

## TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE

### Diferencial de combate (CF atacante menos CF defensor)

Tirada de dado	-4+	-2,3	-1	0	+1	+2,3	+4,5	+6-8	9+	<b>Modificadores de columna</b> 1 columna a favor del propio jugador si: <ul style="list-style-type: none"> <li>El líder está en el mosaico que está siendo atacado.</li> <li>La unidad involucrada es del mismo tipo que el mosaico que está siendo defendido o atacado.</li> </ul>
1	AN	AN	C	C	CA	CA	CA	EX	DN	
2	AN	C	C	CA	CA	CA	CA	DN	DN	
3	C	C	CA	CA	EX	EX	EX	DN	DS	
4	C	CA	CA	EX	EX	DN	DN	DS	DS	
5	CA	CA	EX	DN	DN	DN	DS	DS	DS	
6	CA	DN	DN	DN	DS	DS	DS	DS	DS	

	Explicación
AN/DN	<b>Attacker/ Defender Neutralized.</b> Retira todas las unidades atacantes o defensoras involucradas al montón de unidades neutralizadas del jugador propietario. Aumenta el Índice de Caos en un punto.
C	<b>Contact.</b> No pasa nada. Pasa al siguiente ataque.
EX	<b>Neutralization Exchange.</b> Cada bando retira una unidad a su montón de unidades neutralizadas. El jugador propietario puede elegir cuál de sus unidades involucradas se elimina. Aumenta el Índice de Caos en un punto.
CA	<b>Counterattack.</b> Una unidad defensora puede atacar inmediatamente a una de las unidades atacantes originales mediante Subversión o Combate de Purga (a elección del jugador defensor) o convertir el resultado en un Contacto ( <i>Contact</i> ). Si el resultado obtenido en el contraataque es otro CA, reformula el ataque original.
DS	<b>Defender Smashed.</b> Si el ataque fue por Combate de Subversión, coloca las unidades defensoras en el Fondo ( <i>Pool</i> ) y aumenta el Índice de Caos en dos puntos por cada unidad. Si el ataque fue por Combate de Purga, elimina las unidades defensoras permanentemente del juego y aumenta el Índice de Caos por el total de sus Factores de Combate de Purga.

## TABLA DE EVENTOS ALEATORIOS

Tirada	Evento aleatorio
11-16	<b>Sin evento.</b> Este turno
21-26	<b>NPF se vuelve neutral.</b> Tira en la Tabla de Facciones para determinar qué NPF se ve afectado.
31-36	<b>NPF cambia la lealtad.</b> Tira en la tabla de facciones para ver cuál, y de nuevo para ver a qué jugador humano afecta.
41-42	<b>Movilización espontánea.</b> Saca 1 unidad al azar del Fondo ( <i>Pool</i> ).
43-44	<b>Choques fronterizos con Rusia.</b> Cada jugador humano debe colocar inmediatamente 1 unidad ELP en el Fondo, si está disponible. Se pueden elegir unidades neutralizadas o unidades en la Casilla de Apoyo Civil.
45-46	<b>Corriente Revisionista Adversa.</b> Aumenta el índice de caos en 1d6.
51	<b>El Presidente Mao vaga por el campo.</b> Un jugador humano aleatorio obtiene el control del marcador Mao.
52	<b>Mao baila la Danza de la Lealtad.</b> Cada jugador humano puede recuperar 1 unidad de Guardia Roja neutralizada, si está disponible.
53	<b>El presidente Mao baila la Danza de la Lealtad.</b> Retire 1 unidad de Trabajadores (elija la facción del jugador humano al azar; el jugador puede elegir qué unidad) y colóquela en el Fondo.
54	<b>El presidente Mao da una charla junto a la chimenea.</b> Reduce el Índice de Caos en 1d6.
55	<b>El presidente Mao permite que Jiang Qing presente la versión de la Ópera de Beijing de 'Hola, Dolly': turbulencia en el frente cultural.</b> Aumenta el índice de caos en 2d6.
56	<b>El presidente Mao olvida que el micrófono está encendido mientras le cuenta una broma sucia a Zhou Enlai en el mitin de la Guardia Roja.</b> Retire 1 unidad de la Guardia Roja (elija la facción del jugador humano al azar, el jugador puede elegir unidad) y llévala al Fondo.
61-64	<b>Comités Tres en Uno.</b> Las unidades de diferentes tipos pueden combinarse en ataques contra unidades enemigas a partir de ahora. Si sale de nuevo: elimina permanentemente 1 unidad de la Guardia Roja (elige la facción del jugador humano al azar, el jugador puede elegir qué unidad) del juego. El Índice de Caos no se eleva.
65-66	<b>Lider enfermo.</b> Tira en la tabla de facciones para ver qué Líder no puede hacer nada este turno. Si sale un NPF, el presidente Mao MUERE. El juego debe terminar; ver 9.1.

		TABLA DE FACCIÓNES
1	Rojo	Tira en la tabla para la nueva lealtad de NPF (tira hasta que se indique un jugador humano), o para ver qué NPF se vuelve neutral (tira hasta que se indique NPF). Si el NPF indicado ya es neutral, trátelo como Sin evento. Cuando un NPF activo se vuelve neutral, sus unidades permanecen congeladas en su lugar; eliminar todas las unidades neutralizadas actualmente del NPF del juego de forma permanente (no ajustar el Índice de Caos).
2	Rosa	
3	Naranja	
4	Amarillo	
5	Verde	
6	Azul	

## Distribución de unidades

Símbolo	Tipo de Unidad	Rojo	Rosa	Naranja	Amarillo	Verde	Azul
Soldado	Ejército Popular de Liberación (EPL), Unidad (2-5)	6	12	4	6	4	4
	Guardia Roja, Unidad (3-3)	12	6	8	10	6	6
	Partido Comunista de China (PCC), Cuadro (5-2)	6	6	10	8	10	12
	Trabajadores, Unidad (2-3)	6	6	8	6	10	8
Retrato	Lider	JIANG	LIN	CHEN	ZHOU	DENG	LIU

**3.0 SECUENCIA DE JUEGO** - en cada Turno de Juego tiene lugar la siguiente secuencia de eventos:

**3.1.1. Fase de Apoyo Civil.**

- Reduce el Índice de Caos en 3 puntos por cada unidad EPL en la Caja de Apoyo Civil.

**3.1.2. Fase de Refuerzo.**

- Todos los jugadores recuperan simultáneamente las unidades neutralizadas de todas las facciones que controlan. Recupera **una** unidad de un tipo dado si su facción controla dos Mosaicos (*Tiles*) del mismo tipo, **dos** si controla tres Mosaicos, **tres** si controla cinco. Las unidades recuperadas se unen a Ataque y/o Defensa.
- Elige 6 unidades aleatorias del Fondo (Pool) y dáselas a los jugadores humanos que controlan esa facción o NPF (las unidades NPF actualmente neutras vuelven al Fondo). Coloca unidades con Ataque y/o Defensa.
- El color de la primera unidad extraída determina el primer jugador 'activo' en el resto del turno de juego. Si la unidad pertenece a un NPF actualmente neutral, omite y el próximo jugador humano en el ciclo de juego será el primer jugador activo.
- Si se roba un marcador de Presidente Mao, tira 1d6: Mao muere con un 5 o un 6 y este turno de juego es el último del juego (ningún jugador tiene una Fase Final en este último turno).

**3.1.3. Fase de Eventos Aleatorios.**

- Tira 2d6 en sucesión, consulta la Tabla de Sucesos Aleatorios, aplica el resultado.
- Si un NPF se vuelve neutral debido a un evento aleatorio, sus unidades se congelan en su lugar; eliminar todas las unidades neutralizadas de ese NPF del juego (no ajustar el Índice de Caos).

**3.1.4. Fase de Despliegue.**

- El jugador activo mueve cualquier unidad entre Ataque y Defensa (las unidades adyacentes a la casilla con el Presidente Mao no pueden unirse a Ataque).
- Defensa: límite de 4 unidades en defensa por mosaico, se pueden agregar unidades al mosaico con el presidente Mao en él.
- Ofensiva: coloca las unidades en grupos para atacar a las unidades que defienden los mosaicos de otros jugadores.
- Las unidades del EPL pueden moverse hacia o desde la Caja de Apoyo Civil (ver 8.2).
- El líder de la facción puede unirse a la defensa o la ofensiva (colocar en el mosaico para ser defendido o atacado) o desplegarse en unidades neutralizadas.

**3.1.5. Fase de Combate.**

- El jugador activo lleva a cabo *Subversion* y *Purge Combat* contra unidades enemigas que defienden Mosaicos.
- No se pueden combinar tipos de unidades en un solo ataque a menos que haya ocurrido el Evento Aleatorio "Comités tres en uno".
- Las unidades adyacentes a Mosaico con el Presidente Mao en él no pueden ser atacadas.
- Cualquier Mosaico capturado se coloca con los del jugador, con hasta 4 unidades atacantes unidas a ella para su futura Defensa.
- Las unidades NPF neutras pueden ser atacadas. Cuando lo están, el control de la facción se otorga inmediatamente a un jugador humano aleatorio hostil al atacante.
- Al final de la Fase, agrupa todas las unidades Ofensivas restantes en una pila cerca del jugador que las controla.

**3.1.6. Fase Final.**

- Si el Líder de la facción fue desplegado en el grupo de unidades neutralizadas, 1d6 unidades neutralizadas pueden recuperarse; el Líder y las unidades pueden unirse a la ofensiva y/o a la defensa.
- El jugador activo también puede jugar una ficha de Fin de Juego opcional en este punto (ver 10.2).

La jugada luego pasa al siguiente jugador en el Ciclo de Juego. Omite los NPFs actualmente neutras. El siguiente jugador activo repite las Fases 3.1.4 a 3.1.6 con unidades de la facción que controla. Cuando todas las facciones controladas hayan actuado, comienza el siguiente Turno de Juego.

*Rojo > Rosa > Naranja > Amarillo > Verde > Azul > (vuelta al Rojo)*

Puntos de Poder	Circunstancia
+3	Por cada Mosaico, de cualquier tipo
+1	Por cada unidad que esté adyacente a un Mosaico
+1 adicional	Por cada unidad que esté adyacente a un mosaico que también sea del tipo asociado con ese mosaico -las comunas no tienen tipo.
+3	Cada unidad del EPL en la Caja de Apoyo Civil