Ejército en el área marcada C.
5. Colocar los marcadores de Fuerza de los Marines y el Ejército en los espacios 3+ y 4+ de sus casillas de Fuerza, respectivamente.
6. Colocar los marcadores de línea de salida según lo indicado por la carta de orden revelada.
7. Colocar todos los cubos en la *Copa de Sorteó* (cualquier contenedor opaco).
8. Colocar las tres fichas de apoyo aéreo boca abajo cerca del tablero, ya que aún no dispone de ellas



THE CHOSIN FEW

La Batalla de la Reserva Chosin , 27 Noviembre - 11 Diciembre 1950

Secuencia de Juego

El juego se juega por turnos. Cada turno consta de las siguientes fases:

- Extraer una Carta
- Nueva Actividad
- Movimiento Enemigo
- Jugar Acciones

Extraer Cartas

Sacar la carta superior del mazo de cartas de Actividad. Esta carta le ayudará a llevar a cabo el resto de las fases. Si sacó la carta de orden final, lleve a cabo el texto de la carta de arriba a abajo; entonces, si el juego no termina, sacar una nueva carta.

Nueva Actividad

La sección superior de la carta, denominada Nueva Actividad, indica tres posiciones de la línea de salida. Para cada posición de la Línea de Salida indicada, saque un cubo de la Copa de Sorteado y colóquelo en el espacio con el marcador de Línea de Salida correspondiente.

Si no hay más cubos en la Copa de Sorteado, no se colocan más cubos.

Nota: No hay límite de apilamiento de cubos.



THE CHOSIN FEW

La Batalla de la Reserva Chosin , 27 Noviembre - 11 Diciembre 1950

Movimiento Enemigo

La segunda sección de la tarjeta, denominada Movimiento Enemigo, indica dos colores. Los cubos en el tablero de los colores indicados se mueven en función de las flechas en el tablero de juego. Si el mismo color se indica dos veces, ese color se mueve dos veces, sin embargo, solo atacará una vez.



Si hay múltiples flechas dirigiéndose a un espacio en el que se encuentra un cubo y tiene que moverse, verifique el color de las flechas contra las posiciones de las unidades de los Marines y el Ejército. Si el color de la flecha coincide con el color del espacio en que se encuentra, entonces el cubo seguirá ese camino; de lo contrario, será el valor predeterminado de las flechas blancas. Si un cubo tiene múltiples opciones de movimiento viables, se moverán hacia la unidad de los Marines.



The Chosin Few

La Batalla de la Reserva Chosin , 27 NoviemBre - 11 DeCiemBre 1950

Si la trayectoria del movimiento de un cubo entra o sale de un espacio que contiene un token de Apoyo Aéreo (colocado para Interdicción), ese cubo no se moverá. No pasará por defecto a otro patrón de movimiento. Ver Apoyo Aéreo, página 8.



Si uno o más cubos se mueven a una posición ocupada por la unidad de Marines o del Ejército, esa unidad debe hacer una tirada de ataque por cada cubo.

Cada tirada se hace por separado y puede elegir el orden en que se resuelven.



La fuerza actual de la unidad determina el valor de la tirada que la unidad necesita para ganar

Si la tirada resultante es mayor o igual que la tirada requerida, el cubo atacante es devuelto de regreso al espacio del que provino sin más efectos.

Si la tirada resultante es menor que la tirada requerida, reduzca la fuerza de la unidad atacada por uno y devuelva el cubo al espacio del que proviene.

Si tanto la unidad de Marines como la del Ejército están en el mismo espacio, tirar contra y aplicar cualquier daño a la unidad más fuerte (es decir, la que tenga el menor valor de éxito).



Una vez que se haya resuelto todo el movimiento enemigo, si hay algún token de Apoyo Aéreo en el tablero (es decir, que se hayan utilizado para Interdicción), quite un token de cada espacio que contenga un token de Apoyo Aéreo.

ACCIONES

La tercera sección de la carta, Acciones del jugador, indica el número de acciones que puede realizar ese turno. Hay tres tipos de acciones que puede realizar; Atacar, moverse y recuperar.

Atacar

Por una acción, puede lanzar un ataque contra un cubo enemigo en un espacio adyacente. Los espacios son adyacentes si hay una flecha o línea discontinua entre ellos.



La salud actual de la unidad determina el valor que la unidad necesita tirar para tener éxito.



Si la tirada resultante es mayor o igual que la tirada requerida, retire el cubo que se está atacando y colóquelo en la Copa de sorteo. Si la tirada resultante es menor que la tirada requerida, no pasa nada.

Moverse

Por dos acciones, puede mover una de sus unidades a otro espacio que está conectado por una línea discontinua y también libre de unidades enemigas.

Excepción: No puede moverse a los espacios marcados D-1, D-2, D-3 o D-4 hasta después de recibir la orden Breakout.



En el ejemplo de arriba, la unidad de Marines puede moverse a A-1 pero no a C porque C contiene un cubo.

Recuperar

Por tres acciones, puede agrupar sus fuerzas y sanar una de sus unidades un paso.



Apoyo Aéreo

Los tokens de Apoyo Aéreo se adquieren cuando no gasta todas sus acciones en un solo turno. Por cada acción no gastada, adquirirá un token de Apoyo Aéreo. Puede tener un máximo de tres tokens de Apoyo Aéreo en un momento dado, que pueden usarse de varias maneras sin que necesariamente coincidan con ninguna fase específica de la secuencia de turno.

Interdicción

Durante la fase de Acciones, puede optar por colocar una o más de sus fichas de Apoyo Aéreo obtenidas en cualquier espacio en el tablero como una acción gratis; hacerlo es una interdicción. No se pueden mover unidades ni cubos dentro o fuera de ese espacio. Los cubos que deban moverse dentro o fuera de ese espacio estarán atascados por una ronda.

Importante: Debido a que los tokens de soporte aéreo se reciben al final de la fase de Acciones y los tokens de Apoyo Aéreo utilizados para la Interdicción deben colocarse durante la fase de Acciones no puede recibir e inmediatamente colocar un token de Apoyo Aéreo al final de la fase de Acciones. Debe esperar hasta la próxima fase de acciones.

Volver a tirar

Después de que se haga un tirada de ataque, ya sea iniciada por una acción del jugador o por Movimiento Ememigo, se puede usar un token de Apoyo Aéreo para volver a tirar los resultados.

DRM

Antes de que se realice una tirada de ataque, ya sea que haya sido iniciada por una acción del jugador o por Movimiento Ememigo, se puede usar un token de Apoyo Aéreo para agregar 1 al resultado.

THE CHOSIN FEW

La Batalla de la Reserva Chosin , 27 NoviemBre - 11 DeCiemBre 1950

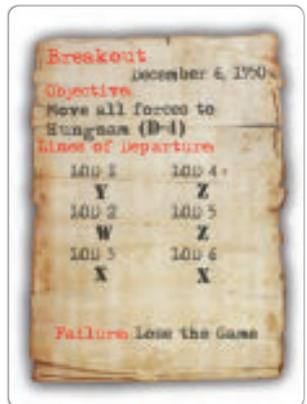
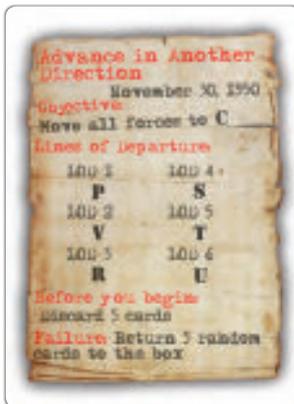
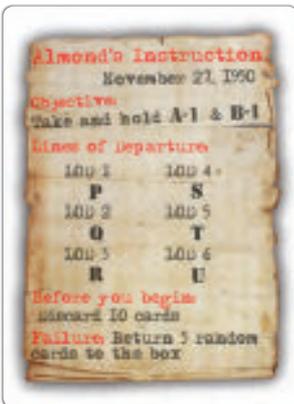
Historia

La batalla de Chosin Reservoir, también conocida como la Batalla del Lago Changjin, fue una batalla de la guerra de Corea, siendo Chosin la ortografía del Japonés Coreano "Changjin" usado en los mapas utilizados por las Naciones Unidas (ONU).

En esta batalla, 30,000 tropas de la ONU, apodadas más tarde "The Frozen Chosin" o "The Chosin Few", bajo el mando del general estadounidense Ned Almond, se enfrentaron a aproximadamente 150,000 tropas chinas del Ejército Voluntario Popular, 9no. Ejército bajo el mando de Song Shi-Lun.

Poco después de que la República Popular de China entró en conflicto, un gran número de soldados chinos arrasó el río Yalu, cercando a las fuerzas de la ONU en la zona noreste de Corea del Norte en el embalse de Chosin. Luego siguió una brutal batalla con un clima de congelación. Aunque infligieron enormes bajas a las fuerzas chinas, las tropas de la ONU se vieron obligadas a evacuar Corea del Norte después de que se retiraron del embalse al puerto de Hungnam.

Los acontecimientos de la batalla de Chosin, tuvo un impacto decisivo sobre el futuro curso de la guerra, las batallas se libraron en un período de quince días entre el 27 de noviembre y el 11 de diciembre de 1950.



THE CHOSIN FEW

La Batalla de la Reserva Chosin , 27 NoviemBre - 11 DeCiemBre 1950

CredItos

Diseñador:

Nathan Hansen

Documentación:

Nathan Hansen

Arte:

Ilya Kudriashov

Testadores

Deon Carrico

Kevin Fortuna

David Hansen

Noelle Le Bienvenu

Tobias Loc

David Kennedy

Brian Powers

Grant Taylor

Correctores

Hans Korting

Leigh Toms

Karen Wolterman

¿Te gusta este juego?

¿Quieres saber en qué otra cosa
está trabajando el diseñador?

Entonces mira su blog



nathanhansengames.blogspot.com

