

EAST & WEST

FICHA TECNICA

EDITOR : International Team

TIPO : Estratégico en su primera fase, táctico en la segunda. Hipotético LII* Guerra Mundial desarrollada en 3 frentes.

PRESENTACION : Caja de 50 x 35 x 4cm.

COMPONENTES : 3 tableros formados - por partes encajables.
3 tablas auxiliares.
1 bloc de hojas para - el control de la guerra electrónica y el dominio aeronaval
2 plantillas de fichas.
1 libro de instrucciones en italiano, francés e inglés, con su correspondiente - traducción al castellano.
1 clasificador de fichas en plástico transparente
2 dados.

Nº DE JUGADORES : De 2 a 6.

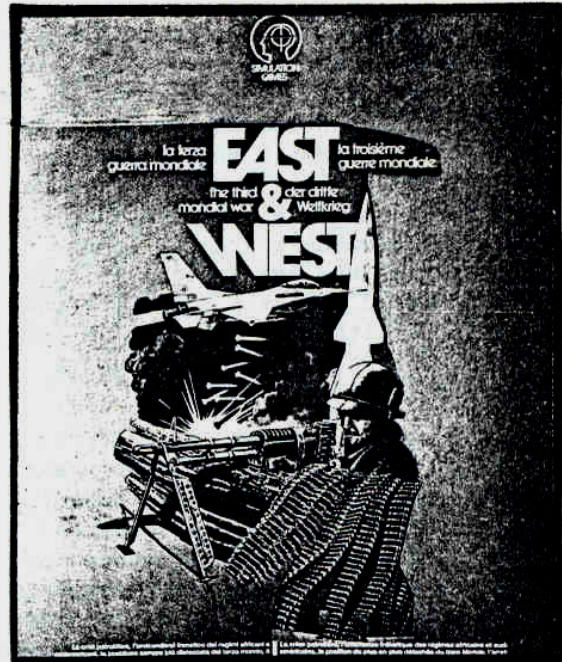
NIVEL DE COMPLEJIDAD : 6.

DURACION : Un escenario 3 horas, el juego completo 10 horas, contando con que además se necesita 1 hora para su preparación.

MARCO HISTORICO

EAST & WEST se sitúa en el último tercio del siglo XX. Dándonos por supuesto que la tensión entre los dos grandes bloques se ha radicalizado - hasta el punto de iniciarse una guerra convencional con la amenaza atómica. Esta amenaza en el propio juego se puede materializar, pero la res- puesta del enemigo desaconseja su uso, ya que en el juego se puntua negativamente el uso de armas atómicas y la violación de las fronteras de países neutrales no alineados, repercutiendo todo ello a la hora de contar puntos de victoria.

Para equilibrar el juego se coloca al lado de los occidentales a China e Irán (suponemos debido a que el juego fué concebido antes de la caída del - Sha), asimismo se presupone que africanos y cubanos han ocupado la penín-



sula arábiga.

La guerra se halla localizada en tres frentes: frontera Chino-Soviética, Oriente Medio y Europa Central. Durante diez días (turnos) se lucha, pasados estos se hace un recuento - de los objetivos logrados, ya que - una victoria total es prácticamente imposible.

COMO SE JUEGA :

Se puede jugar un escenario cualquiera por separado o bien la guerra completa, con los tres escenarios ju gados al unísono; convirtiéndose en caso de jugarlo 2 jugadores (1 por - bando), en tres partidas simultáneas ya que la incidencia de un frente - con otro es casi nula, pues solamente pueden trasladarse pequeños grupos aerotransportados de un frente a otro, y los refuerzos están ya casi determinados al principio del juego.

La partida posee 10 turnos, cada uno subdividido en diversas fases:

- Fase de descubrimiento del códi go electrónico del enemigo. Distinto para ataque y defensa, se reduce a una partida del "Toque y pava" o del conocido "Mastermind", ya que quien consigue descifrar antes el código - del enemigo, tiene mayor probabilidad de acertar con sus disparos al enemigo.

-Fase de traslado de puntos aeronavales. Se puede hacer simultánea a la anterior. No se efectúa en cada turno, sino solamente en los prefijos por el propio reglamento. Esta fase refleja las fuerzas fuera del tablero que cada bando destina a controlar océanos y grandes áreas: Mediterráneo, Mar del Norte y Atlántico, el control de estos océanos y áreas nos facilitará el traslado de refuerzos y dificultará el transporte de los del adversario.

-Fase de disparo de misiles desde bases fijas. En cada turno y escenario (a excepción del 1er. turno), se sortea el orden en que actuarán los jugadores; ! Ojo porque puede darse el caso de mover dos veces seguidas!. Se indica a continuación los blancos hacia los cuales apuntan los misiles sin que haya posibilidad de defensa. Aquí se podrán utilizar ojivas nucleares, pero la penalización que implica usarlas, desaconseja su utilización si no es en un caso muy apurado.

-Fase de bombardeos. Partiendo de los diversos aeropuertos se colocan sobre los objetivos cazas y bombarderos. Quien coloca primero tiene la desventaja de que probablemente verá anulados todos sus bombarderos por los cazas, pero en cambio en el movimiento terrestre será el primero en desplazarse. Tanto para bombardeos como para efectuar disparos de misiles, se tiene en cuenta en el reglamento además del secreto del código electrónico, la tecnología con que cuentan los adversarios, teniendo en este caso ventaja el Este en Asia y el Oeste en Europa, estando igualados en Oriente Medio.

-Fase de movimiento y combates. Existe la posibilidad de cruzar por zonas de control, pero con un alto coste en puntos de movimiento. En esta fase se hallan incluidos los disparos de misiles desde bases móviles, que en realidad actúan como la artillería convencional de la mayor parte de los wargames; si mueve no dispara, siendo su alcance bastante corto y debiendo acercarse mucho a la primera línea de fuego. En esta fase

pueden incluirse los traslados aerotransportados de un aeropuerto a otro, incluso de un mapa a otro, pero en reducidas cantidades y si no se cuenta con una superioridad en la zona estos traslados son un fácil blanco, ya que permanecen en el hexágono apilados y reducidos durante un turno. Asimismo pueden realizarse traslados navales de un puerto a otro, en caso de tratarse de unidades de infantería de marina estos traslados podrán realizarse a cualquier punto de la costa, este movimiento no es posible realizarlo de un tablero a otro, pues hay que tener en cuenta que cada turno representa un día real.

Concluidos todos los movimientos empieza la fase de combate, existiendo de la posibilidad de reducir o eliminar unidades, tras los combates resueltos por el segundo jugador se da por terminado el turno de juego, reiniciándose el ciclo en el intento de descifrar el código del enemigo.

ANALISIS DEL JUEGO

Lo haremos del escenario total, ya que cada uno de los tres escenarios por separado no es más que un fragmento independiente del mismo.

Se halla bien contemplado el equilibrio de fuerzas existente, y nadie vence arrolladoramente al oponente en ninguno de los frentes, aunque cuando juguemos nuestras primeras partidas parezca que el Oeste no tiene nada que hacer en Europa, Siria frente a Israel o bien los rusos frente a los chinos.

El uso de los misiles y la aviación es determinante, así como el que cada turno se sortee para cada escenario el orden de jugadores, hace que el juego se equilibre.

El reglamento es conciso, sin un exceso de reglas, pero con algunas lagunas que la traducción se encarga de aumentar, ya que contiene algunos errores en cuanto a la colocación de refuerzos, fallos que están por cierto reflejados en la fe de erratas.

Las imprecisiones del reglamento

se hallan principalmente en el apartado correspondiente al movimiento - naval que se nos dice es de 15 hexágonos, pero que en Europa con Dinamarca y la península itálica de por medio, nos imposibilitan se pueda ir a ninguna parte. Para poder mover - se sugiere se ignore la limitación - de 15 hexágonos y el bando que controle la península adecuada pueda pasar de un lado a otro de la misma.

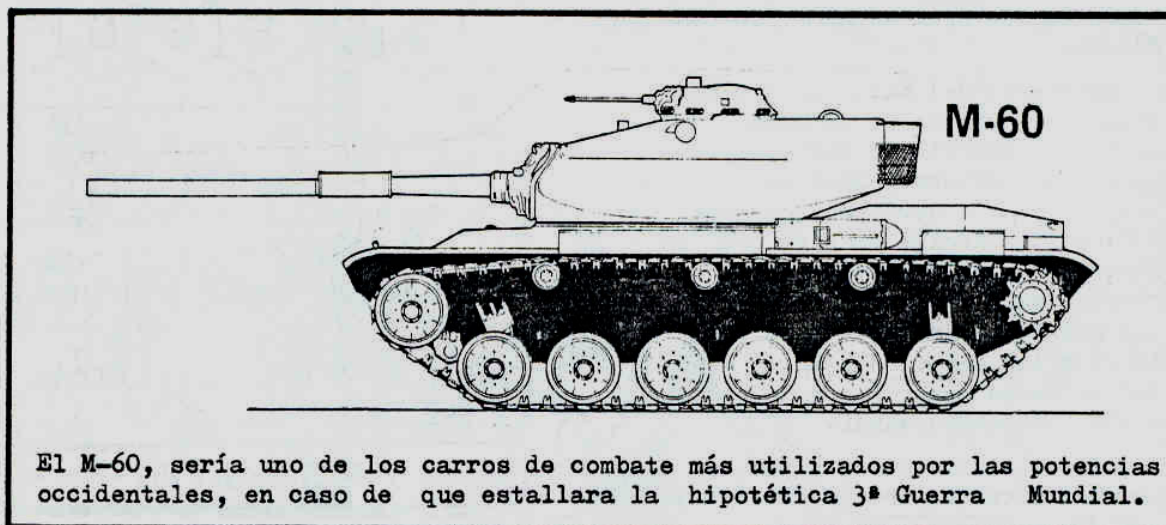
Otro punto bastante confuso es el referido al de los traslados aerotransportados, ya que no se halla especificado entre que aeropuertos puede efectuarse, pues las ciudades no usan aviones de combate, encontrándose estos presentes en los aeropuertos militares que se colocan al principio de la partida; el reglamento - nos parece indicar que éste es sólo entre ciudades, pero esto sería ilógico pues limita completamente el empleo del transporte aéreo, ya que - hay mapas en donde no hay más que - una ciudad con aeródromo.

Asimismo otro de los apartados poco claros, es el referente a la poca movilidad que se le otorga a las fichas que aparecen en el desierto de Arabia y sobre las que se ceban factores reductores de movimiento ya - que aún moviendo a su capacidad máxima, en el último día prácticamente no han podido conseguir ningún objetivo útil.

TACTICAS

Para cada frente el caso es distinto. En Europa la OTAN debe usar - los ríos como defensa y esperar refuerzos británicos y del otro lado - del Atlántico, cortar los pasos de Austria e Italia y vigilar los puertos mediterráneos. Su superioridad - aérea será decisiva a largo plazo, de biendo colocar sus aeropuertos muy - retrasados. Si se opta por una línea avanzada junto a la frontera y no se resiste durante los dos primeros días la ruptura del frente es inevitable. El Pacto de Varsovia, por el contrario debe ir rápido al ocupar terreno. Si se plantea un avance total en línea no sacará debido provecho del - gran número de unidades mecanizadas que posee, deberá pues concentrar su esfuerzo en un punto y romper para - envolver al adversario, llegando lo antes posible a los aeropuertos y bases de misiles que son la mejor arma de que disponen los occidentales.

En el frente asiático, los chinos que son numéricamente superiores y disponen de infantería, que es el - único tipo de unidades que puede cruzar las montañas del oeste del mapa de una manera efectiva. Deberá fijar muy bien sus objetivos y lanzar masas sobre ellos, olvidándose de defender, ya que la lentitud de sus - unidades no permitirá reacciones. Para los chinos es clave el despliegue.



El jugador que lleva las fuerzas rusas, tiene en este frente un gran problema, ya que no hay fuerzas suficientes como para cubrir todo el frente, debiendo escoger entre hacer concentraciones o tratar de mantener una línea móvil aprovechando la mayor rapidez y efectividad de sus unidades. Si se decide por esta línea la deberá hacer en territorio chino ya que allí hay accidentes geográficos útiles en defensa, pues en el centro de su terreno, no hay nada con lo cual se pueda parar la avalancha de las fuerzas chinas.

El escenario de Oriente Medio, es en realidad doble, por un lado el frente Irán-Irak y por el otro el de los altos del Golán. El jugador que lleve el Oeste, deberá terminar enseguida con los sirios, para lanzarse sobre las bases de misiles y aeropuertos que se encuentran en Mesopotamia, ya que éstas se encuentran casi indefensas, a menos que irakís y rusos saquen tropas de Irán para defenderse del ataque de Israel. En este frente, el jugador iraní deberá evitar el quedar cercado en los alrededores de la capital por los rusos que vienen del norte, no debiendo ceder la iniciativa a Irak ya que sino solamente es cuestión de tiempo el ser aniquilado, pues los refuerzos saudíes que puedan llegar lo harán tarde. Los saudíes se emplean normalmente como apoyo al frente sirio, pero son más efectivos si se lanzan directamente sobre Mesopotamia, tratando de que Irak deba de distraer fuerzas.

Por parte del Este la táctica a seguir recomienda la defensa palmo a palmo del territorio sirio, intentando llevar refuerzos allí de donde sea, por mar o aerotransportados, aunque ello traiga consigo grandes pérdidas. El problema de Irán deberá resolverse con rapidez, sirviendo los cubanos y yemeníes para poder de tener a los egipcios y en el mejor de los casos poner fuera de combate algún aeropuerto saudí.

La última parte de la partida sue le contemplar un frente este-este -

en el que Siria e Irán han sido aniquilados, estando quien antes lo hizo en una posición algo más adelantada, ya que pudo llevar antes sus tropas al nuevo frente. De la posesión de esta franja de unos diez o doce hexágonos puede depender la victoria por puntos.

XAVIER NAVARRO

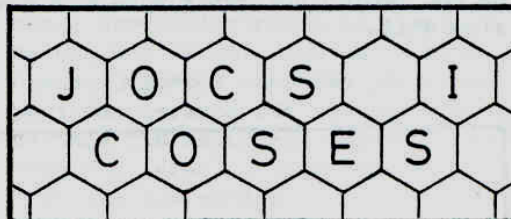


BILLARES SOLER

Viladomat, 122 Tel. 254 6750
BARCELONA

ESPECIALIZACION EN
JUEGOS ANTIGUOS Y
MODERNOS, NACIONALES
Y DE IMPORTACION.

Atenciones especiales a los socios
de M & S, acreditados como tales



- ESPECIALITAT EN JOCS NACIO-
NALS I ESTRANGERS.
 - TRENACLOSQUES - BARALLES
I PASSATEMPS.
 - REPLICA EN FUSTA D'ANTICS
JOCS
- PER SI VOLS QUELCOM
ESPECIAL

GRAN VIA-519 Tel. 253-72-76