

Reglamento de la Serie “Second World War at Sea”

Octubre, 2009

Índice general

Hoja de Cambios	I
Notas	II
I Reglas Básicas	1
1. Introducción	2
2. Componentes	3
2.1. Mapas de Juego	3
2.2. Tablas	3
2.3. Fichas	3
2.4. Hojas de Características	4
2.5. Cartulinas de Task Force y Bases Aéreas	4
2.6. Hojas de Registro	5
3. Preparación del Juego	6
4. Secuencia de Juego	7
5. Operaciones Navales	9
5.1. Seleccionar Misiones	9
5.2. Anotar Movimientos	10
5.2.1. Movimientos Preanotados	10
5.2.2. Velocidad	10
5.2.3. Anotaciones Pospuestas	10
5.2.4. Misiones de Escolta	10

5.2.5. Misiones de Interceptación	10
5.2.6. Efectos de las Búsquedas Aéreas	11
5.2.7. Efectos del Combate	11
5.2.8. Persecución	11
5.3. Abortar una Misión	11
5.3.1. Misiones Especiales	11
5.3.2. Misiones Inicial	11
5.3.3. Efectos del Combate	11
5.4. Nueva Misión	11
5.5. Organización de Fuerzas Operativas	12
5.5.1. Combinar Fuerzas Operativas	12
5.5.2. Dividir Fuerzas Operativas	12
5.6. Movimiento Naval	12
5.7. Contacto	12
5.7.1. Procedimiento	12
5.7.2. Contacto Limitado	12
5.7.3. Contactos Múltiples	13
5.7.4. Contacto en Movimiento	13
5.7.5. Contacto Estacionario	13
5.7.6. Modificadores Adicionales	13
5.7.7. Contacto Automático	13
5.7.8. Avistamiento Sorpresa	13
6. Combate de Superficie	14
6.1. Secuencia del Juego Táctico	14
6.2. Determinación de la Iniciativa	14
6.3. Despliegue Inicial	14
6.3.1. Limitaciones de Apilado	14
6.3.2. Dirección de Entrada	14
6.3.3. Colocación	15
6.3.4. Entrada Adyacente	15
6.3.5. Múltiples Fuerzas Operativas	15
6.3.6. Fuerzas Operativas Grandes	15

6.3.7.	Alcance de los Avistamientos	16
6.3.8.	Desplazamiento de las Fuerzas Operativas	16
6.4.	Movimiento y Combate Tácticos	16
6.4.1.	Movimiento	16
6.4.2.	Apilado	16
6.4.3.	Dinámica de Grupos	16
6.4.4.	Secuencia de Impulsos	16
6.4.5.	Penalización de Pérdida de Velocidad	17
6.4.6.	Salir del Mapa	17
6.4.7.	Romper el Contacto	17
6.4.8.	Concluir el Combate	18
6.4.9.	Batallas muy Largas	18
6.5.	Combate con Artillería	18
6.5.1.	Alcance	18
6.5.2.	Declaración de Objetivos	18
6.5.3.	Línea de Fuego Bloqueada	19
6.5.4.	Reducción de Factores de Artillería	19
6.5.5.	Impactos	19
6.5.6.	Grupos Múltiples	19
6.5.7.	Restricciones a la Artillería	19
6.6.	Combate con Torpedos	19
6.6.1.	Restricciones a los Torpedos	19
6.6.2.	Declaración de Objetivos	20
6.6.3.	Impactos	20
6.6.4.	Grupos Múltiples	20
6.6.5.	Limitaciones en Ataque Torpedero	20
7.	Daños en Barcos	21
7.1.	Blindaje	21
7.2.	Penetración	21
7.3.	Impactos Profundos	21
7.4.	Daños Críticos	21
7.5.	Sustituir Aplicación de Daños	22
7.5.1.	Ausencia de un Tipo de Artillería	22

7.5.2.	Artillería Destruida	22
7.5.3.	Impacto en Montajes de Torpedos	22
7.6.	Daños Adicionales	22
7.6.1.	Sustitución de Daños	22
7.6.2.	Limitaciones	23
7.7.	Movimiento y Daños en la Flotación	23
7.7.1.	Pérdida de Velocidad	23
7.7.2.	Muerto en el Agua	23
7.7.3.	Irse a Pique	23
7.8.	Portaaviones	23
8.	Barcos Dañados	24
8.1.	Barcos Tullidos	24
8.2.	Operaciones en Portaaviones	24
8.2.1.	Otros Daños	24
8.2.2.	Recuperar Aviones	24
8.2.3.	Aviones que Explotan	24
8.2.4.	Buques Nodriz de Hidroaviones	25
8.3.	Reparaciones de Emergencia	25
8.3.1.	Reparaciones a la Propulsión	25
8.3.2.	Reparaciones a la Cubierta de Vuelo	25
8.4.	Remolcado	25
8.4.1.	Remolcado	25
8.4.2.	Velocidad Operacional	25
8.4.3.	Velocidad de Combate	25
8.5.	Fichas Multi-Barco	25
8.5.1.	Organización	25
8.5.2.	Romper el Cable	26
9.	Reglas Especiales	27
9.1.	Bombardeo Costero	27
9.1.1.	Procedimiento	27
9.1.2.	Bombardeo de Aeródromos	27
9.1.3.	Munición	27

9.2. Puertos	27
9.2.1. Puertos Principales y Secundarios	28
9.2.2. Combate en Puertos	28
9.2.3. Movimiento en Puertos	28
9.2.4. Bloqueo Marítimo	28
9.3. Reglas Especiales de los Torpedos	28
9.3.1. Torpedos Long Lance	28
9.3.2. Recargas de Torpedos	28
9.3.3. Torpedos Japoneses	29
9.3.4. Reducciones	29
9.4. Líderes	29
9.4.1. Buque Insignia	29
9.4.2. Contacto	29
9.5. Cargamento	29
9.5.1. Capacidad de Carga	29
9.5.2. Transporte en Buques de Guerra	29
9.5.3. Carga y Descarga	29
9.5.4. Desembarcos de Asalto	29
9.5.5. Restricciones	30
9.5.6. Condiciones Climatológicas	30
9.6. Fichas Multi-Barco	30
9.6.1. Combate	30
9.6.2. Avistamientos	30
9.6.3. Velocidad	30
9.6.4. Separacion	30
9.7. Tierra Firme	30
9.7.1. Línea de Costa	30
9.7.2. Islas	31
9.7.3. Encallar	31
9.7.4. Reflotar	31
9.7.5. Disparar	31
9.8. El Tiempo	31
9.8.1. Fase Meteorológica	31
9.8.2. Condiciones Climatológicas	31

9.8.3. Efectos sobre Combate y Movimiento	31
II Reglas Avanzadas	32
10. Operaciones Aéreas	33
10.1. Tipos de Avión	33
10.2. Tipos de Bases Aéreas	33
10.2.1. Capacidad	33
10.2.2. Cartulina de Bases Aéreas	33
10.2.3. Secreto	33
10.2.4. Limitaciones	33
10.3. Aviones Preparados	34
10.4. Asignaciones	34
10.5. Misiones Aéreas	34
10.5.1. Vuelos	34
10.5.2. Organización	34
10.5.3. Aviones Torpederos	34
10.5.4. Asignación de Misiones	34
10.6. Movimiento Aéreo	35
10.6.1. Procedimiento	35
10.6.2. Portaaviones Ocultos	35
10.6.3. Despegues y Aterrizajes	35
10.6.4. Duración	35
10.6.5. Alcance	36
10.6.6. Vuelos Múltiples	36
10.6.7. Portaaviones	36
10.6.8. Formaciones Grandes	36
10.7. Retorno de Aviones	36
10.8. Patrulla Aérea de Combate	36
10.8.1. Grupos CAP Múltiples	36
10.8.2. Duración	37
10.8.3. Limitaciones	37
10.8.4. Barridas	37
10.9. Patrulla Antisubmarina	37

10.9.1. Duración	37
10.9.2. Cazar-Destruir	37
10.9.3. Barridas	37
10.9.4. Noche	37
11. Búsqueda Aérea	38
11.1. Procedimiento	38
11.2. Resultado de la Búsqueda	38
11.3. Interceptación	38
11.4. Escolta de Cazas	39
11.5. Noche	39
11.6. Hidros de Cruceros	39
11.7. Duración	39
12. Combate Aire-Aire	40
12.1. Procedimiento	40
12.2. Fuego Defensivo	40
12.3. Daños en Aviones	41
12.4. Cazas y Ataques Aéreos	41
12.5. Aviones Robustos	41
12.6. Altura	41
12.7. Barridas	41
13. Ataques Aéreos	42
13.1. Restricciones	42
13.2. Localización del Objetivo	42
13.3. Ataques Aéreos a Buques	42
13.3.1. Colocación de Barcos	42
13.3.2. Fuerzas Operativas Grandes	42
13.3.3. Colocación de Aviones	42
13.3.4. Antiaéreos	43
13.3.5. Resolución del Ataque	43
13.3.6. Daños	43
13.4. Ataques Aéreos a Puertos	43
13.5. Ataques Aéreos a Tierra	43

13.5.1. Daños a Aviones	43
13.5.2. Daños a Aeródromos	43
13.5.3. Reparación de Aeródromos	43
14. Reciclaje de Aviones	44
15. Barcos	45
15.1. Consumo de Fuel	45
15.1.1. Gasto Continuo	45
15.1.2. Consumo de Fuel en Combate	45
15.2. Sin Combustible	45
15.3. Repostaje	45
15.4. Petroleros	46
15.4.1. Limitaciones	46
15.4.2. Repostar Petroleros	46
15.4.3. Petroleros en Combate	46
15.4.4. Compartir Fuel	46
15.4.5. Petroleros Convertidos	46
15.5. Velocidad Aumentada	46
15.5.1. Diferencial de Velocidad	46
15.5.2. Pérdida de Velocidad	46
15.6. Reabastecimiento de Munición	46
15.7. Propulsión a Carbón	47
16. Submarinos	48
16.1. Flotillas de Submarinos	48
16.2. Despliegue de Submarinos	48
16.3. Contacto con Submarinos	48
16.3.1. Procedimiento	48
16.3.2. Ataque Opcional	49
16.3.3. Reconocimiento por Submarinos	49
16.3.4. Limitaciones	49
16.3.5. Condiciones Meteorológicas	49
16.3.6. Puertos	49
16.4. Guerra Antisubmarina	49

16.4.1. Aguas poco Profundas	49
16.4.2. Aviones ASW	49
16.5. Ataque de Submarinos	49
16.5.1. Gasto de Torpedos	49
16.5.2. Ataques Adicionales	50
III Reglas Opcionales	51
17.Opciones Variadas	52
17.1. Penetración Secundaria	52
17.2. Romper Contacto	52
17.3. Colocación de Isla	52
17.4. Fuego Amigo	52
17.5. Raids Aéreos Sorpresa	52
17.6. Fuerzas Operativas de Señuelo	52
17.6.1. Misión de los Señuelos	53
17.6.2. Crear Nuevos Señuelos	53
17.6.3. Quitar Señuelos	53
18.Combate de Superficie Opcional	54
18.1. Formaciones	54
18.1.1. Colocación Inicial	54
18.1.2. Movimiento de la Formación	54
18.1.3. Giros	54
18.1.4. Giros en Fila	54
18.1.5. Giros en Columna	55
18.1.6. Dividir y Combinar Formaciones	55
18.1.7. Abandonar una Formación	55
18.1.8. Ventajas de la Formación	55
18.2. Línea de Fuego	55
18.2.1. Cruzar la T	55
18.2.2. Zona de Fuego de los Torpedos	55
18.2.3. Pérdida de Efectividad de los Torpedos	55
18.2.4. Fuego Amigo	55

A. Juego en Solitario	57
A.1. Tablas	57
A.2. Colocación Inicial	57
A.3. Flotas	58
A.4. Submarinos	58
A.5. Aviones	58
A.6. Combate	59
A.7. Tablas de Juego en Solitario	59
A.7.1. Movimiento de Flotas y Submarinos	59
A.7.2. Misiones de Aviones	59

Índice de cuadros

5.1. Buques principales	9
5.2. Buques de guerra ligeros	9
5.3. Transportes grandes (1 barco en la ficha)	9
5.4. Transportes pequeños (2 barcos en la ficha)	9
A.1. Velocidades de flotas	59
A.2. Velocidad de Submarinos	59
A.3. Dirección de movimiento	59
A.4. Misión de Cazas	59
A.5. Misión de Bombarderos en picado	60
A.6. Misión de Aviones Torpederos	60
A.7. Misión de Bombarderos	60
A.8. Misión de Aviones de Patrulla Marítima	60
A.9. Misión de Hidroaviones	60

Índice de figuras

2.1. Fichas de barcos.	4
2.2. Fichas de aviones.	4
7.1. Hoja de registro de daños.	22

Hoja de Cambios

- **v1.0:** Versión inicial a partir de reglas oficiales de 2005 (Diciembre 2009.)

Notas

El libro está dividido en varias partes. Las reglas avanzadas van desde el capítulo 10 al 14 y se requieren para los escenarios que utilizan aviones. Los jugadores pueden añadir todas, parte o ninguna de estas reglas a su gusto para completar la experiencia de juego.

Los jugadores con los arrestos necesarios pueden añadir las reglas que se detallan en la parte de reglas opcionales para añadir mayor simulación y disfrute.

Se ha incluido en un apéndice al final de la traducción las reglas propuestas por Avalanche Press para jugar en solitario.

Parte I

Reglas Básicas

Capítulo 1

Introducción

Second World War At Sea es una serie de juegos basados en la guerra naval acontecida durante la Segunda Guerra Mundial. Cada juego de la serie contiene muchas situaciones distintas de juego o *escenarios*, en los que los jugadores representan a los comandantes enfrentados.

Cada sección de las reglas está numerada; los párrafos dentro de cada sección que explican cosas importantes tienen un número secundario, como por ejemplo **2.2**. Cuando esa sección contiene subsecciones, éstas se identifican con un tercer número, así: **2.2.3**

Cuando las reglas se refieren a un párrafo relacionado, el número que identifica la regla se incluye entre paréntesis, así: (2.2). Esto ayuda a encontrar la regla rápidamente.

Para empezar a jugar desde ya, quizá los jugadores deseen echar un Escenario de Batalla.

Definiciones

Portaaviones: Buques cuyas cubiertas de vuelo son capaces de lanzar y recuperar aviones. En términos de juego, son los tipos de barco CV, CVL y CVE.

Fracciones: Muchas funciones del juego requieren dividir números. Todas las fracciones se redondean al alza (Tanto $2 \frac{1}{4}$ como $2 \frac{1}{2}$ se convierten en 3).

Long Lance: Torpedos Japoneses propulsados por oxígeno, con tremendo alcance y poder de destrucción. Los barcos con “LL” después de su factor de torpedos en la Hoja de Característi-

cas montan los torpedos Long Lance, que tienen reglas especiales para su uso (9.3.1).

Entrada Aleatoria: Las reglas del juego a veces mandan entrar en juego barcos o aviones de manera aleatoria. Se colocan todas las fichas de barcos o aviones en cuestión en un contenedor opaco y se saca una ficha al azar.

Aguas Poco Profundas: Zonas marítimas del Mapa Operacional coloreadas al menos parcialmente de color azul claro.

Capítulo 2

Componentes

Los componentes se describen en el libreto de escenarios. Se necesitarán al menos dos dados de seis caras (preferiblemente ocho o nueve dados).

2.1. Mapas de Juego

El Mapa Operacional se divide en zonas, que definen las posiciones de los barcos como los cuadrados de un tablero de ajedrez, con una escala de 36 millas náuticas cada una. El Mapa Táctico, usado para la resolución del combate, se divide en hexágonos (llamado “hexes” para abreviar). Las escalas varían en los diferentes tipos de combate táctico.

2.2. Tablas

Se utilizan varias tablas para jugar. Éstas se encuentran en las cartulinas de Ayudas de Juego o en el Mapa Táctico.

2.3. Fichas

Las fichas troqueladas de cartón incluyen tanto unidades de juego como marcadores adicionales. Las unidades de juego incluyen tanto barcos como aviones. Las fichas de barcos tienen una vista superior en una cara y una silueta en la otra; los jugadores pueden elegir cualquier cara de la ficha para jugar. Las fichas de aviones tienen dos caras que representan diferentes efectivos. El anverso representa un escuadrilla completa y el reverso representa media escuadrilla. Los marcadores facilitan el juego, e

incluyen fichas para fuerzas operativas, vuelos, cabezas de playa, aeródromos y bases de hidros.

Las fichas de barcos (ver figura 2.1) tienen tres números en la esquina superior derecha de la misma, denotando (de izda. a dcha.) el número de factores de artillería primaria, secundaria y terciaria que tienen. Los barcos con sólo dos números no tienen artillería primaria; los barcos con un solo número no tienen artillería primaria ni secundaria. Las Hojas de Características tienen también unas pequeñas cajas que representan los factores de artillería que tiene un barco.

Los barcos con torpedos tienen un número blanco en una cajita verde en su ficha. Los factores de torpedo también se indican en las Hojas de Características. Los barcos con hidros de crucero (11.6) tienen un indicador de avión también. Los factores anti-aéreos de cada barco (un número blanco en un círculo rojo) están en la esquina baja derecha de la ficha.

La letra d la esquina superior izquierda de cada avión (ver figura 2.2) es la calificación de altura del avión (H = Alto, M = Medio, L = Bajo). La letra central en la parte superior indica el tipo de aterrizaje necesario (S = Hidroavión, C = Portaaviones, L = Base en Tierra). El número de la parte superior derecha es el valor de combate aire-aire, el número en la esquina inferior izquierda es el valor de ataque a tierra y e número en la parte inferior derecha es el valor de ataque naval (si está rodeado de un anillo negro grueso, el aparato es un avión torpedero). Un triángulo en la ficha indica un bombardero en picado. El pequeño símbolo de retículo indica el número de impactos que se requieren para dañar a la unidad. Los números a la izquierda del avión indi-

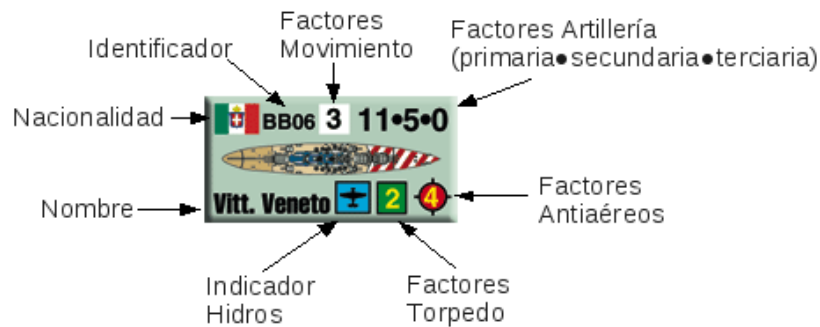


Figura 2.1: Fichas de barcos.

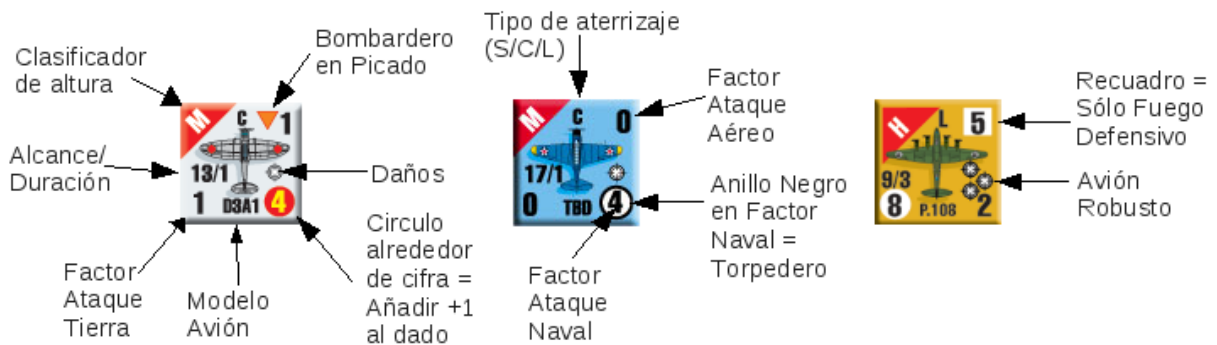


Figura 2.2: Fichas de aviones.

can respectivamente su alcance y duración. Las dos caras de la unidad aérea representan la unidad con efectivos al completo y reducidos.

2.4. Hojas de Características

Cada nacionalidad presente en el juego tiene una hoja con las características - en relación al juego - de todos sus barcos, cabezas de playa y facilidades. Se pueden fotocopiar para tener repuesto. No se utilizan todas las fichas en cada escenario; los jugadores son libres de señalar con un círculo aquellas entradas que están disponibles o tachar aquellas que no lo están. El número que sigue al nombre del barco indica el número de Puntos de Victoria que un oponente gana al hundir ese barco.

2.5. Cartulinas de Task Force y Bases Aéreas

Cada jugador tiene una Cartulina de Fuerzas Operativas y una o más Cartulinas de Bases Aéreas. En varios momentos, un jugador agrupará navíos en fuerzas operativas. Los barcos que componen una fuerza operativa se colocan en la casilla de fuerza operativa de la cartulina de Fuerzas Operativas. Los aviones presentes en una base, portaaviones o base de hidros se colocan en las casillas adecuadas de la Cartulina de Bases Aéreas. Los marcadores de Vuelo se utilizan para denotar grupos de aviones en misiones de ataque corresponden a las cajas numeradas a lo largo del fondo de la Cartulina de Bases Aéreas.

En el Mapa Operacional sólo se usan las fichas de Aeródromos, Bases de hidros, Cabezas de Playa, Fuerzas Operativas y Vuelos.

2.6. Hojas de Registro

cada jugador tiene una hoja de registro naval para apuntar el movimiento y las órdenes de las fuerzas operativas a lo largo del juego y una hoja de registro aéreo para anotar órdenes de ataque. También se pueden fotocopiar para tener repuesto. Para escenarios muy largos o con muchos barcos o aviones, cada jugador puede requerir más de una hoja. Los espacios en blanco en las Hojas de Registro indican turnos diurnos. Los turnos de noche se indican con espacios sombreados. Algunos turnos son de media luz, indicados por un sombreado especial en la Hoja de Registro. Estos turnos se tratan como turnos de noche para los escenarios que tienen lugar en Noviembre, Diciembre, Enero y Febrero (aquellos denominados simplemente como “invierno”) y como turnos de día en todos los demás escenarios, a menos que el Libreto de Escenarios indique otra cosa.

Capítulo 3

Preparación del Juego

Seleccionar un escenario del libro de escenarios. Un jugador juega el role del almirante Aliado y dirige todas las unidades Aliadas listadas en las instrucciones del escenario. El otro jugador es el jugador del Eje y maneja todas las unidades del Eje listadas en las instrucciones del escenario.

Las Hojas de Características, Hojas de Registro, Cartulinas de Fuerzas Operativas y Bases Aéreas se colocan fuera de la vista del oponente, que no puede examinarlas. Todos los barcos que empiezan un escenario en el mapa deben colocarse en una de las casillas de fuerza operativa de la cartulina de Fuerzas Operativas. Los jugadores colocan sus aviones en las casillas de los aeródromos o portaaviones en la Cartulina de Bases Aéreas. Cada flotilla de submarinos se asigna a una zona marítima (16.1). Las flotillas de submarinos se asignan a las zonas marítimas antes de que cualquier fuerza operativa enemiga se coloque en el mapa.

Cada jugador selecciona ahora una misión para cada una de sus fuerzas operativas (5.1) y anota sus movimientos (5.2). Debido a que la misión de una fuerza operativa puede cambiar o ser abortada, se sugiere a los jugadores que escriban sus órdenes a lápiz y que tengan una goma de borrar a mano.

Capítulo 4

Secuencia de Juego

Cada turno de juego representa cuatro horas de tiempo real y se divide en fases. Ambos jugadores están activos en cada una de las ocho fases; no hay “Turno Aliado” o “Turno del Eje”. Los jugadores siguen la siguiente secuencia:

- I. **Fase Meteorológica.** El jugador del Eje tira un dado para determinar el Tiempo y aplicar los resultados (9.8).
- II. **Fase de Patrulla Aérea.** Los jugadores asignan los aviones de la casilla *Ready* de sus Cartulinas de Bases Aéreas a las casillas *CAP*, *Search* y *ASW*.
- III. **Fase de Órdenes.** Cada jugador escribe las órdenes que desea ejecutar para sus fuerzas operativas (5.2) de acuerdo con tipo de su misión (5.1). Por ejemplo, durante esta fase para el turno 5, una fuerza operativa con misión de interceptación, el jugador debería escribir las órdenes para el turno 6. En el juego avanzado, cada jugador debe también comprobar el fuel restante de sus barcos (15.1).
- IV. **Fase de Búsqueda Aérea.** Los jugadores llevan a cabo Búsquedas Aéreas (11) y Patrullas Antisubmarinas (10.9).
- V. **Fase de Asignación de Misiones Aéreas.** Los jugadores escriben sus misiones de ataque aéreo (10.5.4) para los aviones que están en la casilla *Ready* de las Cartulinas de Bases Aéreas.
- VI. **Fase de Movimiento Naval.** Cada jugador mueve las fichas que representan sus fuerzas operativas a nuevas zonas marítimas tal y como corresponde a las órdenes para este turno (5.6). Como este movimiento está anotado, se puede realizar simultáneamente. Si dos o más fuerzas operativas opuestas quedan, pasan o se cruzan en la misma zona marítima, hay la posibilidad de que ocurra un contacto entre ellas. Comprobar el contacto entre fuerzas operativas (5.7). Colocar cualquier fuerza operativa que hizo contacto a la zona donde ha ocurrido dicho contacto (5.7.4).
- VII. **Fase de Ataque de Submarinos.** Comprueba el contacto por submarinos y resolver todos los ataques de submarinos (16.3 - 16.5). En los turnos pares, mover las flotillas de submarinos.
- VIII. **Fase de Combate de Superficie.** Si las fuerzas operativas hicieron contacto, se resuelve el combate de superficie en el Mapa Táctico (6).
- IX. **Fase de Ataque Aéreo.** Los jugadores resuelven sus misiones de ataque aéreo (13).
- X. **Fase de Preparación de Unidades Aéreas.** Los jugadores mueven los aviones desde la casilla *Hangar* hasta la casilla *Ready* en las Cartulinas de Bases Aéreas (10.3).
- XI. **Fase de Operaciones Especiales.** Durante esta fase, se pueden realizar Las siguientes acciones:
 - Bombardeo (9.1)
 - Reparaciones de Emergencia (8.3)
 - Carga y Descarga (9.5)
 - Repostaje (15.3)

- Reabastecimiento de municiones y torpedos (15.6)
- Reemplazos/Refuerzos (14; ver reglas especiales del escenario)

XII. Fase de Retorno de Unidades Aéreas. Todos los aviones que no puedan permanecer en vuelo durante otro turno más deben volver a sus bases (10.6.4; 10.7). Con esto se completa el turno y el juego continúa con la Fase Meteorológica del siguiente turno.

Capítulo 5

Operaciones Navales

Las fichas de fuerzas operativas representan grupos de barcos y se utilizan para realizar el movimiento en el Mapa Operacional. Las fichas de los barcos en sí nunca se ponen en el Mapa Operacional. A menos que las instrucciones del escenario especifiquen otra cosa, los jugadores pueden formar cualquier número de fuerzas operativas hasta el límite de fichas de fuerzas operativas disponibles en el juego.

Tipos de Barcos

BB	Acorazado
BC	Crucero de batalla
CA	Crucero pesado
AC	Crucero armado
CD	Buque de defensa costera
CV	Portaaviones
CVL	Portaaviones ligero
CVE	Portaaviones de escolta
CVS	Nodriza de hidroaviones

Cuadro 5.1: Buques principales

CL	Crucero ligero
DD	Destructor
DE	Escolta de destructor (torpederas, corbetas, fragatas, etc.)

Cuadro 5.2: Buques de guerra ligeros

AK	Barco de carga armado
AM	Mercante armado
AO	Petrolero
AP	Transporte armado
TR	Transporte

Cuadro 5.3: Transportes grandes (1 barco en la ficha)

AP	Transporte armado
APD	Transporte-destroductor
TR	Transporte

Cuadro 5.4: Transportes pequeños (2 barcos en la ficha)

5.1. Seleccionar Misiones

Al principio de cada escenario, los jugadores dividen sus barcos en fuerzas operativas y asignan una misión a cada fuerza operativa.

Tipos de Misiones:

- *Bombardeo.* Sólo los barcos asignados a esa misión pueden efectuar bombardeo costero (9.1). Sólo pueden asignarse buques de guerra y petroleros.
- *Transporte.* Sólo los barcos con misión de transporte pueden efectuar carga y descarga (9.5). Puede asignarse cualquier barco.
- *Intercepción.* Los jugadores deben anotar el movimiento un turno con antelación para cada

fuerza operativa asignada a una misión de interceptación. Puede asignarse sólo a buques de guerra y petroleros. Al comienzo del juego, se debe anotar los movimientos de estas fuerzas operativas para los turnos primero y segundo.

- *Escolta.* Una fuerza operativa asignada en misión de escolta acompaña a otra fuerza operativa. Colocar la ficha de la fuerza operativa que proporciona escolta en la casilla de la fuerza operativa que está siendo escoltada. Las dos fuerzas operativas se tratan como una a propósitos de Contacto (5.7; 16.3) y Búsqueda Aérea (11; 13.2). Si la fuerza operativa que esta siendo escoltada va al Mapa Táctico, también va la que escolta. Puede asignarse sólo a buques de guerra y petroleros.

5.2. Anotar Movimientos

Para representar el lapso de tiempo entre los informes de posiciones de barcos enemigos y la reacción a ellos, así como los problemas de planificación y control asociados al mando de buques y aviones a lo largo de grandes franjas de agua, las órdenes a las fuerzas operativas deben escribirse en la Hojas de Registro. En el espacio reservado a cada turno, el jugador escribe la zona marítima a la que desea entrar en ese turno. Las fuerzas operativas no están obligadas a mover; pueden permanecer en la misma zona marítima si el jugador así lo desea.

5.2.1. Movimientos Preanotados

Anotar todos los movimientos y acciones para las fuerzas operativas asignadas en misión de transporte, bombardeo o “abortar” hasta el final del escenario o al menos hasta el punto en el que la fuerza operativa pasa seis turnos completos en un puerto amigo (5.4).

5.2.2. Velocidad

Cada barco del juego tiene una calificación de velocidad (a veces llamada “movimiento”). Una fuerza operativa puede mover hasta un número de zonas marítimas igual a la velocidad del barco más lento

de dicha fuerza operativa. Por ejemplo, una fuerza operativa que consta de barcos de velocidad 3 y de velocidad 4 podría mover 1, 2, ó 3 zonas marítimas cada turno. En la hoja de registro, se escribe la designación de la primera zona a entrar, seguida de un separador (/), la segunda zona marítima, etc. Una fuerza operativa cuyo barco más lento tiene una calificación de 2+ puede mover hasta dos zonas en los turnos impares y tres zonas en los turnos pares.

Ejemplo: El jugador Aliado quiere mover las Fuerza Operativa (TF) 4 de Espíritu Santo a Florida Island. Debido a que la TF 4 tiene el *Enterprise* y el *Hornet*, ambos con una velocidad de “3”, escribe “T32/S31/R31” en la sección del turno uno, “R30/R29/R28” en la sección del turno dos, etc.

5.2.3. Anotaciones Pospuestas

Las misiones de bombardeo, transporte y abortadas pueden sufrir retrasos por condiciones meteorológicas (9.8.3), combinarse con otra fuerza operativa (5.5.1), contactar con una fuerza operativa enemiga (5.2.6; 5.7.4) u otras situaciones.

5.2.4. Misiones de Escolta

El movimiento de las fuerzas operativas de escolta se anota como “escolta” junto con el número de la fuerza operativa a la que escolta.

5.2.5. Misiones de Interceptación

Los resultados de las condiciones meteorológicas (9.8.3) pueden requerir que las fuerzas operativas en misión de interceptación reduzcan su velocidad inmediatamente. Descartar tantas zonas marítimas como sea necesario, empezando desde el final de la anotación de este turno. Durante la Fase de Próximas Ordenes, anotar el movimiento de cada fuerza operativa como si el tiempo hubiese mejorado (y reducirlo otra vez si fuera necesario).

5.2.6. Efectos de las Búsquedas Aéreas

Si una búsqueda aérea informa de barcos enemigos a 12 zonas de un portaaviones, el jugador de la búsqueda puede re-anotar el movimiento para el turno siguiente de la fuerza operativa que contiene el portaaviones. Al menos un portaaviones (se excluyen los hidros de los cruceros, 11.6) debe haber contribuido con una ficha de avión en la búsqueda que informó del resultado.

5.2.7. Efectos del Combate

Inmediatamente después de concluir el combate de superficie (6), ataque aéreo (13.3) o ataque de submarino (16.5), los jugadores pueden reescribir las órdenes de movimiento del turno siguiente para cada fuerza operativa involucrada y que estaba en misión de interceptación.

5.2.8. Persecución

Las fuerzas operativas en misión de interceptación que se involucran en un combate de superficie (6) pueden intentar perseguir a los buques supervivientes de la fuerza operativa con la que combatieron durante el turno anterior. Después del combate, escribir una "P" en el hueco apropiado de la hoja de registro al lado de la anotación del turno siguiente. Durante la fase de órdenes del turno siguiente, el jugador que quiere perseguir tira un dado y añade los modificadores adecuados (ver la Tabla de Persecuciones para la lista de modificadores). Si el resultado es un 5 ó más y la fuerza operativa perseguidora es capaz de moverse tantas zonas como la otra que ha movido, colocar la fuerza operativa perseguidora en la misma zona que la fuerza operativa enemiga y reescribir el movimiento para reflejarlo. El contacto ocurre automáticamente en la nueva zona marítima. Si la persecución no tiene éxito, la fuerza perseguidora sigue con sus órdenes pre-anotadas. Si ambos jugadores anotaron "P" para perseguir al contrario, ambas fuerzas operativas permanecen en la misma zona y el contacto es automático.

5.3. Abortar una Misión

Durante la Fase de Órdenes, un jugador puede cambiar la misión de una fuerza operativa a "abortar". Borrar todo el movimiento pre-anotado y reemplazarlo con un nuevo movimiento completo que le lleve a un puerto amigo por la ruta más corta y a la mayor velocidad posible (sin quedarse sin combustible).

5.3.1. Misiones Especiales

No se pueden realizar misiones especiales una vez que la misión de una fuerza operativa ha cambiado a "abortada". Si una fuerza operativa que estaba proporcionando escolta aborta su misión, la fuerza operativa que estaba siendo escoltada puede continuar con su misión. Si la fuerza operativa que estaba siendo escoltada aborta su misión, la fuerza operativa de escolta también aborta su misión.

5.3.2. Misiones Inicial

Una fuerza operativa no puede empezar un escenario con una misión "Abortar", a menos que se indique expresamente en las instrucciones del escenario.

5.3.3. Efectos del Combate

Al terminar un ataque de submarinos (16.5), ataque naval (13.3) o combate de superficie (6) un jugador puede abortar la misión de la fuerza operativa que fue atacada. Un jugador puede también abortar una misión de cualquier fuerza operativa en la Fase de Órdenes.

5.4. Nueva Misión

Una fuerza operativa que pasa seis turnos seguidos en un puerto amigo puede recibir una nueva misión. Durante la Fase de Órdenes del sexto turno, asignar una misión a la fuerza operativa y anotar el movimiento apropiado a la nueva misión.

5.5. Organización de Fuerzas Operativas

5.5.1. Combinar Fuerzas Operativas

Durante la Fase de Órdenes los jugadores pueden combinar las fuerzas operativas con misión de Interceptación en una sola fuerza operativa si entran en la misma zona. Anotar “Combinar” en la Hoja de Registro para ambas fuerzas operativas. Una fuerza operativa se puede combinar en cualquier punto de su movimiento. En el turno en el que las fuerzas operativas se combinan, ambas fuerzas operativas están limitadas a una velocidad que es 1 punto menor que el barco más lento de la fuerza combinada resultante. Durante la Fase de Movimiento Naval, quitar una de las dos fichas de fuerza operativa y usar las órdenes de movimiento de la fuerza operativa que queda en juego. Las fuerzas operativas con otras misiones distintas a la de Interceptación pueden combinarse si tienen el mismo tipo de misión y se ha previsto ente hecho en su anotación.

Una fuerza operativa con cualquier tipo de misión asignada puede combinarse con otra con un tipo de misión “Abortar” si entran en la misma zona marítima. Utilizar la misión y movimientos ya anotados de la fuerza operativa con la misión “Abortar”. Esto retrasará la anotación para la fuerza operativa combinada en un turno.

5.5.2. Dividir Fuerzas Operativas

Durante la Fase de Órdenes, los jugadores que tengan fichas adicionales pueden dividir fuerzas operativas con misión de Interceptación en fuerzas operativas más pequeñas con la misma misión. Anotar “Dividir” en la Hoja de Registro en la anotación de ese turno. Una fuerza operativa puede dividirse en cualquier punto de su movimiento. En el turno en el que la fuerza se divide, las fuerzas operativas resultantes tienen limitada la velocidad a 1 punto menos de velocidad que la del barco más lento de la fuerza operativa original.

Durante la Fase de Movimiento Naval, colocar las nuevas fichas de fuerzas operativas en el Mapa Operacional en la zona donde la fuerza original se dividió y reagrupar las fichas de barcos en la Cartu-

lina de Fuerzas Operativas.

5.6. Movimiento Naval

Durante la Fase de Movimiento Naval, cada jugador mueve sus fuerzas operativas en el Mapa Operacional a los lugares designados por la Hoja de Registro. Como se considera que esto es simultáneo, los jugadores pueden mover sus fuerzas operativas en cualquier orden apetecido.

Si una fuerza operativa se mueve fuera del Mapa Operacional, los barcos de esa fuerza se quitan del juego y no pueden volver a entrar durante el juego a menos que las reglas del escenario especifiquen lo contrario.

5.7. Contacto

Cuando una fuerza operativa entra en una zona marítima que en algún momento durante el turno de juego ha contenido una fuerza operativa enemiga, cabe la posibilidad de que ocurra un contacto. Cuando se confirma el contacto, se resuelve el Combate de Superficie (6).

5.7.1. Procedimiento

El jugador del Eje tira un dado (si existe más de una situación de contacto potencial en un turno, los jugadores se alternan tirando el dado). Añadir los modificadores por Condiciones Meteorológicas (ver Tabla de Contacto) y cualquier otro modificador adicional (5.7.6) para ambas fuerzas operativas. El contacto se confirma para un resultado de 3 ó más durante un turno de día o bien un 5 ó más para un turno de noche. Un resultado de un 6 natural (sin modificadores) siempre resulta en contacto positivo, a pesar de los modificadores, y siempre resulta en un Avistamiento Sorpresa (5.7.8).

5.7.2. Contacto Limitado

El contacto sólo se comprueba una vez por turno para el mismo par de fuerzas operativas adversarias.

5.7.3. Contactos Múltiples

Una fuerza operativa puede hacer contacto (y por tanto verse envuelta en combate de superficie) una vez por turno, aunque puede hacer contacto con más de una fuerza operativa enemiga *en la misma zona*. Si mas tarde cruza la ruta de otra fuerza operativa enemiga en una zona diferente durante el mismo turno, no se hace comprobación para contacto. Los jugadores deberían alternar el elegir qué contacto con una potencial fuerza operativa oponente se resuelve primero. El jugador del Eje decide en primer lugar.

Ejemplo: La fuerza operativa del eje TF1 pasó a través de las zonas G20 y G21; que también fueron atravesadas por las fuerzas operativas aliadas TF5 y TF6. La fuerza operativa del Eje TF1 pasó también por G22. El jugador del Eje elige comprobar contacto en la zona G21 entre su TF1 y la TF5 aliada. Contacto positivo. Ahora el jugador Aliado puede comprobar contacto entre su TF6 y la TF1 del eje en la zona G21 para tratar de reforzarse en la batalla, pero no puede comprobar contacto con la TF1 con otra fuerza operativa en otra zona que no sea la G21.

5.7.4. Contacto en Movimiento

Si una fuerza operativa abandonó la zona en la que se hizo contacto, se devuelve a dicha zona y se ajusta el movimiento pre-anotado (5.2) si se necesita. Si cualquier barco de la fuerza operativa dispara a un barco enemigo, la fuerza operativa termina su movimiento operacional en la zona de contacto. Si ningún barco de la fuerza operativa dispara a un barco enemigo, la fuerza operativa continua con su movimiento pre-anotado.

5.7.5. Contacto Estacionario

El contacto puede ocurrir entre dos fuerzas operativas contrarias que permanezcan en la misma zona marítima sin moverse.

5.7.6. Modificadores Adicionales

Modificar el resultado de la tirada de dado de contacto para las condiciones climatológicas actuales, como se muestra en la Tabla de Contacto. Antes de que el jugador del Eje tire el dado, cada jugador puede declarar cuales, si hay, de los modificadores de contacto adicionales posibles se aplica. Los jugadores revelan simultáneamente los modificadores aplicables (ambos jugadores los escriben en un papel antes de revelarlos).

5.7.7. Contacto Automático

El contacto siempre resulta positivo entre todas las fuerzas operativas que permanecen en un puerto y las adversarias que entran en la zona del puerto y desean combate. El contacto también ocurre automáticamente para todas las fuerzas operativas en una zona marítima con órdenes de bombardear o descargar allá y todas las fuerzas operativas enemigas que entran en esa zona y desean combate.

5.7.8. Avistamiento Sorpresa

Cuando se realiza la comprobación de contacto, se puede producir un avistamiento sorpresa si en el dado sale 6 (sin modificadores). Durante la primera ronda de combate, el jugador sin la iniciativa no puede no ver ninguno de sus barcos en el impulso dos. En los impulsos cuatro y cinco, el jugador con la iniciativa resuelve el fuego de artillería y torpedos y se marcan sus daños antes de que el jugador sin la iniciativa resuelva los combates de artillería y torpedos. En el caso improbable de que se produzca más de un avistamiento sorpresa para la misma batalla, sólo se tiene en cuenta el primer resultado de avistamiento sorpresa.

Capítulo 6

Combate de Superficie

Si las fuerzas operativas hacen contacto, el combate se resuelve en el Mapa Táctico.

6.1. Secuencia del Juego Táctico

Se utiliza la siguiente secuencia para ejecutar la fase de combate:

- A. Los jugadores determinan qué bando tiene la iniciativa. Esto se utilizará para la colocación inicial y la primera ronda de combate (una secuencia de 22 impulsos).
- B. El jugador sin la iniciativa coloca sus barcos.
- C. El jugador con la iniciativa coloca sus barcos.
- D. Los jugadores mueven y efectúan el combate como se indica en la secuencia de impulsos.

6.2. Determinación de la Iniciativa

El jugador Aliado tira un dado y añade los modificadores aplicables de la Tabla de Iniciativa. Con un resultado de 3 o menos el jugador del Eje tiene la iniciativa; con un resultado de 4 o más el jugador Aliado tiene la iniciativa. Si el combate dura más de una ronda (22 impulsos), tirar otra vez por la iniciativa al comienzo de la nueva ronda.

6.3. Despliegue Inicial

6.3.1. Limitaciones de Apilado

Hasta 12 barcos pueden ocupar el mismo hexágono. Los barcos principales y transportes grandes cuentan el doble. Se deben colocar como mínimo cuatro barcos por hexágono a menos que la fuerza operativa tenga menos de cuatro barcos, en cuyo caso se colocan todos los barcos en el mismo hexágono. No más de 4 barcos principales y/o transportes grandes pueden colocarse en un mismo hexágono. Las fichas multi-barco cuentan como un solo barco.

6.3.2. Dirección de Entrada

Los jugadores deben determinar las direcciones por la que sus fuerzas operativas entraron en la zona marítima donde se produjo el contacto. Hay seis direcciones: Nordeste (NE), Este (E), Sureste (SE), Suroeste (SW), Oeste (W) y Noroeste (NW). Una fuerza operativa que no se movió durante el turno puede entrar en el Mapa Táctico por cualquier dirección mientras que no se violen otras reglas. Los barcos en puerto (9.2.2) usan la dirección más opuesta a la dirección por donde las fuerzas operativas enemigas entraron.

Ejemplo: Una fuerza operativa del Eje entra en la zona marítima L22 desde K21, por tanto entra al Mapa Táctico desde el Noroeste (NW). Una fuerza operativa Aliada entra desde la zona L23, por tanto entra al Mapa Táctico desde el Este (E).

6.3.3. Colocación

Colocar cada fuerza operativa en los tres hexágonos azul oscuro que corresponden a la dirección por donde se ha determinado su entrada y también en los hexágonos azul claro que están adyacentes a los tres hexágonos azul oscuro. El jugador sin la iniciativa coloca sus barcos primero, seguido del jugador con la iniciativa. Cuando todos los hexágonos azul oscuro están llenos y quedan barcos sin colocar, colocarlos en los tres hexes azul claro adyacentes (primero se llena una fila de tres, luego se llena la otra). Los barcos que están descargando se colocan a dos hexes del borde del Mapa Táctico que corresponde según su orientación a tierra firme y no pueden moverse durante los primeros 22 impulsos. Sólo los barcos que llevan carga están restringidos en movimiento; los otros se pueden mover.

6.3.4. Entrada Adyacente

Las fuerzas operativas adversarias no pueden entrar al Mapa Táctico desde la misma dirección o adyacente. Debe haber siempre un grupo vacío de hexágonos de colocación entre las fuerzas operativas adversarias. Modificar la dirección de entrada del jugador con la iniciativa una cantidad igual a dos direcciones. Por ejemplo, si ambas fuerzas operativas entraron a la zona marítima por el Este, el jugador con la iniciativa puede entrar por el Noroeste (NW) o el Suroeste (SW).

6.3.5. Múltiples Fuerzas Operativas

Si dos fuerzas operativas del mismo bando entran en la misma dirección, una de ellas coloca en los hexes azul oscuro y los hexes azul claro de un lado de los azul oscuro; y la segunda coloca en los hexes azul claros del otro lado. Así es como se deben desplegar una fuerza operativa en misión de Escolta y la fuerza operativa que esta siendo escoltada. Si hay tres fuerzas operativas del mismo bando entran por la misma dirección, una debe colocarse en los hexes azul oscuro, la segunda en los hexes azul claro de un lado y la tercera en los hexes azul claro del otro lado. No se pueden mezclar los barcos de las fuerzas operativas. Si más de tres fuerzas operativas entran por la misma dirección, las TFs que excedan

de tres deben colocarse como si entraran por una dirección adyacente.

Si hay más de una fuerza operativa involucrada en cada bando, colocar primero la fuerza operativa más grande del jugador que no lleva la iniciativa. Luego se coloca la fuerza operativa más grande del jugador que lleva la iniciativa. Después, se coloca la siguiente fuerza operativa más grande del jugador que no lleva la iniciativa, y así. Contar los barcos de una fuerza operativa en misión de Escolta y la fuerza escoltada como una sola fuerza operativa, ya que se colocarán en la misma dirección.

Ejemplo: En una situación rara, cuatro fuerzas operativa Aliadas y una fuerza operativa del Eje hacen todas contacto y quedan involucradas en combate. El jugador del Eje lleva la iniciativa. El jugador Aliado coloca su fuerza operativa más grande - una fuerza operativa que entra desde el Este - en los hexes C1, D1 y Z1. Además despliega la fuerza operativa siendo escoltada - una misión de transporte - en C12, D18, Z24. La fuerza operativa del eje de interceptación también entra desde el Este. Por ello debe recolocarla hacia el lado NW o SW; decide colocarla en el NW. La siguiente fuerza operativa aliada, una TF en misión de interceptación, entra desde el Oeste, el jugador la recoloca en el SW (para dejar una hilera de hexes azul oscuro libres). La fuerza operativa operativa Aliada más pequeña, otra TF en misión de interceptación, entra por el NW; el jugador puede recolocarla en el E o el SW; decide recolocarla en el E; la coloca en C12, traslada la TF de transporte a C1, D1 y Z1 y la TF de escolta a C2, D2 y Z2.

6.3.6. Fuerzas Operativas Grandes

Si un jugador tiene demasiados barcos para colocar en los nueve hexágonos iniciales de despliegue, colocar los barcos restantes en un conjunto adyacente de hexágonos de despliegue. Si es necesario, desplazar las fuerzas operativas del enemigo para mantener un conjunto vacío de hexágonos de despliegue entre una fuerza operativa amiga y otra enemiga.

6.3.7. Alcance de los Avistamientos

El alcance máximo de los avistamientos en tiempo despejado es de seis hexágonos por el día y tres por la noche. Las condiciones meteorológicas pueden modificar estos valores; ver la Tabla de Alcances en Avistamientos. Cuando se determinan los alcances, contar el hex ocupado por el enemigo pero no contar el hex ocupado por el barco amigo.

6.3.8. Desplazamiento de las Fuerzas Operativas

Después de que todos los barcos se han desplegado, el jugador con la iniciativa mueve todos los barcos de sus fuerzas operativas el mismo número de hexágonos directamente hacia (o alejándose) de la fuerza operativa enemiga más cercana, de tal manera que el barco más cercano está a la misma distancia de los barcos enemigos que el máximo alcance de avistamiento actual. Si la máxima distancia de avistamiento es de 5 ó 6 hexes, el jugador que no tiene la iniciativa debe desplazar cada una de sus fuerzas operativas un hexágono alejándose del centro del mapa antes de que el jugador con la iniciativa desplace sus fuerzas operativas. Cuando se desplacen las fuerzas operativas, no se puede colocar ningún barco tal que requiera entrar en un hexágono que necesite hacer una comprobación de embarrancamiento (notar que esto puede requerir el movimiento de las fuerzas operativas de los dos jugadores).

Estos desplazamientos pueden mover algunos barcos fuera de los límites del mapa. Los jugadores deben hacer entrar a los barcos al mapa por la misma dirección a la primera oportunidad posible.

6.4. Movimiento y Combate Tácticos

Todos los barcos de un jugador que empiecen la batalla en el mismo hexágono forman un grupo. Aplicar todos los barcos del mismo grupo juntos.

6.4.1. Movimiento

El movimiento se realiza a la velocidad del barco más lento del grupo. Cuando a un grupo se le permite mover, puede permanecer en su hex actual o bien mover un hexágono en cualquier dirección.

6.4.2. Apilado

Un grupo puede entrar en un hex que contiene otro grupo siempre que se respeten las limitaciones del apilado (6.3.1). Los barcos pueden entrar en un hex que está ocupado por barcos enemigos siempre que se respeten las limitaciones de apilado para cada bando (hasta un total de 24 barcos).

6.4.3. Dinámica de Grupos

Un grupo se puede dividir en grupos separados en cualquier impulso en los que el grupo puede mover normalmente. En lugar de mover a otro hexágono, el grupo se divide.

Dos grupos en el mismo hexágono pueden combinarse en un mismo grupo en cualquier impulso en el que uno de los dos grupos puede mover normalmente. En lugar de mover, los grupos se combinan (se apilan juntos).

6.4.4. Secuencia de Impulsos

Cada paso de abajo se denomina un “impulso”. El movimiento y el combate se realizan en el siguiente orden:

1. Determinar qué jugador tiene la iniciativa (6.2) (sólo segunda ronda y subsiguientes).
2. El jugador sin la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 2.
3. El jugador con la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 2.
4. Ambos jugadores efectúan un combate con artillería.
5. Ambos jugadores efectúan un combate con torpedos.

6. El jugador sin la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 1.
 7. El jugador con la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 1.
 8. Ambos jugadores efectúan un combate con artillería.
 9. Ambos jugadores efectúan un combate con torpedos.
 10. El jugador sin la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4 ó 2, más cualquier barco remolcador o remolcado (8.4.3).
 11. El jugador con la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4 ó 2, más cualquier barco remolcador o remolcado (8.4.3).
 12. Ambos jugadores efectúan un combate con artillería.
 13. Ambos jugadores efectúan un combate con torpedos.
 14. El jugador sin la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 1.
 15. El jugador con la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 1.
 16. Ambos jugadores efectúan un combate con artillería.
 17. Ambos jugadores efectúan un combate con torpedos.
 18. El jugador sin la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 2.
 19. El jugador con la iniciativa mueve todos sus grupos que poseen una velocidad de 4, 3 ó 2.
 20. Ambos jugadores efectúan un combate con artillería.
 21. Ambos jugadores efectúan un combate con torpedos.
 22. Intentar Reparaciones de Emergencia (8.3). Comprobar finalización de la Fase Táctica (6.4.8)
- 6.4.5. Penalización de Pérdida de Velocidad**
- Los barcos que pierdan un nivel de velocidad por cualquier motivo - y por tanto todo su grupo - no pueden mover (incluyendo combinación y división de grupos) en el próximo impulso (excepción: ver 8.1). Colocar un marcador *Speed Loss* de pérdida de velocidad en el barco.
- 6.4.6. Salir del Mapa**
- Los grupos que dejen el Mapa Táctico cuando estén fuera del alcance de los barcos enemigos abandonan el combate si su velocidad es igual mayor que la de todos los grupos enemigos. Ya no pueden volver a entrar en el Mapa Táctico durante este combate y se devuelven a la Cartulina de Fuerzas Operativas.
- No dejan el combate los grupos que salgan del Mapa Táctico mientras están aun bajo alcance de avistamiento de barcos enemigos o bien los que salgan fuera pero cuya velocidad es menor que la de al menos un grupo enemigo. Desplazar todos los barcos desde el borde un número adecuado de hexes para que quepan todos en el área de juego y en la misma posición relativa. Si esto no es posible sin sacar a otros grupos fuera del mapa, entonces devolver los barcos que salieron del mapa a la Cartulina de Fuerzas Operativas.
- Si el hexágono central del mapa es una isla (9.7.2), desplazar el marcador de isla lo que sea necesario. Notar que los barcos no pueden entrar en hexágonos de tierra y que no pueden salir por un lado del mapa que esté bloqueado por tierra (9.7.1).
- Si algunos barcos de una fuerza operativa salen del mapa mientras que otros permanecen hasta el final del combate, se colocan ambos grupos en fuerzas operativas separadas.
- 6.4.7. Romper el Contacto**
- Al término del impulso 22 de cada ronda de combate, comprobar si éste termina. Si ningún jugador desea romper el contacto, el combate continua. Si ambos jugadores desean romper el contacto, el combate finaliza y los barcos supervivientes se colocan

en sus Cartulinas de Fuerzas Operativas. Si solamente un jugador desea romper el contacto, cada uno tira un dado. El jugador que tiene la iniciativa añade 1 a su resultado. El jugador con la puntuación más alta decide si el combate continua o no. En caso de empata, repetir la tirada hasta que un jugador gane.

6.4.8. Concluir el Combate

Si las barcos de ambos bandos permanecen en el Mapa Táctico no han roto el contacto y pueden avistarse a la conclusión de impulso 22, se comienza la secuencia de impulsos otra vez desde el impulso 1 (determinación de la iniciativa).

El combate de superficie termina tan pronto como todos los barcos de un bando hayan salido del Mapa Táctico (6.4.6), hayan roto el contacto (6.4.7), se hayan hundido o tras cuatro rondas completas de combate (88 impulsos). El combate de superficie permite a los jugadores reescribir los movimientos anotados (5.2.7).

Después de que la batalla termina, las fuerzas operativas amigas con misiones perecidas que no dejaron el mapa pueden intercambiarse barcos (esta es la única vez que esto se permite). Si el combate no implicó artillería o torpedos por ningún bando, cada fuerza operativa continua con su movimiento pre-anotado. Si se ha producido fuego de artillería o torpedos, las fuerzas operativas que dispararon y las que fueron objetivo permanecen en la zona marítima donde se produjo el contacto.

6.4.9. Batallas muy Largas

Si el combate de superficie dura cuatro rondas de la secuencia de impulsos, al final de la cuarta secuencia, la batalla se suspende. La batalla continua en el siguiente turno y cualquier fuerza operativa que entre en zona marítima donde se está produciendo el combate puede hacer contacto utilizando el procedimiento de contacto habitual (5.7).

6.5. Combate con Artillería

Durante el combate con la artillería, un barco puede atacar a cualquier barco enemigo que esté avistado (6.3.7) y bajo su alcance (6.5.1). Por la noche o en condiciones meteorológicas adversas, un barco enemigo podría estar al alcance de tiro pero no avistado. Una vez que el jugador con la iniciativa ha finalizado con su artillería, su oponente repite el procedimiento. Los efectos de la artillería tiene lugar simultáneamente, exceptuando el caso de un avistamiento sorpresa (5.7.8). Cualquier daño (7) causado durante el impulso de artillería del usuario con la iniciativa no afecta al jugador sin la iniciativa hasta el comienzo del impulso de combate de torpedos posterior.

6.5.1. Alcance

Para determinar el alcance, siempre se cuenta desde el hexágono ocupado por el objetivo, pero no el hexágono ocupado por el barco que dispara.

- La artillería principal puede disparar a objetivos hasta 6 hexes de distancia.
- La artillería secundaria puede disparar a objetivos hasta 4 hexes de distancia.
- La artillería terciaria puede disparar a objetivos hasta 2 hexes de distancia.

6.5.2. Declaración de Objetivos

El jugador con la iniciativa anuncia primero cuáles de sus barcos atacarán a qué barcos enemigos. No se necesita atacar a todos los barcos enemigos; todos los barcos de un jugador podrían atacar a un enemigo, aunque sólo pueden atacar una vez por impulso de artillería. Un solo barco no puede dividir su mismo tipo de disparo para atacar a múltiples barcos, pero puede atacar a objetivos diferentes con tipos de disparo diferentes (por ejemplo, principal a un objetivo y terciario a otro).

6.5.3. Línea de Fuego Bloqueada

No se puede trazar una línea de fuego de artillería a través de hexágonos que contengan barcos amigos.

6.5.4. Reducción de Factores de Artillería

Algunas circunstancias pueden modificar los factores de artillería de los barcos. Siempre se modifican cada tipo de factor por separado para cada barco. Los efectos son acumulativos.

- Los barcos de una fuerza operativa con una misión de bombardeo tienen sus factores artilleros reducidos a la mitad en el primer impulso el que disparen a un barco enemigo.
- Cuando muchos barcos disparan a un mismo barco enemigo, reducir a la mitad (redondear hacia arriba) los factores artilleros de cada barco que dispare después del primero.

Ejemplo: El *Washington* y el *South Dakota* han hundido al *Kirishima* y ahora ambos machacan al destructor japonés *Naganami*, que se ha acercado a distancia de 2 hexes. Los 13 restantes factores artilleros del *Washington* y los 6 terciarios disparan a toda potencia. Los 9 restantes del *South Dakota* se dividen a la mitad y redondean a 5 para el mismo objetivo. Su 1 factor restante terciario se divide a la mitad y redondea a 1 para disparar al mismo objetivo.

6.5.5. Impactos

Tirar un dado por cada factor de artillería principal, después otro dado por cada factor de artillería secundaria y otro por cada factor de artillería terciaria. Aplicar los modificadores necesarios (ver la Tabla de Modificadores de Artillería). Se consigue un impacto por cada tirada de 6 o más. Entonces, tirar dos dados por cada impacto conseguido y consultar la Tabla de Daños por Artillería para ver el efecto.

Ejemplo: No se aplican modificadores en este ejemplo. El jugador Aliado tira 7 dados por la ba-

tería principal del *Washington* con resultados de 2, 2, 3, 3, 5, 5, y 6. El *Washington* consigue 1 impacto con su artillería principal. Tira ahora 6 dados para la artillería terciaria, con resultados de 1, 1, 3, 4, 5 y 6. El *Washington* consigue otro impacto con su artillería terciaria.

6.5.6. Grupos Múltiples

Si más de un grupo de un jugador ocupa el mismo hexágono, el jugador tira un dado por cada grupo. El grupo con la tirada más alta puede disparar. En caso de empate, todos los grupos con la tirada más alta pueden disparar.

6.5.7. Restricciones a la Artillería

No se puede disparar con la artillería terciaria en un chubasco. No se puede disparar con la artillería secundaria ni terciaria durante una tormenta. No se puede disparar con ninguna artillería durante una galerna. Los barcos que se encuentren muertos en el agua (7.7.2) o que estén siendo remolcados (8.4) tampoco pueden disparar con artillería.

6.6. Combate con Torpedos

Durante un impulso de combate de torpedos, los barcos con torpedos pueden disparar a los barcos enemigos que estén avistados (6.3.7) y a una distancia de cero o un hexágono. Los impulsos de torpedos y artillería se resuelven separadamente; así pues, un barco que ha tenido su montaje de torpedos destruido por la artillería no puede disparar torpedos en el impulso de combate de torpedos subsiguiente.

6.6.1. Restricciones a los Torpedos

No se pueden realizar ataques con torpedos (submarinos incluidos) durante una tormenta o galerna. Los barcos que se encuentren muertos en el agua (7.7.2) o que estén siendo remolcados (8.4) tampoco pueden lanzar torpedos. Los torpedos se pueden dirigir contra barcos enemigos que estén en un hexágono con barcos amigos si y sólo si el barco que dispara está también en el mismo hexágono.

6.6.2. Declaración de Objetivos

El jugador con la iniciativa primero anuncia cuales de sus barcos atacarán a qué barcos enemigos. No se necesita atacar a todos los barcos enemigos; todos los barcos de un jugador podrían atacar a un mismo enemigo, aunque sólo pueden atacar una vez por cada impulso de combate con torpedos. Un barco individual debe usar todos sus factores de torpedos a la vez y contra un único objetivo. No puede dividir sus factores de torpedo para atacar a múltiples objetivos o dispararlos en distintos impulsos de ataque con torpedos.

6.6.3. Impactos

Tirar un número de dados igual al número de factores de torpedo del barco atacante y aplicar los modificadores (ver Tabla de Torpedos Lanzados). Se consigue un impacto con cada resultado de 6 ó más. Entonces, tirar dos dados para cada impacto y consultar la Tabla de Daños por Torpedos para ver el efecto.

Ejemplo: El destructor italiano *Pigafetta* ataca al *South Dakota* con torpedos a una distancia de 1 hex. El jugador del Eje tira 2 dados, sacando 5 y 6. Se añade +1 al dado por disparar a distancia de 1 hex. Se logran dos impactos. El jugador del Eje tira ahora 2 dados por cada impacto logrado por el *Pigafetta*, resultando en un "8" y un "12". El "8" consigue unos resultados de 3 impactos en el casco y 2 impactos secundarios. El "12" consigue 5 impactos adicionales en el casco y la pérdida de toda la velocidad. El *South Dakota* se queda muerto en el agua.

6.6.4. Grupos Múltiples

Si más de un grupo que pertenece a un jugador ocupan el mismo hexágono, el jugador tira un dado por cada grupo. El grupo con la tirada más alta puede lanzar torpedos. En caso de empate, todos los grupos con la tirada más alta pueden lanzar torpedos.

6.6.5. Limitaciones en Ataque Torpedero

Un barco sólo puede hacer un único ataque con torpedos por juego a menos que recargue (9.3.2) o se reabastezca de munición (15.6). Una vez que un barco ha utilizado sus factores de torpedos, colocar una raya "/" en el número de factores de torpedos de la Hoja de Datos correspondiente. Un barco con más de un factor de torpedos no puede guardar factores para un uso posterior.

Capítulo 7

Daños en Barcos

La Hoja de Datos (figura 7.1) contiene casillas para cada área del barco que puede recibir daños. Al ir recibiendo daños, las casillas se van marcando de izquierda a derecha. Una vez que todas las casillas de una sección se han marcado, esa sección queda destruida. Una vez que todas las casillas del casco quedan marcadas, el barco se hunde.

7.1. Blindaje

Las áreas de registro de la Hoja de Datos de un barco que contienen casillas con sombreado están protegidas por algún blindaje. Hay dos tipos de blindaje: fuerte (casillas en gris) y débil (casillas con rayas diagonales). Las casillas que no tienen sombreado no están protegidas por blindaje alguno.

7.2. Penetración

Los impactos producidos por torpedos o artillería principal dañarán (penetrarán) cualquier tipo de blindaje. Los impactos obtenidos por fuego de artillería secundaria penetran el blindaje débil, pero no el fuerte. Los impactos producidos por artillería terciaria sólo afectan a áreas que no estén protegidas por blindaje. Si la artillería secundaria o terciaria logra impactos en secciones blindadas que no pueden penetrar, dichos impactos se ignoran.

Ejemplo: El *Boise* dispara con su artillería secundaria al *Yamato*, sacando un 6 y logrando un impacto. El jugador Aliado entonces tira dos dados y saca un “4”. Consultando la Tabla de Daños por Artillería, el jugador descubre que esto resulta en un

impacto en el casco. Debido a que el casco del *Yamato* está protegido por blindaje fuerte, el proyectil rebota y se ignora el resultado.

7.3. Impactos Profundos

Los impactos producidos por artillería principal a un alcance de seis hexágonos o por bombas lanzadas desde aviones (no torpedos) destruyen una casilla adicional de casco con un resultado de “10” o más en la Tabla de Daños por Artillería. Esto no se aplica a barcos que tienen sus casillas de casco rodeadas por un gran rectángulo en la Hoja de Datos; estos barcos están protegidos por una fuerte cubierta blindada. El daño por impactos profundos se debe aplicar a un solo barco; no puede dañar otro barco de una ficha multi-barco (9.6).

7.4. Daños Críticos

Cuando un impacto por artillería resulta en “daños críticos”, se tiran dos dados y se consulta la Tabla de Daños Críticos (en el Mapa Táctico). Los impactos producidos por artillería terciaria no causan daños críticos; se ignoran estos resultados. Los blindajes que normalmente impedirían el daño del tipo de artillería disparada, protegen de daños críticos a no ser que el resultado especifique lo contrario.

Barco	Nombre y Ptos. Victoria	Baterías Principales	Baterías Secundarias	Baterías Terciarias	Anti-aéreos	Montaje Torpedos	Velocidad	Casco	Combustible
Ship	Name & VP	Primaries	Secondaries	Tertianes	AA	Torp.	Speed	Hull	Fuel
BB40	New Mexico 91	□□□□ □□□□	...	▣▣▣	□□		2	□□□□□□ □□□□□□	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗⊗⊗

Blindaje fuerte
Blindaje débil
Sin blindaje
Petróleo (carbón = sin trama)

Figura 7.1: Hoja de registro de daños.

7.5. Sustituir Aplicación de Daños

7.5.1. Ausencia de un Tipo de Artillería

SI un barco que jamás ha tenido armamento principal, recibe un impacto en la artillería principal, el impacto se registra como un impacto en la artillería secundaria. Del mismo modo, si un barco nunca ha tenido artillería secundaria, el impacto se registra en la artillería terciaria. Si el barco nunca ha tenido artillería terciaria, el impacto se registra en la sección antiaérea (AA). Si el barco nunca ha tenido armamento AA, el impacto se registra en el casco. Así que, un impacto primario en un barco sin armamento se registra como un impacto en el casco.

7.5.2. Artillería Destruida

Si un barco que ha perdido toda su artillería principal recibe un nuevo impacto en esa zona, el impacto se registra en el casco. Del mismo modo, los impactos en artillería secundaria se registran como impactos en el casco una vez que toda la artillería secundaria es destruida. (Un barco que jamás tuvo artillería principal y pierde toda su artillería secundaria sufriría impactos en el casco para los impactos adicionales registrados como artillería principal y secundaria.) Los impactos en artillería terciaria se convierten en impactos AA después de que todo el armamento terciario es destruido. (Un barco que nunca tuvo artillería principal ni secundaria y que ha perdido toda su artillería terciaria, recibiría im-

factos en AA de los impactos en artillería primaria, secundaria y terciaria.) Una vez que un barco ha perdido todos sus cañones, los impactos adicionales van a parar al casco. El cañón que dispara debe ser capaz de penetrar el blindaje del casco del objetivo para que se inflija el daño (7.2).

7.5.3. Impacto en Montajes de Torpedos

Si un barco sin montajes de torpedos recibe un impacto en esta sección, el impacto se ignora. Un impacto en la sección de torpedos en un barco con esta capacidad destruye todos sus factores de torpedos, incluyendo recargas, incluso si el barco tenía más de un factor de torpedos.

7.6. Daños Adicionales

Los impactos por artillería principal o bombas desde aviones (no torpedos) pueden causar daños adicionales. Cuando una casilla de blindaje ligero o sin blindaje es dañada, tirar un dado adicional por cada impacto (no por cada casilla dañada). Si el resultado es de "4" a "6", se daña una casilla más del mismo tipo.

7.6.1. Sustitución de Daños

Si todas las casillas de ese tipo se han destruido, seguir el procedimiento de sustitución de daños (7.5) para asignar estos daños adicionales.

7.6.2. Limitaciones

Los daños adicionales no se aplican a Daños Críticos (7.4) o como adición a los Impactos Profundos (7.3). El Daño Adicional debe aplicarse al mismo barco; no puede causar daño a otro barco de una ficha multi-barco (9.6).

daños que afectan a la facultad de estos barcos para lanzar y recuperar aviones. Cuando se logra un impacto en la sección de artillería primaria o secundaria de estos barcos, marcar también una casilla de cubierta de vuelo en adición al daño normal (generalmente resulta en daños a la artillería terciaria seguida de la artillería AA, ya que estos barcos no suelen tener artillería principal o secundaria).

7.7. Movimiento y Daños en la Flotación

7.7.1. Pérdida de Velocidad

Un barco que pierde más de la mitad de sus casillas de casco reduce su velocidad un punto (4 a 3, 3+ a 2+, 3 a 2, 2+ a 1+, 2 a 1, 1 y 1+ a 0).

7.7.2. Muerto en el Agua

Si un barco reduce su velocidad a 0 se queda “muerto en el agua” y no puede mover a no ser que sea remolcado (8.4). Un jugador puede voluntariamente elegir hundir un barco en cualquier momento. Un barco muerto en el agua no puede disparar cañones ni lanzar torpedos.

7.7.3. Irse a Pique

Un barco que ha perdido más de un 75% de sus casillas de casco corre el riesgo de irse a pique. Al finalizar cada Fase de Movimiento Naval, el jugador que lo maneja tira dos dados por cada uno de estos barcos que no estén en puerto. Con un resultado de 12 o más, el barco recibe otro daño en el casco. Añadir +1 a la tirada si el barco ha movido dos zonas marítimas. Además añadir los siguientes modificadores por tiempo atmosférico: +1 por chubascos, +2 por tormenta, +3 por galerna.

7.8. Portaaviones

Las Hojas de Datos de portaaviones (CV, CVE, CVL, pero no los CVS) contienen casillas “cubierta de vuelo” (*flight deck*) que se usan para registrar los

Capítulo 8

Barcos Dañados

Los barcos dañados operan con capacidad reducida, con algunas consideraciones especiales.

8.1. Barcos Tullidos

Un jugador puede separar un barco de su grupo si ha perdido al menos la mitad de su artillería más importante o la mitad de su casco, o si ha sufrido una reducción de velocidad. Esto puede realizarse al principio de cualquier impulso de movimiento del jugador, tanto si el barco tullido o cualquier otro barco en el hexágono es elegible para mover o no. Si esto se hace en el impulso de movimiento inmediatamente después de la pérdida de velocidad, sólo el barco tullido y no el grupo entero, sufre la penalización por falta de velocidad.

8.2. Operaciones en Portaaviones

Las casillas de cubierta de vuelo de un portaaviones contienen números que corresponden al número e pasos de avión que pueden operar desde el portaaviones. A medida que las casillas de cubierta de vuelo son destruidas (tachadas) la capacidad (10.2.1) del portaaviones se reduce al número más grande de las casillas no tachadas. Cuando se registra el daño, tachar siempre la casilla de cubierta de vuelo con el número más grande.

Ejemplo: El portaaviones italiano *Aquila* sufre dos impactos en su artillería principal durante un ataque aéreo británico. Tiene cuatro casillas de vuelo, marcadas como 9-6-2-0. El jugador del Eje tacha

las casillas del “9” y del “6”. El *Aquila* sólo puede operar con dos pasos aéreos hasta que su cubierta de vuelo sea reparada.

8.2.1. Otros Daños

Si un portaaviones está muerto en el agua (7.7.2), o está remolcando o siendo remolcado (8.4), los aviones no pueden despegar ni aterrizar (10.6.3).

8.2.2. Recuperar Aviones

Los aviones incapaces de despegar de un portaaviones se quitan cuando el barco entra a un puerto amigo. Se colocan en otro portaaviones amigo del puerto, en un aeródromo o base de hidros del mismo hexágono, si es que se les permite operar desde esas bases (10.2.4). Cualquier avión en las casillas de Hangar o Ready de un portaaviones se elimina del juego si el portaaviones se hunde.

8.2.3. Aviones que Explotan

Si hay algún avión en las casillas de *Ready* de un portaaviones, tirar un dado en la Tabla de Impactos Críticos (en vez de la Tabla de Daños por Artillería) por cada impacto provocado por artillería primaria, secundaria o bomba lanzada desde aviones (no torpedos).

8.2.4. Buques Nodrizas de Hidroaviones

Los buques nodriza de hidroaviones (CVS) no tienen casillas de cubierta de vuelo. Un nodriza de hidroaviones que ha perdido la mitad o más de sus casillas de casco no puede operar hidroaviones.

8.3. Reparaciones de Emergencia

8.3.1. Reparaciones a la Propulsión

Un jugador puede intentar restituir el movimiento (y las habilidades de artillería y torpedos) a un barco que está muerto en el agua a causa del fragor de la batalla (no por quedarse sin combustible). En el impulso 22 de cada ronda de combate, y una vez por cada Fase de Operaciones Especiales para los barcos con misión “Abortar” que no estuvieron involucrados en combate durante este turno, el jugador tira un dado por cada barco incapaz de moverse. Con un resultado de 6, el barco puede moverse a velocidad 1. Con un resultado de 1 o 2, el daño es tan grande que la reparación no es posible y no se pueden hacer más intentos. Un barco dañado que ya se puede mover, no se puede reparar de nuevo (la reparaciones no pueden resultar en una velocidad mayor que 1).

8.3.2. Reparaciones a la Cubierta de Vuelo

Cada turno en el que un portaaviones no es atacado, el jugador que lo controla puede intentar reparar la cubierta de vuelo. Tirar un dado y añadir +1 al resultado para los portaaviones americanos después de Julio 1942 y +2 para los portaaviones americano es después de Julio 1943. Con un resultado de 5 ó 6, se repara una casilla de cubierta de vuelo. Con resultado de 1, no se pueden realizar más reparaciones.

8.4. Remolcado

8.4.1. Remolcado

Un barco muerto en el agua bien sea por daños de batalla (perder todos sus factores de movimiento, 7.7.2) o por quedarse sin combustible (15.2) puede ser remolcado por otro barco amigo de su propio tipo o más grande. Los acorazados y cruceros de batalla pueden remolcar lo que sea. Los cruceros y buques de defensa costera pueden remolcar cruceros (CA, AC y CL), portaaviones de escolta (CVE), buques de defensa costera, nodrizas de hidroaviones (CVS), destructores, escoltas de destructores, lanchas torpederas y transportes pequeños. Cada barco puede remolcar a un solo barco. Los portaaviones no pueden remolcar.

8.4.2. Velocidad Operacional

El barco dañado y el remolcador pueden mover una zona marítima en los turnos pares.

8.4.3. Velocidad de Combate

En el Combate de Superficie, los barcos que remolcan o que son remolcados sólo pueden mover en el impulso 10 o 11.

8.5. Fichas Multi-Barco

Un barco puede ser remolcado por un barco de su misma ficha multi-barco o por otro barco.

8.5.1. Organización

Un barco que está siendo remolcado y el que lo remolca pueden formar una nueva Fuerza Operativa si hay fichas de fuerzas operativas disponibles. A esta Fuerza Operativa se le debe asignar una misión “Abortar”. Se puede crear otra fuerza operativa con misión de escolta para proteger a los barcos remolcador y remolcado. Estas fuerzas operativas no sufren la reducción de velocidad al dividirse (5.5.2).

8.5.2. Romper el Cable

Un barco puede romper el cable en cualquier momento. El barco que está siendo remolcado no puede mover, pero el barco remolcador mueve normalmente. Los barcos bajo ataque aéreo (13.3) pueden romper inmediatamente el cable, de modo que sólo el barco que está muerto en el agua sufre la penalización del modificador de dado.

Capítulo 9

Reglas Especiales

9.1. Bombardeo Costero

Algunos escenarios requieren que uno o los dos jugadores bombardeen determinadas zonas costeras. Para bombardear, los barcos deben tener una misión de bombardeo y deben permanecer en la zona objetivo durante un turno completo (escribir “bombardeo” en la hoja de registro). Los barcos no pueden bombardear en el mismo turno en el que se mueven o se enzarzan en un combate de superficie (si el jugador que los controla, quiere que dichos barcos bombardeen, cambiar el registro de movimiento (5.2.3) para retrasar el bombardeo hasta el turno siguiente).

9.1.1. Procedimiento

Durante la Fase de Operaciones Especiales, el jugador que bombardea anuncia qué zona está bajo ataque y el número (pero no la identidad o tipo) de barcos que toman parte. El bombardeo no puede tener lugar si las condiciones meteorológicas prohíben disparar a los cañones de los barcos (6.5.7). Todos los barcos de la misma fuerza operativa deben bombardear el mismo objetivo.

9.1.2. Bombardeo de Aeródromos

Los barcos pueden bombardear a los aviones en las casillas de *Hangar* y *Ready* de los aeródromos o bases de hidros. Tirar un dado por cada factor de artillería disponible. Se consigue un impacto con un resultado de 5 ó 6 para un factor de artillería primaria, y con un 6 para cada factor de artillería

secundaria. Para la artillería terciaria, si sale un 6, tirar el dado una segunda vez. Se consigue impacto si el segundo dado es 5 ó 6. Cada tres impactos destruye un paso de avión. Los jugadores alternan eliminando los pasos, con el propietario de los aviones eligiendo primero. Cada cuatro impactos en una base conseguidos durante el mismo bombardeo reduce la capacidad de la misma en uno (los aeródromos dañados pueden repararse; ver 13.5.3)

9.1.3. Munición

Los barcos de una fuerza operativa en misión de bombardeo que todavía no hayan realizado el bombardeo tienen sus factores artilleros reducidos a la mitad en el primer impulso en el que disparan a un barco enemigo. Los barcos en misión de bombardeo que disparan cualquiera de sus cañones en el combate de superficie no pueden bombardear a menos que replanifiquen su misión para volver a puerto amigo, y gasten tres turnos reabastenciéndose de munición de bombardeo, después de lo cual pueden ser asignados a una misión de bombardeo. Los barcos sólo pueden bombardear una vez sin retornar a un puerto amigo y gastar tres turnos para reabastecerse de munición de bombardeo, después de lo cual pueden bombardear de nuevo.

9.2. Puertos

Una fuerza operativa puede entrar en un puerto amigo (definido en las instrucciones del escenario) como si entrar en cualquier otra zona. Escribir “puerto” en la Hoja de Registro durante la Fase de

Órdenes y anunciar en la Fase de Movimiento Naval que la fuerza operativa está en puerto.

9.2.1. Puertos Principales y Secundarios

Las fuerzas operativas pueden entrar en la zona marítima de cualquier puerto. Pueden atacar barcos enemigos en un puerto secundario, pero no pueden entrar en un puerto principal en el que no les esté permitido entrar (enemigo o neutral).

9.2.2. Combate en Puertos

Los barcos en un puerto secundario pueden ser atacados por barcos y submarinos enemigos. El contacto es automático si el atacante desea la batalla. El jugador con los barcos en el puerto no tienen nunca la iniciativa táctica (6.2) y no puede mover sus barcos durante el combate de superficie. Los barcos atacantes no pueden entrar en el hexágono ocupado por los barcos en puerto o en cualquier hexágono adyacente. No se pueden disparar torpedos a barcos enemigos en puerto (excepción: submarinos, 16.3.6).

9.2.3. Movimiento en Puertos

Las fuerzas operativas en puerto deben entrar primero en la zona marítima en la que está localizado el puerto antes de entrar en una zona marítima adyacente. Escribir el número de la zona marítima en la Hoja de Registro y anunciar en la Fase de Movimiento Naval que la fuerza operativa está en el mar, no en puerto.

9.2.4. Bloqueo Marítimo

Si una fuerza operativa con una misión de interceptación entra u ocupa una zona marítima que contiene un puerto, el jugador que la controla puede bloquear el puerto. Escribir “bloqueo” en la Hoja de Registro durante la Fase de Órdenes y anunciar el bloqueo en la Fase de Movimiento Naval. El jugador que bloquea gana un modificador +2 para el contacto con cualquier fuerza operativa que intente entrar o salir del puerto. Cuando el jugador que bloquea

mueve la fuerza operativa fuera de la posición de bloqueo debe anotar “fin de bloqueo” y anunciar el final el bloqueo.

9.3. Reglas Especiales de los Torpedos

9.3.1. Torpedos Long Lance

Los barcos japoneses con 2 o más factores de torpedo Long Lance pueden disparar a un objetivo a una distancia de 3 o 4 hexágonos. Cuando disparan a una distancia de 3 hexágonos, reducir a la mitad el número de factores de torpedo. Cuando disparan a una distancia de 4 hexágonos se divide entre 4 el número de factores. Después de obtener un impacto con un torpedo Long Lance a cualquier distancia, añadir +2 a la tirada de dados de daños (no añadir +2 si el resultado es un 2).

Cuando se dispara a una distancia de 3 ó 4 hexágonos, aplicar aleatoriamente los impactos a los barcos de ese hexágono (Colocar los barcos en un contenedor opaco; el jugador que controla a dichos barcos saca un barco por cada impacto. Cuando se saca un barco para anotar el impacto, se devuelve al contenedor antes de resolver el siguiente impacto, incluso si el impacto anterior hundiera el barco).

9.3.2. Recargas de Torpedos

Los barcos japoneses con torpedos Long Lance llevaban una recarga adicional y la tripulación podía recargar rápidamente. Cuando estos barcos disparan sus torpedos, marcar con una raya (/) el número de la recarga de torpedos y registrar la ronda y el impulso en el que se dispararon. La recarga puede disparar en cualquier momento después del siguiente impulso de la siguiente ronda de combate, siempre que los montajes de torpedos no hayan sido destruidos. Marcar con una “X” sobre la “LL” una vez que la recarga se ha disparado.

9.3.3. Torpedos Japoneses

Otros torpedos japoneses (en aviones, submarinos y barcos sin la marca Long Lance) eran también armas extremadamente efectivas. Añadir +1 a la tirada de dado de daños de torpedos cuando se determinan los resultados de los impactos de los torpedos (no añadir +1 si el resultado es “2”)

9.3.4. Reducciones

Dividir por cuatro los factores de torpedos de cada barco Americano en los escenarios que tengan lugar antes de Septiembre de 1943.

9.4. Líderes

Algunos escenarios incluyen comandantes especialmente enérgicos, con talento y habilidades especiales.

9.4.1. Buque Insignia

Si hay algún líder disponible, escribir su nombre en la Hoja de Datos al lado de uno de los barcos con el que él empieza el juego. Este es su buque insignia. No revelar esto al otro jugador. El líder no puede cambiar de barco durante el curso del juego y se quita del mismo si su buque insignia es hundido (incluso un almirante superviviente se considera inoperativo, dadas las bajas de su estado mayor, pérdida de equipo de comunicaciones y confusión generalizada).

9.4.2. Contacto

Cuando se determine el contacto, sumar o restar 1 de la tirada de dado por la presencia de un líder. Cuando se determine la iniciativa en el combate de superficie (6.2) sustraer 1 a la tirada de dado si un líder del Eje está presente y añadir 1 a la tirada de dado si un líder Aliado está presente.

9.5. Cargamento

Algunos escenarios requieren que transportes o bien buques de guerra que actúan como tales, embarquen o desembarquen su cargamento. Todos los transportes o buques de guerra que actúan como tales empiezan el escenario ya cargados a menos que las instrucciones especifiquen otra cosa. Los barcos se cargan y descargan en la Fase de Operaciones Especiales.

9.5.1. Capacidad de Carga

Cada transporte grande (un símbolo por ficha) tienen una capacidad de tres unidades de carga. Cada transporte pequeño tiene una capacidad de dos unidades de carga. Los APDs tienen una capacidad de una unidad de carga. Muchos escenarios premian con un determinado número de puntos de victoria por descargar cargamento en un sitio determinado.

9.5.2. Transporte en Buques de Guerra

Algunos escenarios permiten que el jugador use a buques de guerra para transportar cargamento. Tres destructores juntos equivalen a una unidad de cargamento (se ignoran las fracciones>); un crucero (AC, CA, CL) tienen una capacidad de una unidad de carga. Un buque nodriza de hidroaviones tiene una capacidad de dos unidades de carga.

9.5.3. Carga y Descarga

Cargar y descargar en un puerto amigo lleva tres turnos (escribir “carga” o “descarga” en el registro). Los APD, DD y CVS pueden descargar en un solo turno.

9.5.4. Desembarcos de Asalto

Los transportes pueden descargar en cualquier zona costera que no contenga un puerto amigo. A esto se le llama “desembarco de asalto”. Los desembarcos de asalto duran una cantidad de turnos igual

a la capacidad de carga del transporte multiplicada por 6. Los buques de guerra no pueden realizar desembarcos de asalto a menos que las instrucciones del escenario indiquen lo contrario. Los APD, DD y CVS pueden descargar en un solo turno.

9.5.5. Restricciones

Los barcos que muevan o disparen no pueden cargar o descargar en el mismo turno. Cualquier operación de carga o descarga planificada debe retrasarse hasta el próximo turno (5.2.3).

9.5.6. Condiciones Climatológicas

La carga y descarga no puede llevarse a cabo en ningún lugar si las condiciones meteorológicas son de Galerna.

9.6. Fichas Multi-Barco

Algunas fichas representan más de un transporte o buque de guerra.

9.6.1. Combate

Cuando se está colocando para el combate de superficie, la ficha multi-barco se trata como si fuera de un solo barco ligero. Sus barcos pueden disparar a objetivos separados si el jugador que los maneja así lo desea. Los barcos de una ficha multi-barco se tratan como si fuera un solo objetivo. Si la ficha recibe un impacto por artillería, bombas o torpedos, el jugador que la controla distribuye el daño entre los barcos como le plazca, pero debe aplicar los daños por Impactos Profundos (7.3), Daños Adicionales (7.6) al mismo barco antes de aplicar otros impactos a otros barcos.

9.6.2. Avistamientos

Cuando la ficha multi-barco se pone a a alcance de avistamiento el un barco enemigo en el Mapa Táctico o cuando su fuerza operativa es atacada por

avión o submarino, el jugador debe revelar a cuántos barcos representa la ficha.

9.6.3. Velocidad

Todos los barcos de una ficha multi-barco mueven a la velocidad del barco más lento representado por la ficha. Esto es, si un barco se queda muerto en el agua, no se puede mover la ficha a menos que el barco sea hundido, apartado (9.6.4) o remolcado. Los jugadores pueden hundir voluntariamente ese barco en cualquier momento.

9.6.4. Separacion

Durante la fase de órdenes, un jugador puede dividir los barcos de una ficha multi-barco si hay otra ficha del mismo tipo disponible.

Ejemplo: Una lancha torpedera de la clase *Spica* resulta dañada y su velocidad cae a 2. La ficha representa tres barcos, dos de los cuales no tienen daños. El jugador del Eje coloca otra ficha de la clase *Spica* en juego, asignándosela al barco dañado.

9.7. Tierra Firme

Muchas zonas marítimas contienen tierra firme en forma de islas o líneas de costa, lo cual puede afectar el movimiento en el Mapa Táctico.

9.7.1. Línea de Costa

Si un lado de la zona marítima es todo tierra en el Mapa Operacional, un barco no puede salir a través del lado de hexágono azul oscuro o los dos lados de hexágono azul claro correspondientes del mapa táctico.

Ejemplo: En el mapa SOPAC, el lado Oeste de la zona marítima E12 está bloqueada por tierra en el Mapa Operacional. Los barcos no pueden salir del Mapa Táctico desde los hexágonos Z11-Z15. Todos los lados de la zona marítima L24 están bloqueados por tierra excepto el Oeste y Sudoeste. Los barcos no pueden salir del mapa desde los hexágonos Z1-Z7 o Z15-Z24.

9.7.2. Islas

Si existe una isla en la zona marítima en disputa, colocar el marcador de isla en el hexágono central (A1) y tratar ese hexágono como hexágono de tierra. Los barcos no pueden entrar al hexágono de isla.

9.7.3. Encallar

Si un barco entra en un hexágono adyacente a tierra firme (la isla o el borde del mapa bloqueado por tierra), puede encallar. Tirar dos dados para cada barco; sumar +1 por barcos principales o transportes grandes. Con un resultado de 11 o más, el barco queda encallado y no puede mover.

9.7.4. Reflotar

Los jugadores pueden tratar de reflotar los barcos encallados. El jugador que los maneja tira un dado por cada barco afectado durante el impulso 22. Con un resultado de 6 o más, el barco se libera. Una vez liberado, el jugador tira el dado otra vez. Añadir +1 si el barco no tiene blindaje en el casco. La mitad de la tirada del dado (redondear hacia arriba) es el número de casillas de casco destruidas - pero no más que el número de casillas destruidas menos una (el mínimo es 1).

9.7.5. Disparar

Los barcos no pueden disparar a través de lados de hexágono de tierra firme. Cuando se declaran objetivos (6.5.2), el jugador que dispara tira una línea recta desde el centro del hexágono del barco que dispara al centro del hexágono del objetivo. Si la línea cruza el hexágono de tierra (no meramente la ficha de isla) o discurre paralela al borde del hexágono, el barco no puede disparar a ese objetivo y puede asignarse a otro objetivo.

9.8. El Tiempo

Las instrucciones del escenario indican las condiciones meteorológicas iniciales para cada escenario.

9.8.1. Fase Meteorológica

Durante la Fase Meteorológica, el jugador del Eje tira un dado para ver si las condiciones meteorológicas cambian. Cada libretto de escenarios lista los resultados que causan el cambio de las condiciones meteorológicas. Los jugadores deberían anotar la condición meteorológica actual a la izquierda del número de turno en sus Hojas de Registro.

9.8.2. Condiciones Climatológicas

Existen seis condiciones meteorológicas: 1) Despejado, 2) Nublado, 3) Lluvia, 4) Chubascos, 5) Tormenta y 6) Galerna.

9.8.3. Efectos sobre Combate y Movimiento

No se puede disparar la artillería terciaria con chubascos. No se pueden disparar la artillería primaria ni secundaria con tormenta. No se puede disparar con ninguna artillería con galerna. No se pueden hacer operaciones aéreas con galerna. No se puede cargar ni descargar cargamento con galerna. La velocidad máxima con chubascos es de 3, con tormenta es de 2 y con galerna es de 1.

Parte II

Reglas Avanzadas

Capítulo 10

Operaciones Aéreas

Cada ficha de avión representa unos 12 aparatos. Una ficha a plena capacidad tiene dos pasos (anverso y reverso). Una ficha con capacidad reducida (mostrando su reverso) tiene un solo paso. Dos fichas con capacidad reducida de aviones idénticos pueden combinarse para formar una ficha a plena capacidad, pero una ficha a plena capacidad no puede dividirse en dos fichas a capacidad reducida.

10.1. Tipos de Avión

- *Caza*. Cualquier avión con un factor de combate aire-aire con un círculo.
- *Bombardero en Picado*. Cualquier avión con un símbolo triangular en la ficha.
- *Torpedero*. Cualquier avión con un anillo oscuro alrededor de su factor de ataque naval (El B5N2 japonés, el SM.79 italiano o el Swordfish británico, por ejemplo).
- *Bombardero*. Cualquier avión con un factor de ataque a tierra con un círculo pero sin símbolo de bombardero en picado o torpedero.

10.2. Tipos de Bases Aéreas

Cuando no están en una misión, las unidades aéreas deben colocarse en una base: aeródromos, portaaviones o bases de hidroaviones. Coloca cada avión en las casilla correspondientes de la Cartulina de Bases Aéreas.

10.2.1. Capacidad

Cada portaaviones, aeródromo o base de hidros tiene una capacidad máxima de aviones listada en la Cartulina de Bases Aéreas. Este es el número de pasos que pueden residir allá. Cuando una base alcanza su capacidad, no se pueden alojar más aviones en la misma. Los aviones en las casillas *CAP*, *Search* y *ASW Patrol* no cuentan para ver el límite de capacidad. Si una base excede su capacidad permitida, el jugador debe eliminar los aviones extra o bien lanzarlos en misión de transferencia aérea antes de que otros aviones puedan aterrizar o despegar con cualquier otro tipo de misión.

10.2.2. Cartulina de Bases Aéreas

Cada base tiene un área correspondiente en la Cartulina de Bases Aéreas. Cada área incluye dos casillas para los aviones en tierra - *Hangar* y *Ready* - y tres casillas para aviones en patrulla - *CAP* (ver 10.8), *Air Search* (11) y *ASW* (ver 10.9).

10.2.3. Secreto

Los jugadores no pueden examinar la Cartulina de Bases Aéreas del oponente.

10.2.4. Limitaciones

La parte central de arriba de cada ficha de avión indica qué base puede utilizar. C para portaaviones, L para aeródromos y S para bases de hidroaviones.

Los aviones basados en portaaviones pueden despegar y aterrizar desde aeródromos. Los aviones basados en tierra sólo pueden despegar y aterrizar desde aeródromos. Los hidroaviones pueden despegar y aterrizar en el agua en una zona marítima costera que contenga un buque nodriza de hidroaviones, en un puerto amigo o en una base de hidroaviones.

10.3. Aviones Preparados

Durante la Fase de Preparación de Unidades Aéreas, mover todos los aviones de una base desde su casilla *Hangar* a su casilla *Ready*. Todos los aviones comienzan el escenario en la casilla *Ready*.

10.4. Asignaciones

Durante las Fase de Patrulla Aérea, se pueden asignar aviones a labores de patrulla. Colocar aviones en Patrulla Aérea de Combate (10.8) en la casilla *CAP* de su base aérea; estas unidades no se pueden asignar a misiones aéreas (10.5) pero son los únicos aviones que pueden interceptar (10.8) misiones enemigas. Colocar los aviones asignados a búsquedas (11) de fuerzas operativas enemigas en la casilla de *Air Search*. Colocar los aviones despachados a patrulla antisubmarina (10.9) en la casilla *ASW Patrol* de su base. Cualquier avión con factores aire-aire que no estén rodeados por una caja puede asignarse en la casilla *CAP*; cualquier clase de avión excepto los cazas pueden colocarse en *ASW Patrol*.

10.5. Misiones Aéreas

Los aviones se asignan a misiones durante la Fase de Planificación de Ataques Aéreos. Mover los aviones a las casillas de vuelo de la cartulina de Bases Aéreas.

10.5.1. Vuelos

Los grupos de unidades aéreas asignadas a la misma misión se denominan “vuelos”. Una vez asignados a un vuelo, todos los aviones deben perma-

necer juntos hasta el retorno a una base. La ficha de vuelo se coloca en el mapa; los aviones que componen el vuelo se mantienen en la casilla correspondiente fuera del mapa.

10.5.2. Organización

Todos los aviones que componen un vuelo deben empezar el turno en la misma base y retornar juntos a una base (aunque no necesariamente aquella desde la que comenzaron la misión). Cuando una vuelo vuelve a un aeródromo, colocar sus unidades aéreas en la casilla de *Hangar*.

10.5.3. Aviones Torpederos

Los aviones torpederos en una misión de ataque naval (ver más abajo) no pueden combinarse con otros tipos en el mismo vuelo. Un vuelo de aviones torpederos puede estar acompañado de un vuelo de escolta.

10.5.4. Asignación de Misiones

A cada vuelo se le asigna una misión (ver abajo). Sólo se les puede asignar una misión a los aviones en la casilla *Ready* de cada base. No revelar la misión del vuelo hasta que éste alcance su objetivo. Anotar la misión de cada vuelo en la Hoja de Registro. Al contrario que en las fuerzas operativas, el movimiento de un vuelo no se preanota.

Misiones

- *Barrida*
Una misión de barrida sólo se puede asignar a un vuelo compuesto de cazas en su totalidad. Un vuelo en misión de barrida no puede atacar objetivos en tierra o barcos, pero puede atacar a aviones enemigos en tareas de CAP o ASW.
- *Escolta*
Una misión de escolta sólo se puede asignar a un vuelo compuesto de cazas en su totalidad. Colocar las ficha de vuelo en la casilla de otro vuelo en misión de Ataque Naval o a Tierra.

El vuelo de escolta mueve junto al otro vuelo y no se coloca en el mapa.

- *Ataque Naval*

Un vuelo con misión de ataque naval puede atacar a una fuerza operativa enemiga. Si la zona objetivo contiene más de una fuerza operativa, el jugador atacante debe especificar qué fuerza operativa es la que ataca antes de que se revele ningún barco. Todos los barcos de un puerto se consideran bajo una misma fuerza operativa para propósito de esta regla. Un vuelo encomendado a una misión de ataque naval no puede atacar objetivos en tierra.

- *Ataque a Tierra*

Un vuelo con misión de ataque a tierra puede atacar una base aérea para dañar su capacidad y los aviones que se encuentren allí. En algunos juegos e la serie, los aviones asignados a esta misión pueden atacar otras instalaciones. Un vuelo encomendado a misión de ataque a tierra no puede atacar barcos.

- *Tranferencia*

Un vuelo con misión de transferencia se mueve de una base amiga a otra base a su alcance. No puede realizar búsquedas ni hacer ataques pero puede ser interceptado. En la misión de transferencia, el alcance de los aviones aumenta en un cuarta parte de su alcance impreso.

10.6. Movimiento Aéreo

A diferencia de las fuerzas operativas, los jugadores no anotan los movimientos de los vuelos. Durante la Fase de Ataque Aéreo, los jugadores se alternan moviendo los vuelos. El jugador del Eje empieza primero.

10.6.1. Procedimiento

Los vuelos se mueven de una zona a otra a lo largo de tierra o mar, hasta un total de zonas igual al alcance más corto del avión del vuelo. El jugador que los maneja traza la ruta del vuelo en el mapa (excepción: ver 10.6.2). Las misiones de ataque pueden ejecutarse en cualquier zona a lo largo de la

ruta. Completar el movimiento del primer vuelo y cualquier combate subsiguiente antes de proceder al movimiento del segundo vuelo, y así con todos. Los aviones en CAP pueden intentar interceptar a los vuelos que ataquen objetivos a su alcance (10.8)

10.6.2. Portaaviones Ocultos

No se requiere que los jugadores revelen la posición de los portaaviones cuando se lanzan aviones desde ellos. Todas las reglas que se refieren a alcance y duración se aplican a los aviones basados en portaaviones, pero el jugador que los maneja no tiene que indicar la zona desde la que se originó el vuelo o su ruta - si el jugador desea efectuar un ataque o una barrida, colocar la ficha de vuelo en la zona donde desea que ocurra el ataque (Los aviones en CAP sólo pueden entonces interceptar un ataque lanzado desde un portaaviones en la zona objetivo).

10.6.3. Despegues y Aterrizajes

Cada vez que un avión despega (se coloca en una casilla de *Flight*, *CAP*, *Search* o *ASW Patrol*) o aterriza (se coloca en la casilla *Hangar*), el jugador que lo maneja tira un dado y aplica los modificadores adecuados. (ver las Tablas de Despegue y Aterrizaje). Se elimina un paso de la ficha con un resultado de -1 o menos para los hidroaviones o aviones despegando de un portaaviones ó -2 para los aviones basados en tierra.

10.6.4. Duración

Cada avión tiene una calificación de duración. Un vuelo puede permanecer en el aire un número de turnos igual a la calificación de duración más baja de un avión del vuelo (incluyendo aparatos en vuelo de escolta asignados a otro vuelo).

Ejemplo: El jugador del Eje envía tres bombarderos *SM.79* a una misión de ataque naval. Cada uno tiene una duración de 2. Se le asigna una misión de escolta, compuesta por cuatro cazas *Mc.202*, cada uno con una duración de 1. El vuelo debe aterrizar el mismo turno en el que despegó, ya que los cazas sólo tienen una duración de 1.

10.6.5. Alcance

Cada avión tiene un alcance. El alcance de un avión representa el máximo número de zonas que puede entrar en un turno. Los aviones no pueden volar a destinos más allá de su alcance; sin embargo pueden volar a destinos que estén tan lejanos que no puedan luego regresar. Por ejemplo, un *B5N2 Kate* podría atacar a una fuerza operativa enemiga o a una base hasta un número de 17 zonas de distancia (su alcance máximo), pero sería eliminado después del ataque ya que no le queda alcance para regresar a la base (a menos que exista una base amiga en la zona donde ataque).

10.6.6. Vuelos Múltiples

Los aviones de bases distintas no pueden agregarse en un mismo vuelo. Si una fuerza operativa contiene más de un portaaviones, los aviones de la misma fuerza operativa pueden formar un solo vuelo. Si más de un vuelo ataca al mismo objetivo, el jugador que los controla decide el orden de resolución de los ataques.

10.6.7. Portaaviones

Un portaaviones (CV, CVL, CVE) no pueden lanzar vuelos durante el mismo turno en los que mueven tres o más zonas. A los aviones en tareas de búsqueda, CAP o ASW no les afecta la velocidad del portaaviones. Los portaaviones de fuerzas operativas que se involucren en un combate de superficie pueden lanzar un máximo de 4 pasos de avión cada uno en el turno donde ocurre el combate (eso incluye aviones en CAP, Búsqueda o ASW). Los aviones pueden aterrizar normalmente. Un buque nodriza de hidros no puede operar con aviones en el turno en el que se mueve.

10.6.8. Formaciones Grandes

Reducir el alcance de todos los aparatos de un vuelo en dos si hay seis o más pasos de avión que provienen de un mismo aeródromo o portaaviones. Esto no cuenta para tareas de CAP, ASW y búsqueda.

10.7. Retorno de Aviones

Durante la Fase de Retorno de Unidades Aéreas, las fichas de aviones que aterrizan en un aeródromo se colocan en la casilla *Hangar* del base. En cada aeródromo, los jugadores pueden colocar dos fichas que acaban de aterrizar en la casilla *Ready* (saltando la casilla *Hangar* para que puedan volar de nuevo en el turno siguiente). En cada CV que no ha sufrido daños en el casco (no CVE, CVL o CVS), los jugadores pueden colocar una ficha de avión en la casilla *Ready*.

10.8. Patrulla Aérea de Combate

Cuando un vuelo enemigo que va a efectuar un ataque entra en una zona que dista a dos o menos zonas de una base en la que hay aviones en CAP, los aviones CAP pueden intentar interceptar el vuelo. El jugador que controla la CAP señala la zona en la que intenta interceptar el vuelo (excepción: ver 10.6.2). El jugador de la CAP tira un dado y resta 1 del resultado por cada zona de distancia (la interceptación en la zona base de la CAP resta cero, a una zona de distancia resta 1 y así). Restar 1 al resultado si el tiempo es Lluvia o peor. Con un resultado de 3 o más, los aviones de la CAP interceptan con éxito y habrá un combate aéreo.

10.8.1. Grupos CAP Múltiples

Resolver todos los intentos de interceptación de la CAP antes de resolver cualquier combate aéreo. Todas las unidades que interceptan se tratan como un grupo único de aviones en CAP en la zona. Mientras que todas las unidades en CAP de una misma base resuelven la interceptación con una sola tirada de dado, los aviones en CAP desde más de una base pueden intentar interceptar al mismo vuelo enemigo en la misma zona y los intentos se resolverían separadamente.

10.8.2. Duración

Los aviones en CAP pueden permanecer en la casilla CAP durante los turnos diurnos del día en los que se les asignó a tareas CAP. El jugador que los controla puede aterrizarlos en cualquier turno, pero no se requiere que aterricen hasta la Fase de Retorno de Unidades Aéreas del último turno diurno del día.

10.8.3. Limitaciones

Los aviones en CAP pueden realizar cualquier número de intentos de interceptación en la misma zona donde reside su base, pero sólo pueden hacer un intento de interceptación por turno en cualquier otra zona. Los aviones en CAP de una misma base sólo pueden realizar un único intento de interceptación por turno contra el mismo vuelo enemigo. Los aviones no pueden hacer CAP en turnos nocturnos.

10.8.4. Barridas

Los aviones en misión de barrida pueden interceptar a la CAP enemiga en la zona base de la CAP. El jugador que hace la barrida tira un dado y resta 1 al resultado si el tiempo es Lluvia o peor. Con un resultado de 3 ó más, el jugador intercepta con éxito a los aviones CAP y habrá un combate aéreo.

10.9. Patrulla Antisubmarina

Durante la Fase de Patrulla Aérea, los jugadores pueden colocar aviones en las casillas de *ASW Patrol*. Estos aviones no pueden realizar ninguna otra misión durante el turno.

10.9.1. Duración

Los aviones en patrulla ASW pueden permanecer en la casilla ASW durante todos los turnos diurnos restantes del día en el que fueron asignadas. El jugador que los controla puede aterrizarlos en cualquier turno, pero no se requiere que aterricen hasta la Fase de Retorno de Unidades Aéreas del último turno diurno del día.

10.9.2. Cazar-Destruir

Durante la Fase de Búsqueda Aérea, los aviones en patrulla ASW pueden buscar submarinos enemigos. El jugador declara una búsqueda ASW, indica la base desde donde se ejecutará la búsqueda y el alcance más corto del avión involucrado en la búsqueda, tira un dado y añade los modificadores de la Tabla de Búsquedas Aéreas. Los pasos de hidroaviones cuentan el doble. Con un resultado de 6 o más, la búsqueda encuentra un submarino. Si hay una flotilla de submarinos esta dentro del alcance de la búsqueda ASW, el jugador que los controla la zona ocupada o una zona adyacente. Si la flotilla es localizada, el jugador que hace ASW tira un dado una segunda vez. Con un resultado de 6, un submarino de la flotilla es destruido.

10.9.3. Barridas

Los aviones en misión de barrida pueden interceptar aviones enemigos haciendo ASW en su casilla de ASW. El jugador que efectúa la barrida tira un dado. Con un resultado de 6, una ficha de las asignadas a tareas ASW (elige su propietario) y una ficha de las que hacen la barrida (elige su propietario) se enfrentarán en una ronda de combate.

10.9.4. Noche

Los aviones no pueden realizar patrulla antisubmarina durante los turnos de noche.

Capítulo 11

Búsqueda Aérea

Durante la Fase de Búsqueda Aérea, los aviones de una casilla de *Search* de una base pueden intentar avistar fuerzas operativas enemigas. Los aviones de búsqueda pueden buscar cualquier fuerza operativa que esté a la mitad del alcance total del avión a la base. Por ejemplo, un avión con un alcance de 17/1 puede buscar a todas las fuerzas operativas que estén a 9 zonas de distancia y un avión con alcance 16/2 puede buscar a cualquier fuerza operativa enemiga a un alcance de 16 zonas de la base. Una fuerza operativa debe ser avistada antes de que pueda ser atacada por una misión aérea de ataque naval.

11.1. Procedimiento

Cada jugador (el jugador del Eje en primer lugar) totaliza el número de pasos de todos los aviones para cada rango de búsqueda distinta a fin de buscar a cada objetivo enemigo. El jugador que realiza la búsqueda indica la fuerza operativa que quiere avistar, tira un dado y aplica todos los modificadores apropiados (ver la Tabla de Modificadores de Búsqueda Aérea). Con un resultado de 3 o más, el objetivo es avistado.

11.2. Resultado de la Búsqueda

Cuando una fuerza operativa es localizada, dar la vuelta a su ficha para revelar su número identificador; el número queda a la vista hasta el turno en el que la fuerza operativa ya no es avistada por alguna búsqueda aérea o no se haya involucrado en un combate. El jugador que controla la fuerza operativa

tira dos dados, consulta la Tabla de Resultados de Búsquedas e informa de la composición de la fuerza operativa tal y como indique la tabla. No revelar la tirada de dado al jugador que busca (que permanece ignorante de hasta que punto le están mintiendo). Los informes son de cuatro tipos de barcos: portaaviones (CV/CVE/CVL), barcos principales (BB/BC/AC/CA/CD), barcos ligeros y transportes.

Ejemplo: Una fuerza operativa soviética compuesta de 1 CA, 3 CL, 5 DD y 2 TR es avistada por aviones de exploración rumanos. El jugador Aliado (soviético) tira dos dados y sale 9. El informe de la búsqueda dado es de 3 barcos principales, 11 barcos ligeros y 6 transportes. Notar que cualquier resultado excepto 3 requiere un informe exacto, aunque no preciso numéricamente.

11.3. Interceptación

Si los aviones intentan la búsqueda a una zona que está bajo alcance de la CAP enemiga, los cazas de la CAP pueden intentar interceptarlos. La interceptación no es posible con tiempo de Chubascos, Tormenta o Galerna. El jugador que controla la CAP tira un dado. Si la interceptación es en la base de la CAP, con 5 ó 6 e intento tiene éxito. Para otras zonas, tiene éxito sólo con un 6. Las otras zonas deben estar bajo alcance de al menos un avión de la CAP (hasta 1/8 de su alcance o 2 zonas de distancia de la zona de la CAP, lo que sea menor).

Con una interceptación con éxito, el jugador que ha interceptado tira el dado otra vez. Restar uno del resultado si el resultado es Lluvia. Con un resultado

de 5 o 6 los aviones de la búsqueda son abatidos antes de emitir el informe y la búsqueda falla. No se eliminan pasos de aviones (Excepción: ver 11.6).

11.4. Escolta de Cazas

Se pueden asignar cazas a misiones de búsqueda pero no se puede asignar una misión de escolta a proteger una tarea de búsqueda aérea.

11.5. Noche

Los aviones no pueden realizar búsquedas durante los turnos de noche.

11.6. Hidros de Cruceros

Como añadido a los aviones representados por fichas, cada tres cruceros o acorazados (ignorar fracciones) con icono de hidroavión pueden añadir un paso de aviones de búsqueda a un alcance de seis zonas. Los hidros de cruceros no se pueden defender si resultan interceptados, y resultan destruidos si resultan interceptados y abatidos. Los hidros de cruceros no se pueden utilizar en un turno donde el barco nodriza ha movido tres zonas o más. Los barcos con un “3” al lado de su icono de hidroavión contribuyen con un paso entero a la búsqueda. Los hidros destruidos se tapan en la hoja de impactos si resultan abatidos (a discreción del jugador qué barco pierde el hidro). Los hidros resultan también destruidos (arrojados por la borda) cuando su buque hace contacto y se coloca en el Mapa Táctico.

11.7. Duración

Los aviones de búsqueda pueden permanecer en la casilla de *Search* durante todos los turnos diurnos del día en el que fueron asignados a esta tarea. El jugador que los controla puede hacerlos aterrizar en cualquier turno, pero no se requiere hacerlo hasta la Fase de Retorno de Unidades Aéreas del último turno diurno del día en cuestión.

Capítulo 12

Combate Aire-Aire

El combate aéreo sucede cuando la CAP intercepta con éxito un vuelo enemigo, o bien unos aviones que efectúan una misión de barrida interceptan con éxito a la CAP enemiga o aviones en tareas de ASW.

12.1. Procedimiento

El jugador con la misión de ataque coloca sus aviones y sus escoltas sobre la mesa. El combate se resuelve como sigue:

- Resolver el combate entre la escolta y la CAP. El jugador de la CAP primero anuncia cuáles de sus aviones atacarán a qué aviones enemigos. Se deben de repartir los aviones de la CAP entre la escolta. Cada avión de la escolta debe ser atacado antes de que el jugador de la CAP asigne un segundo avión a un mismo avión de escolta. No se pueden asignar más de tres aviones para atacar a un único avión enemigo.
- Si el jugador de la CAP tiene más cazas que los de escolta, una vez que ha asignado al menos un caza para atacar a toda la escolta, puede asignar al resto de cazas de la CAP para atacar a los aviones enemigos que iban a efectuar el ataque (aunque no es obligatorio).
- Una vez que el jugador de la CAP ha elegido sus objetivos, tira un dado por cada factor aire-aire y aplica los modificadores adecuados (ver la Tabla de Modificadores Aire-Aire). Con un resultado de 6, se logra un impacto.
- El jugador del ataque original ahora dispone

sus aviones de escolta para atacar a los aviones de la CAP usando el mismo método anterior.

- Cada impacto reduce en un paso a los aviones objetivo. Debido a que el combate aéreo es simultáneo, un avión de escolta destruido por la CAP puede disparar a su vez antes de quitarlo del juego. Los aviones con factores aire-aire con un recuadrado pueden devolver el fuego sólo a los aviones que los atacan.
- Una vez que se ha resultado el combate entre la CAP y la escolta, aquellos aviones de la CAP que no fueron alcanzados por los escoltas, pueden atacar a los aviones del grupo principal. El jugador que controla la CAP los puede repartir de cualquier manera (el jugador de la CAP no está obligado a asignar un avión a cada avión del grupo principal antes de asignar un segundo avión a un mismo avión enemigo).
- Una vez que ha terminado el combate entre la CAP y el grupo principal de ataque, todos los aviones supervivientes del grupo principal de ataque pueden atacar a su objetivo (13).
- Utilizar este procedimiento también si la CAP intercepta a un vuelo con una misión de Barrido o Transferencia.

12.2. Fuego Defensivo

Un avión con un recuadrado (no circulito) alrededor de su factor de combate aire-aire puede disparar a un avión enemigo dado si sólo si éste le ataca durante el mismo combate.

Ejemplo: Un vuelo aliado de tres bombarderos *SM.79* es atacado por la CAP británica. El jugador Aliado tiene dos fichas de caza *Spitfire* y los asigna a atacar a un solo *SM.79*. Debido a que el factor aire-aire del *SM.79* tiene un recuadro, el jugador del Eje sólo puede atacar a un solo *Spitfire* con el *SM.79* que fue atacado, pero los otros dos *SM.79s* no pueden disparar.

12.3. Daños en Aviones

Cada impacto en una ficha de avión reduce la fuerza de la unidad en un paso. La mayoría, pero no todas, las fichas de aviones tienen dos pasos. El anverso de la ficha es el valor de capacidad completa y el reverso es el segundo paso de capacidad reducida. El primer impacto en una unidad con dos pasos la reduce (darle la vuelta) y el segundo impacto elimina la ficha de mapa. El primer impacto a un avión con un solo paso (sin reverso) la elimina.

Ejemplo: Dos cazas *Hurricane I* británicos en CAP interceptan un vuelo italiano. El vuelo tiene tres bombarderos *SM.79* y una escolta de tres cazas *Mc.202*. El jugador Aliado asigna a cada *Hurricane* a atacar dos *Mc.202* (la única disposición permitida). El jugador del Eje entonces asigna al tercer *Mc.202* a atacar al primer *Hurricane*. El jugador Aliado tira dos dados por el primer *Hurricane*, sacando 4 y 6 y obteniendo un impacto. El jugador del Eje tira cuatro dados, dos por cada caza *Mc.202*. Saca un 2, 5, 6 y 6, consiguiendo dos impactos. El *Mc.202* impactado pierde un paso; el *Hurricane* pierde dos pasos (no tiene un tercero para perder) y se quita del juego.

12.4. Cazas y Ataques Aéreos

Se considera que el factor aire-aire de un caza asignado a una misión de ataque aéreo está rodeado por un recuadro en lugar de un círculo.

12.5. Aviones Robustos

Algunos aviones especialmente grandes o robustos requieren más de un impacto para destruir un

paso - estos están marcados con dos o tres símbolos de retículos. Dichos aviones deben sufrir ese número de impactos para perder un paso (los impactos deben producirse en un único combate aire-aire, aunque pueden provenir de distintos aparatos enemigos).

12.6. Altura

Los cazas a baja altura no pueden atacar a aviones a gran altura de ningún tipo a menos que un caza CAP o escolta a gran altura se asigne para atacar a un caza a baja altura. Los aviones que ataque a aviones enemigos con un nivel de altura mayor (bajo contra medio o medio contra alto) reciben una penalización de -1 en la tirada de dado de su ataque.

12.7. Barridas

Cuando un avión en una barrida intercepta con éxito a la CAP enemiga o a aviones en ASW (ver 10.8.4 y 10.9.3), el combate se resuelve de la misma manera que CAP contra misión de ataque, siendo el jugador que realiza la barrida el jugador atacante.

Capítulo 13

Ataques Aéreos

Cuando un vuelo con una misión de ataque alcanza su objetivo, el jugador resuelve el ataque después del combate contra la CAP enemiga.

13.1. Restricciones

- Un ataque aéreo no puede lograr impactos en los turnos nocturnos o durante condiciones meteorológicas de tormenta o galerna.
- A los aviones sólo se les permite atacar una fuerza operativa si está en puerto o fue avistada por Búsqueda Aérea este turno o el turno anterior.
- Un vuelo sólo puede intentar un ataque aéreo por turno.

13.2. Localización del Objetivo

Para atacar a una fuerza operativa que no está en puerto, cada vuelo que intenta el ataque debe localizarla. El jugador de los vuelos tira un dado y aplica los modificadores oportunos de la Tabla de Localización de Objetivos. Con un resultado de 3 o más, el vuelo encuentra a la fuerza operativa. Si el vuelo falla en encontrar el objetivo, el ataque se aborta (se desenganchan las bombas), no hay combate aire-aire y el vuelo puede continuar moviendo, pero no puede intentar realizar más ataques hasta que los aviones hayan aterrizado en una base. Si el vuelo localiza al objetivo, resolver el ataque (ver abajo).

13.3. Ataques Aéreos a Buques

13.3.1. Colocación de Barcos

El jugador cuya fuerza operativa va a ser atacada coloca los barcos de la misma en el Mapa Táctico. Sólo se pueden colocar un barco principal o dos barcos ligeros por cada hexágono. No se pueden colocar en hexágonos adyacentes. Un barco que está siendo remolcado y su remolcador se colocan juntos en el mismo hexágono. Tratar a las fichas multi-barco como un barco principal.

13.3.2. Fuerzas Operativas Grandes

En el caso improbable de que una fuerza operativa contenga más barcos de los que puedan ser ubicados en el Mapa Táctico, después de que se han ocupado los hexágonos permitidos, se puede colocar un barco ligero en cada hexágono vacío.

13.3.3. Colocación de Aviones

El jugador del ataque aéreo ahora coloca los aviones de su vuelo en los hexágonos ocupados por los barcos a los que desea atacar. Cada avión puede atacar sólo una vez, pero un barco puede ser atacado por múltiples aviones. El jugador del ataque aéreo puede elegir abortar el ataque y no atacar a la fuerza operativa después de que se han desvelado los barcos que la componen.

13.3.4. Antiaéreros

El jugador de la fuerza operativa resuelve ahora el fuego antiaéreo (AA). Un barco puede disparar con su valor AA al avión de su hexágono. Los otros barcos pueden disparar con su valor AA a aviones a dos o menos hexágonos de distancia, pero su fuerza pasa a la mitad. Sumar todos los factores que disparan a un avión dado y dividir por dos el resultado. Un barco no puede disparar más que una vez por ataque aéreo ni puede dividir su valor AA para disparar a aviones en dos o más hexágonos. Tirar un número de dados igual al valor AA de los barcos así obtenido y aplicar los modificadores adecuados (ver Tabla de Modificadores AA). Con un resultado de 6, un paso de los aviones atacantes no ataca. La mitad de aquellos pasos que no pudieron atacar se eliminan (los jugadores se alternan eligiendo, el jugador de los aviones elige primero). No se puede realizar fuego AA contra aviones a alta cota (altitud = H).

13.3.5. Resolución del Ataque

Después de que el fuego AA se ha resuelto, el jugador del ataque aéreo resuelve el ataque contra cada barco objetivo. Tirar un número de dados igual al número de factores navales de los aviones involucrados y aplicar los modificadores oportunos (ver Tabla de Ataque Naval). Con un resultado de 6, se consigue un impacto.

13.3.6. Daños

Los daños conseguidos por aviones torpedeos se resuelven en la Tabla de Daños de Torpedos. Todos los demás se resuelven en la Tabla de Daños de Artillería. Los impactos de bombas se tratan como artillería primaria y pueden causar daños como Impactos Profundos (7.3) o Daños Adicionales (7.6).

13.4. Ataques Aéreos a Puertos

Los aviones pueden atacar barcos enemigos en puerto. En adición al fuego de los barcos, las defensas del puerto disparan fuego AA a todos los aviones del vuelo. Los puertos principales tienen un valor

AA de 15 y los secundarios un valor AA de 10.

13.5. Ataques Aéreos a Tierra

Los aviones pueden atacar a aeródromos y bases de hidroaviones. Los aeródromos tienen un valor AA de 12 y las bases de hidroaviones un valor AA de 8. Una vez que el fuego AA se ha resuelto, el jugador del ataque aéreo puede atacar la base. El jugador tira un número de dados igual a la suma de sus factores de ataque a tierra del vuelo y aplica los modificadores de la Tabla de Bombardeo a Tierra.

13.5.1. Daños a Aviones

Cada tres impactos a una base aérea destruye un paso de avión en las casillas de *Hangar* o *Ready*. Los jugadores se alternan eligiendo qué pasos se pierden. El jugador de la base aérea elige primero.

13.5.2. Daños a Aeródromos

Además de los daños a los aviones, cada cuatro impactos a una base aérea durante el mismo ataque, se reduce la capacidad de la misma en uno.

13.5.3. Reparación de Aeródromos

Cada seis turnos (6, 12, 18, 24, 30, etc.) se incrementa la capacidad de los aeródromos dañados en uno (pero nunca a un valor mayor que la capacidad con la que se comenzó la partida).

Capítulo 14

Reciclaje de Aviones

Cuando una ficha de avión es eliminada, se pone en la casilla de *Salvage* (Recuperación) de la Cartulina de Bases Aéreas. Durante la Fase de Operaciones Especiales, cada jugador puede devolver al juego uno de cada dos pasos de cada tipo de avión en la casilla de Recuperación para ir a parar en la Base Aérea especificada en las instrucciones del escenario. Los aviones con tipo de aterrizaje “C” pueden colocarse en un portaaviones situado en un puerto principal. El otro paso se considera destruido y no puede volver al juego. Los jugadores pueden considerar el apuntar el número de pasos de la casilla de Recuperación en un trozo de papel, en caso de que falten fichas en el juego.

Capítulo 15

Barcos

15.1. Consumo de Fuel

Cada barco tiene una capacidad de combustible anotada en la Hoja de Datos. Durante la Fase de Órdenes, cada jugador debe comprobar el consumo de combustible de sus barcos y actualizar el estado de su consumo en la Hoja de Datos. Tachar una casilla de fuel por cada 24 puntos de combustible. Si el barco mueve 1 zona por turno se gasta 1 punto de combustible. Si el barco mueve 2 zonas por turno, se gastan 3 puntos de combustible por zona (totalizando 6 puntos). Si el barco mueve 3 zonas por turno, se gastan 4 puntos de combustible por zona (totalizando 12 puntos). Si el barco mueve 4 zonas por turno, se gastan 6 puntos por zona (totalizando 24 puntos). Anotar los remanentes; éstos se cuentan contra la próxima casilla de fuel a tachar. Un barco siempre contabiliza el combustible basándose en las zonas que mueve realmente (5.2.3). Los jugadores quizás encuentren más sencillo anotar el consumo de fuel del barco que menos casillas de fuel tenga en cada fuerza operativa. Se necesitarán anotaciones adicionales si la fuerza operativa se divide, se combina o repostan alguno de sus barcos.

15.1.1. Gasto Continuo

Si un barco no se mueve mientras está en alta mar, gasta combustible como si se hubiera movido 1 zona. Los barcos no gastan combustible mientras permanecen en puerto.

15.1.2. Consumo de Fuel en Combate

Al final de la batalla, multiplicar el número de ronda por la velocidad que el barco fue capaz de navegar al comenzar el combate. Anotar este número al lado del barco o incrementar el número disponible por dicha cantidad.

Ejemplo: El combate ha entrado en una cuarta ronda, el jugador anotaría 16 para cada barco con velocidad 4, 12 por cada barco con velocidad 3, 8 por cada barco con velocidad 2 y 4 por cada barco con velocidad 1 de cada fuerza operativa.

15.2. Sin Combustible

Una vez que se han tachado todas las casillas de combustible, queda muerto en el agua. No puede mover, aunque puede ser remolcado (8.4).

15.3. Repostaje

Un jugador puede restablecer seis de las casillas de combustible por cada turno completo que pase en un puerto amigo (uno que los barcos del jugador puedan utilizar). Anotar “Fuel” en la Hoja de Registro durante la Fase de Operaciones Especiales. Algunos escenarios pueden los puertos en los que los barcos pueden repostar. Cualquier número de barcos puee repostar en el mismo puerto al mismo tiempo.

Ejemplo: El *Victorious*, con sólo una casilla de fuel disponible, entra en Scapa Flow en el turno 10. En el turno 11 el jugador Aliado borra las marcas de 6 de las casillas tachadas del *Victorious*. En el

turno 13 el *Victorious* sale de Scapa Flow con trece casillas de combustible disponibles.

15.4. Petroleros

Los barcos pueden repostar de petroleros. Si hay un petrolero disponible, un jugador puede restablecer tres casillas de fuel de un barco y tachar tres de las del petrolero por cada turno completo que el barco permanezca con el petrolero en la misma zona marítima sin moverse. Si se hace repostaje de un buque de guerra ligero, restablecer tres de las casillas de fuel del barco pero tachar sólo una de las casillas del petrolero. Anotar "Petrol." en la Hoja de Registro.

15.4.1. Limitaciones

Un petrolero puede dar combustible a un barco principal y dos barcos ligeros por turno. Varios petroleros podrían dar combustible a distintos barcos cada uno en la misma zona al mismo tiempo. Un barco no puede repostar de más de un petrolero al mismo tiempo.

15.4.2. Repostar Petroleros

Un petrolero puede repostar en un puerto amigo como cualquier otro barco, al doble de la tasa habitual (doce casillas por turno).

15.4.3. Petroleros en Combate

Cuando un petrolero sufre impactos de bombas, artillería o torpedos, el jugador que lo controla tira un dado por cada impacto sufrido. Con un 6, el petrolero explota y se hunde.

15.4.4. Compartir Fuel

Los BBs, BCs, CVs y CVs pueden dar combustible a los barcos ligeros. Un jugador puede restablecer tres de las casillas de fuel del barco y tachar una de las del barco principal por cada turno en el que los barcos permanezcan juntos en una zona sin

moverse. Un buque de guerra dando combustible a otro no está sujeto a explosión.

15.4.5. Petroleros Convertidos

Los CVEs americanos con un símbolo de combustible en la ficha pueden servir como petroleros. No están sujetos a explosión.

15.5. Velocidad Aumentada

Algunos barcos tienen un signo "+" después de su cifra de velocidad. Los jugadores pueden mover estos barcos una zona marítima extra en los turnos pares. Un barco con velocidad de 1+ movería 2 zonas, uno con velocidad 2+ movería 3 zonas y un barco de 3+ movería 4 zonas.

15.5.1. Diferencial de Velocidad

A un barco con el signo "+" en su cifra de velocidad se le considera más rápido que un barco con la misma cifra pero sin el símbolo a propósitos de persecución (5.2.8) pero no al comprobar su salida del mapa (6.4.6).

15.5.2. Pérdida de Velocidad

Cuando un barco sufre una pérdida de velocidad debido al resultados del combate o bien a daños en su casco que superan la mitad de las casillas (7.7.1), el signo "+" no se pierde. Un barco con velocidad 3+ pasaría a 2+ y así.

15.6. Reabastecimiento de Munición

Los jugadores pueden restablecer factores de torpedo, recargas de torpedo y munición de barcos si pasan tres turnos en puerto. Los jugadores no pueden restablecer los torpedos ni sus recargas si el montaje de torpedos resultó destruido.

15.7. Propulsión a Carbón

Los barcos propulsados a carbón (círculos claros bajo la palabra *fuel* en la Hoja de Datos de Barcos) no pueden repostar de petroleros. Un jugador puede restablecer cuatro casillas de un barco propulsado a carbón por cada turno completo que pase en puerto amigo. Se aplican el resto de reglas de repostaje de combustible.

Capítulo 16

Submarinos

16.1. Flotillas de Submarinos

Una flotilla representa a los submarinos que patrullan una determinada área. Cada escenario menciona las flotillas de submarinos y las unidades en concreto asignadas a las mismas. Anotar el número de la flotilla al lado de cada submarino en la Hoja de Datos. El máximo número de submarinos en una flotilla es de 6. Las flotillas de submarinos mueven después de que se hayan resuelto todos los contactos y ataques.

16.2. Despliegue de Submarinos

Los jugadores anotan el número de la flotilla y una zona marítima para cada una en la Hoja de Registro. Las fichas de submarinos no se colocan en el Mapa Operacional. Una flotilla no se puede asignar a una zona donde haya un puerto enemigo o donde pueda desplegarse inicialmente una fuerza operativa enemiga. Cada flotilla debe desplegarse a un mínimo de cinco zonas de distancia de otras flotillas amigas. Las flotillas de submarinos pueden mover una zona en los turnos pares. El movimiento de las flotillas de submarinos se anota un turno antes (en los turnos impares). La flotilla se mueve después de que se hayan resuelto todos los contactos y ataques.

16.3. Contacto con Submarinos

Durante la Fase de Movimiento Naval, los jugadores primero comprueban el contacto con fuerzas operativas (5.7), reubican las fuerzas operativas a

consecuencia de los contactos y cambian las anotaciones (5.2.6, 5.7.4). Entonces, si lo desea, el jugador puede anunciar si cualquier fuerza operativa enemiga ha permanecido, pasado a través de o finalizado su movimiento a dos o menos zonas de distancia de una flotilla. La tierra se debe rodearse para contabilizar la distancia. El jugador que controla los submarinos no anuncia en qué zona marítima se hizo dicho contacto y el jugador de la fuerza operativa no recoloca la fuerza operativa por este contacto.

16.3.1. Procedimiento

El jugador de los submarinos elige una de las fuerzas operativas, anuncia con cuantos submarinos intentará el contacto y tira dos dados por cada submarino de la flotilla que intenta hacer contacto. Añadir +1 al resultado si la fuerza operativa no entró en una zona marítima nueva durante este turno. Con un resultado de 9, el submarino hizo contacto, pero no pudo encontrar una solución de tiro. Por ello, el jugador de la fuerza operativa sólo debe dar un informe de avistamiento (16.3.3). Con un resultado de 10, el submarino hizo contacto y puede atacar a cualquier destructor, escolta de destructor o lancha torpedera de la fuerza operativa. Con un resultado de 11 (o un resultado de 10 si no había destructores, escolta de destructores o lanchas torpederas), el submarino hizo contacto y puede atacar a cualquier barco de la fuerza operativa excepto un portaaviones. Con un resultado de 12 o más, el submarino hizo contacto y puede atacar a cualquier barco de la fuerza operativa.

16.3.2. Ataque Opcional

No se requiere que el jugador del submarino ataque a menos que el contacto haya tenido lugar en un puerto secundario; un submarino *debe* atacar si contacta con barcos enemigos en un puerto secundario.

16.3.3. Reconocimiento por Submarinos

Si un submarino hace contacto con una fuerza operativa, el jugador de la fuerza operativa debe revelar el número de portaaviones, buques principales distintos a portaaviones, barcos ligeros y transportes de la fuerza operativa.

16.3.4. Limitaciones

Cada submarino puede efectuar un intento de contacto por fuerza operativa por turno. Resolver todos los intentos de contacto en una fuerza operativa antes de intentar el contacto con otra. Un submarino que hace contacto con una fuerza operativa enemiga no puede realizar más intentos de contacto en el mismo turno.

16.3.5. Condiciones Meteorológicas

Los submarinos no pueden intentar los contactos o atacar con Tormenta o Galerna.

16.3.6. Puertos

No se pueden realizar intentos de contacto o ataques contra buques enemigos en un puerto principal. El contacto con barcos en un puerto secundario es automático; el submarino puede intentar atacar cualquier barco del puerto.

16.4. Guerra Antisubmarina

Si el submarino ataca a una fuerza operativa el jugador de la fuerza operativa tira un dado si dicha fuerza operativa contiene al menos un portaaviones

con un avión en patrulla ASW (debe ser un turno de día) o al menos un destructor, escolta de destructor o lancha torpedera y aplica los modificadores adecuados (ver Tabla de Modificadores ASW). Con un resultado de 6 o más el submarino se aleja sin pérdidas por ningún bando. Con un resultado de 7, el submarino resulta hundido tras haber disparado sus torpedos. Con un resultado de 8 o más, el submarino resulta hundido sin llegar a disparar sus torpedos.

16.4.1. Aguas poco Profundas

Los barcos en puerto se considera que están en aguas poco profundas y el ataque ASW gana los dos modificadores.

16.4.2. Aviones ASW

El modificador por aviones ASW sólo aplica en turnos de día. Los aviones en la casilla ASW de un portaaviones de la fuerza operativa cuentan el doble.

16.5. Ataque de Submarinos

Si el submarino sobrevive el ataque ASW, su jugador elige qué tipo de barco desea atacar (que debe ser un tipo al cual el submarino pueda atacar, ver 16.3.1). Colocar las fichas de los barcos de ese tipo en un contenedor opaco. El jugador del submarino saca una, tira un dado y aplica los modificadores adecuados (ver Tabla de Modificadores de Ataque de Submarino). Con un resultado de 5 o más, el submarino logra un impacto. Los daños de los impactos causados por submarinos se resuelven en la Tabla de Daños por Torpedos.

16.5.1. Gasto de Torpedos

Cada submarino sólo puede utilizar un factor de torpedos en cada ataque. Tacharlo en la Hoja de Datos cuando se gaste.

16.5.2. Ataques Adicionales

Después de resolver el ataque del submarino, entonces repetir los procedimientos de ataque ASW y de submarino por cada submarino adicional que ataque a la misma fuerza operativa y los procedimientos de Contacto, ASW y ataque de submarino por cada submarino que ataque a otra fuerza operativa diferente.

Parte III

Reglas Opcionales

Capítulo 17

Opciones Variadas

17.1. Penetración Secundaria

Cuando un cañón logra un impacto en un área del barco protegida por un blindaje que normalmente no penetraría, existe la posibilidad de que sí lo penetre (y que cause daño). El jugador que dispara tira un dado una segunda vez para ver si se ha infligido daño.

- Un impacto por artillería secundaria infligido a un blindaje grueso a una distancia de dos o menos hexágonos penetrará y causará daño si el resultado es de 4-6.
- Un impacto por artillería terciaria infligido en blindaje delgado a una distancia de uno o cero hexágonos penetrará y causará daños si el resultado es de 4-6.

17.2. Romper Contacto

La regla de romper el contacto (6.4.7) no tiene por qué ser usada si los dos jugadores se ponen de acuerdo en no usarla antes de comenzar el escenario.

17.3. Colocación de Isla

Ir un dado para determinar la posición de la batalla con respecto a las islas de la zona. Con una tirada de 1-2, se pone un marcador de isla en el hexágono A1. Con cualquier otro resultado, la isla no se coloca.

17.4. Fuego Amigo

Los barcos que disparen por la noche a hexágonos que contengan barcos amigos (incluso en su propio hexágono) se arriesgan a impactar a barcos amigos. Después del disparo de la artillería pero antes de determinar los impactos, tirar un dado por cada barco que dispara a un hexágono que contiene barcos amigos. Con un resultado de 1, se selecciona al azar un barco amigo y se le aplican a él todos los impactos en lugar de al objetivo declarado.

17.5. Raids Aéreas Sorpresa

Si un vuelo se compone de cuatro o menos pasos de aviones y la CAP falla en interceptarlo (o no hay CAP), el jugador del vuelo puede declarar que va a realizar un intento de ataque por sorpresa. Antes de resolver el ataque, tirar un dado por cada vuelo en esa situación. Con un resultado de 6, el vuelo sorprende a su objetivo. El fuego AA se redondea a la mitad para ataques a tierra; para ataques navales, sólo los barcos atacados pueden realizar fuego AA (y sólo al avión que los ataca).

17.6. Fuerzas Operativas de Señuelo

Durante la colocación inicial, los jugadores pueden colocar en el Mapa Operacional fichas de fuerzas operativas que no contengan barcos y que actúen como señuelos. Deben colocarse en lugares don-

de las instrucciones del escenario permitan desplegar fuerzas operativas reales. No puede haber nunca más fuerzas operativas señuelo que fuerzas operativas reales en la mar (que no estén en puerto).

17.6.1. Misión de los Señuelos

Las fuerzas operativas señuelo deben tener siempre una misión de interceptación. Una fuerza operativa de señuelo usa los modificadores de contacto aplicables a su misión (interceptación), velocidad (si 3 o 4) y movimiento anotado.

17.6.2. Crear Nuevos Señuelos

Los jugadores pueden también crear fuerzas operativas señuelo dividiendo una fuerza operativa con misión de interceptación (incluida otra fuerza operativa señuelo).

17.6.3. Quitar Señuelos

En el momento en el que barcos enemigos, submarinos o aviones hacen contacto con una fuerza operativa señuelo, el señuelo se retira inmediatamente del mapa. El jugador que lo controla puede retirar los señuelos en cualquier momento.

Capítulo 18

Combate de Superficie Opcional

18.1. Formaciones

Una formación es un grupo de barcos que incluye unidades en más de un hexágono. Todas las reglas de combate de superficie que mencionan a un “grupo de barcos” se aplican también a las formaciones a menos que estas reglas opcionales indiquen lo contrario.

18.1.1. Colocación Inicial

Cuando los jugadores colocan los barcos en el mapa táctico para el combate de superficie, cada jugador puede organizar una formación de buques principales (que puede incluir barcos principales, ligeros y de transporte), una o dos formaciones de barcos ligeros (que incluyen barcos ligeros y de transporte) y una formación de transportes (que sólo incluye transportes). En total, se pueden organizar hasta tres formaciones por fuerza operativa.

Todos los barcos de una formación deben colocarse en una hilera de tres o menos hexágonos contiguos. La formación está compuesta de todos esos barcos de esos tres hexágonos. Por ejemplo, una formación de buques principales podría desplegarse en C1, D1 y Z1, una formación de barcos ligeros en C12 y D18 y una formación de transportes en C2. Todas las demás reglas de colocación inicial siguen vigentes. Cada barco deben colocarse con su proa (la parte de la ficha donde lleva impresos los factores de artillería) mirando al centro del Mapa Táctico. Las formaciones se mueven a la velocidad del barco más lento.

Si se usa un despliegue inicial especificado en un

escenario de batalla, las reglas especiales del escenario, indican qué grupos son parte de una formación.

18.1.2. Movimiento de la Formación

Los barcos de una formación se mueven juntos. Sólo pueden entrar al hexágono donde apuntan sus proas.

18.1.3. Giros

Una formación puede ejecutar un giro en los impulsos donde se permita el movimiento. El giro sólo tiene lugar después de que la formación ha movido, no antes. Si un jugador puede mover una formación pro elige no hacerlo, la formación puede efectuar un giro en su hexágono. Una formación puede girar (cambiar el lado del hexágono donde apunta su proa) en línea o en columna (ver más abajo).

18.1.4. Giros en Fila

Cuando se efectúan giros en fila, la formación actúa como una serpiente. El cuerpo sigue a la cabeza y la cola sigue al cuerpo. A una formación le puede llevar varios impulsos en efectuar el giro completo. Los barcos del hexágono en cabeza mueven un hex y después giran (o simplemente giran sin moverse). Los barcos en los hexágonos siguientes mueven un hex hacia adelante (o permanecen en el sitio si los barcos en cabeza no movieron de su hex). En los impulsos de movimiento siguientes, cuando los barcos mueven al hexágono donde los barcos en cabeza giraron, giran a su vez en la misma dirección. Los

barcos en cabeza pueden efectuar otro giro antes de que los barcos que les siguen hayan completado el giro previo.

18.1.5. Giros en Columna

Todos los barcos de la formación deben de estar en fila india, con todos los barcos apuntando a la misma dirección antes de que se pueda ejecutar el giro en columna. Esto significa que una posible maniobra previa de giro en fila debe haberse completado con anterioridad. Todos los barcos de la formación ejecutan el giro en columna al mismo tiempo y deben de apuntar con sus proas a la misma dirección después el giro.

18.1.6. Dividir y Combinar Formaciones

Las formaciones se pueden dividir en grupos más pequeños o combinarse en una más grande. Un jugador divide su formación anunciándolo y moviendo sólo parte de su formación en la misma dirección. Un jugador combina dos formaciones moviendo una formación de tal manera que la proa de los barcos en cabeza de una formación apunta al último hexágono que contiene los barcos de la otra formación y anunciando que ahora constituyen una misma formación.

18.1.7. Abandonar una Formación

Un jugador puede abandonar el mover sus barcos en formación. Una vez abandonado el movimiento en formación, los barcos no pueden restablecerla. Estar en columna no aporta las ventajas de formación, pero no se considera abandono de la formación y se puede volver a la fila india.

18.1.8. Ventajas de la Formación

Los barcos en formación en fila no están sujetos a fuego amigo (17.4) cuando disparan a barcos de su propio hexágono.

18.2. Línea de Fuego

Cuando se dispara, poner una regla o cordel desde el centro del hexágono del barco atacante al centro del hexágono del barco objetivo. Esto representa la línea de fuego. Si la línea de fuego pasa a través de un lado de hexágono (sin incluir las esquinas) que está delante o detrás de la ficha, la línea de fuego pasa a través de los arcos de proa o popa. La línea de fuego de barcos enemigos en el mismo hexágono nunca se considera que pasa por arco de proa o popa.

18.2.1. Cruzar la T

Añadir +1 a las tiradas de dados de artillería si la línea de fuego pasa a través del arco de proa o popa del barco objetivo. Los barcos que disparan a través de su arco de proa tienen disponible sólo el 75 % de sus factores de artillería. Los barcos que disparan a través de sus arcos de popa tienen disponible sólo el 50 % de sus factores de artillería.

18.2.2. Zona de Fuego de los Torpedos

Un buque principal no puede disparar torpedos si su línea de fuego pasa por sus arcos de proa o popa. Un buque ligero puede disparar torpedos a través de su arco de popa.

18.2.3. Pérdida de Efectividad de los Torpedos

Añadir -1 de la tiradas de dados de torpedos si la línea de fuego pasa a través de los arcos de proa o popa del objetivo.

18.2.4. Fuego Amigo

Si la línea de fuego pasa a través (no a lo largo) de un hexágono adyacente bien al del barco que dispara o al del objetivo y éstos contienen barcos amigos; o bien si hay un grupo de barcos amigos en el hexágonos del barco objetivo, la línea de fuego se bloquea y no se puede disparar con artillería o

torpedos al objetivo. *Excepción:* Los barcos en formación nunca bloquean la línea de fuego de otros barcos de la formación.

Apéndice A

Juego en Solitario

por *Dough McNair, Marzo 2009*

El sistema de movimiento operacional en nuestra serie de *Second World War AT Sea* emplea una gruesa niebla de guerra. Los jugadores ocultan sus barcos del enemigo agrupándolos en flotas genéricas. Después pre-anotan los movimientos de estas flotas en el mapa operacional para reflejar las dificultades e incertidumbres de reaccionar a los movimientos de las flotas enemigas en los grandes espacios marinos.

Dado el hecho de que mucho del juego operacional de SWWAS depende en no conocer donde está realmente el enemigo o como reaccionarán las flotas amigas, algunos jugadores podrían pensar que no es posible jugar en solitario. Pero no es cierto. Se puede jugar casi cualquier escenario de SWWAS en solitario a través del sencillo mecanismo de tablas de movimientos aleatorios para flotas que interceptan y tablas de asignación aleatoria de misiones para las unidades aéreas.

Ciertamente, el juego en solitario de SWWAS ofrece un nuevo nivel de retos, que requiere planear la estrategia de ambos bandos e la vez. Además, deja experimentar plenamente las capacidades de las unidades de ambos bandos, así que podrás hacer mejor uso de las herramientas a tu disposición cuando te enfrentes a un usuario real.

A.1. Tablas

Se proporcionan las tablas de dirección y velocidad aleatorias a final de este capítulo. Requiere el uso de un dado de 20 caras o bien un dado de 10 caras junto a uno de 6 caras. Una tirada de 1-3 en

el dado de 6 caras equivale a 1-10 en el de 10 caras; una tirada de 4-6 en el dado de 6 caras equivale a 11-20 en el de 10 caras.

A.2. Colocación Inicial

La colocación en una partida en solitario a SWWAS es muy parecida al juego de dos jugadores. Determinar el mejor plan de batalla para cada lado y dividirlos barcos entre las flotas en consecuencia respetando los límites del escenario. Colocar todas las fichas de flota usadas en el mapa por su cara numerada para una mejor referencia. Volverlas a su lado genérico cuando son avistadas por unidades enemigas y voltearlas otra vez a su lado numerado cuando evaden el contacto. Los aviones de ambos bandos van a las casillas *Ready* tal y como disponen las instrucciones del escenario.

Las flotillas de submarinos pueden ir en el mapa, ya que se conocen las posiciones de los submarinos de ambos bandos. Uso las fichas numeradas de submarinos de *U.S. Navy Plan Black* para designar las posiciones de los submarinos de ambos mapas. Se pueden utilizar las fichas sobrantes multi-barco para anotar las posiciones de las flotillas de lanchas torpederas, colocándolas en el mapa en cada primer turno nocturno del día y quitándolas en el primer turno diurno de cada día.

Si un escenario permite colocar minas antes del comienzo del juego, se debe esperar a colocarlas hasta que ambos bandos hayan pre-anotado los movimientos de las flotas de bombardeo, transporte y escolta (ver [A.3](#) abajo). Entonces, hacer una lista las zonas cuyos lados pueden minarse (y sea intere-

sante hacerlo) por cada bando. Numerar esas zonas y tirar un dado tantas veces como minas disponibles (usar un dado con tantas caras como sea necesario).

Colocar una mina en cada zona en la diga el dado. Si sale repetido, se permite poner varias minas en la misma zona (sujeto a los límites del escenario). Se puede anotar en qué lado de la zona se pone la mina; o si se está usando una lámina de plexiglass que cubre el mapa, se pueden pintar con un rotulador que no sea indeleble.

A.3. Flotas

Pre-anotar el movimiento de todas las flotas de bombardeo, transporte y escolta como siempre. Entonces, señalar qué flotas tendrán misiones de interceptación.

Durante cada turno, saltar la Fase de Órdenes y tirar un dado por cada flota en las Tablas de Velocidad (tabla A.1) y Dirección (tabla A.3) de Flotas durante la Fase de Movimiento Naval. No se necesita tirar en la Tabla de Velocidad para las flotas que están poniendo rumbo toda máquina hacia el enemigo. De manera similar, no se necesita tirar en la Tabla de Dirección para una flota de interceptación que está dirigiéndose a puerto a través de la ruta más corta posible (las misiones “Abortar” están pre-anotadas).

Cada resultado de la Tabla de Dirección muestra si se puede mover una flota en la “dirección deseada”. La dirección deseada es la dirección a la que la flota gustaría mover en el instante en el que le toca mover. Por ejemplo, si una flota quiere mover directamente al Noroeste desde su posición actual en este turno, un resultado de “dirección deseada” le permite mover directamente al Noroeste a la velocidad que le marque la Tabla de Velocidad. Si la flota está tratando de acabar o mover a través de unas determinadas zonas con el propósito de contactar o evitar el contacto, el resultado “dirección deseada” le permite hacerlo siempre que la zona o zonas estén al alcance de la flota durante este turno.

Un resultado de “Dcha” o “Izda” de la dirección deseada significa que la flota no puede entrar en la zona(s) que desea, y sigue una ruta desde su zona inicial que apunta hacia la izquierda o derecha de

la zona objetivo un ángulo menor de 90 grados. Un resultado e “Izda y Lejos” o “Dcha y lejos” de la dirección deseada significa que la flota se aleja de la dirección deseada en un ángulo mayor de 90 grados. “En sentido contrario” se explica por si mismo.

Cuando se mueva muy cerca de flotas enemigas, puede ser necesario tirar en la Tabla de Dirección por cada zona atravesada por la flota. Juzgar la situación para hacerlo o no. Además, alterar el movimiento de las flotas de los dos bandos cuando estén muy cerca, para que sea fácil averiguar en qué zonas las flotas cruzan sus rumbos. Hacer la tirada de contacto como siempre.

A.4. Submarinos

Las flotillas de submarinos mueven en cada turno par. Los submarinos pueden mover un máximo de una zona siempre que muevan, así que hay que tirar en la Tabla de Movimiento Submarino (tabla A.2) para ver si mueven o no y después en la Tabla de Dirección de Movimiento (tabla A.3), como con las flotas.

A.5. Aviones

En el primer turno con luz de día de cada día del escenario, asignar una misión para todo el día a cada unidad aérea. Determinar el tipo de cada avión y entonces tirar en la correspondiente Tabla de Misiones de Aviones (tablas A.3 a A.9).

Las unidades que reciben misiones de CAP, Búsqueda o barrida van a las casillas correspondientes de las cartulinas de Bases Aéreas y se quedan allá durante todo el día. Las unidades que reciben las misiones de Ataque naval o Ataque a Tierra se quedan en la casilla *Ready* hasta que el jugador decida usarlas. Escribir sus misiones normalmente durante la Fase de Asignación de Unidades Aéreas. Si hay suficiente luz de día, o si son capaces de ataques nocturnos, esas unidades pueden realizar más de una misión de ataque por turno al día. Si una tirada de asignación de misiones resulta en una asignación sin sentido (por ejemplo, ASW en una partida sin submarinos) entonces repetir la tirada.

A.6. Combate

Los sistemas de combate aéreo y naval en SW-WAS son muy fáciles de usar en solitario y no requieren reglas especiales.

¡ Y eso es todo ! Todo lo demás es lo mismo que en el juego normal de SWWAS. ¡ Disfruta del juego en solitario !

A.7. Tablas de Juego en Solitario

A.7.1. Movimiento de Flotas y Submarinos

Tirar en ambas tablas cada turno para cada flota en misión de interceptación.

Tirar en ambas tablas en los turnos pares para las flotillas de submarinos.

No tirar para tablas que se dirigen a puerto a velocidad fija por la ruta más directa posible (para conservar combustible o llegar rápidamente).

Si la Tabla de Dirección da un resultado que causara que una flota quede encallada, repetir la tirada. Cuando se tira para la dirección estando muy cerca de las flotas enemigas, puede que sea necesario tirar para cada zona marítima en la que se entra. Se deja a discreción del jugador.

Velocidad de la flota	
1 - 10	A toda velocidad
10 - 16	A mitad de velocidad
17 - 19	Una zona
20	No se mueve

Cuadro A.1: Velocidades de flotas

Velocidad de Submarinos	
1 - 15	Una zona
16 - 20	No se mueve

Cuadro A.2: Velocidad de Submarinos

Dirección	
1 - 7	Dirección deseada
8 - 11	Izda de dirección deseada
12 - 15	Dcha de dirección deseada
16 - 17	Izda y alejándose de dirección deseada
18 - 19	Dcha y alejándose de dirección deseada
20	En sentido contrario

Cuadro A.3: Dirección de movimiento

A.7.2. Misiones de Aviones

Tirar por cada unidad aérea en el primer turno con luz de día. El resultado se aplica a lo largo del día.

No tirar para unidades aéreas cuyas misiones deberían ser obvias (como por ejemplo, Ataque Naval para torpederos basados en tierra en una base a punto de ser invadida). Si una tirada de misión no tiene sentido (como ASW en una partida sin submarinos), repetir la tirada.

Las unidades que reciben una misión de Ataque Naval o Ataque a Tierra se quedan en la casilla *Ready* hasta que el objetivo esté disponible. Entonces pueden realizar tantos ataques como sea posible de ese tipo durante ese día.

Los jugadores pueden suspender las misiones de las tablas para asignar a una unidad la misión de transferencia aérea en cualquier turno, sujetos a las reglas especiales del escenario.

Cazas	
1 - 9	CAP
10 - 16	Escolta
17 - 20	Barrida

Cuadro A.4: Misión de Cazas

Bombarderos en Picado	
1 - 10	Ataque Naval
11 - 13	Ataque a Tierra
14 - 18	Búsqueda Aérea
19 - 20	ASW

Cuadro A.5: Misión de Bombarderos en picado

Aviones Torpederos	
1 - 13	Ataque Naval
14 - 17	Búsqueda Aérea
18 - 20	ASW

Cuadro A.6: Misión de Aviones Torpederos

Bombarderos	
1 - 5	Ataque Naval
6 - 11	Ataque a Tierra
12 - 18	Búsqueda Aérea
19 - 20	ASW

Cuadro A.7: Misión de Bombarderos

Aviones de Patrulla Marítima	
1 - 15	Búsqueda aérea
16 - 20	ASW

Cuadro A.8: Misión de Aviones de Patrulla Marítima

Hidroaviones	
1 - 5	Ataque Naval o a Tierra
6 - 20	Búsqueda aérea
11 - 20	ASW

Cuadro A.9: Misión de Hidroaviones

Créditos

Diseño: Joe Keller, Brien J. Miller.

Desarrollo: Brian L. Knipple, Doug McNair.

Edición de Reglas: Mike Benninghof.

Gráficos a Color: Brien J. Miller.

Gráficos en B&N: Peggy Coleman.

Playtesters: Alfredo Lorente, Steve Jackson, Dave Creager, Perrin Klumpp, Chris Nelson, Scott Orr, Jeff Petraska, Mike Riley, Dave Schueler, Warren Sogard, Mike Yentzer, Steve Bullock, Ernie Chambers, John Morris, Charlie Riegel.

Gracias Especiales a Scott Orr.