



**TASK
FORCE**
CARRIER BATTLES
IN THE PACIFIC

A game by Ginichiro Suzuki

RULEBOOK

VUCA SIMULATIONS

CONTENIDO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 3 |
| 1.1. La escala | 3 |
| 1.2. Las reglas | 3 |
| 1.3. Los bandos | 3 |
| 2. EXPLICACIÓN DEL MATERIAL DE JUEGO | 3 |
| 2.1. Mapas | 3 |
| 2.2. Unidades de combate | 3 |
| 2.3. Marcadores y fichas de juego | 5 |
| 2.4. Fichas y cartas de ayuda al jugador | 5 |
| 2.5. Hojas de formación de la flota | 5 |
| 2.6. Hojas de estado de los aviones | 6 |
| 2.7. Dados | 6 |
| 3. PROCEDIMIENTOS NORMALES | 6 |
| 3.1. Iniciativa del jugador | 6 |
| 3.2. Día y noche | 6 |
| 3.3. Apilamiento | 6 |
| 3.4. Zonas de control | 6 |
| 3.5. Manejo de los impactos en combate | 7 |
| 3.6. Manejo de los marcadores de la flota | 9 |
| 3.7. Configuración de un escenario | 9 |
| 3.8. Niebla de guerra | 10 |
| 3.9. Condiciones de victoria | 10 |
| 4. SECUENCIA DE JUEGO | 11 |
| 4.1. Fase de movimiento naval | 11 |
| 4.2. Fase de combate naval | 12 |
| 4.3. Fase de operaciones aéreas | 14 |
| 4.4. Fase de reconocimiento | 18 |
| 4.5. Fase administrativa | 19 |
| 5. UNIDADES ESPECIALES | 19 |
| 5.1. Aviones | 19 |
| 5.2. Barcos | 19 |

Formato

- ♦ *Notas útiles e información adicional sobre las reglas están con este formato:*

Las excepciones a las reglas se ven así.

Los ejemplos se ven así.

CREDITS

VUCA Simulations English edition

Development:

Patrick Gebhardt
Edgar Gallego

Artworks:

Pablo Bazerque

Japanese edition

Game design:

Ginichirō Suzuki

Coral Sea scenario:

Kazunari Suzuki

Midway scenario:

Hiroyuki Okuyama

East Solomons scenario:

Fukumitsu Ōba

Testers:

Kazuaki Okumoto,
Kazuo Yatsugi,
Yoshitaka Komuro,
Hisashi Suzuki,
Yumi Shina

Japan Wargame Classics I

TASK FORCE: Carrier Battles in the Pacific

First release/Released:

August 8 2009

Publisher:

Shōgō Anraku

Editor:

Yasushi Nakaguro

Publishing house:

Kokusai Tsushinsha, Ltd

Traducción y maquetación de este reglamento al castellano:

Juan Fco "hammermig" Luzón



Puedes encontrar información adicional sobre nuestros juegos, y materiales útiles en:
vucasims.com

1. INTRODUCCIÓN

"TASK FORCE: Carrier Battles in the Pacific" está diseñado para ser accesible y divertido para todos, desde jugadores sin experiencia en wargames o juegos de simulación hasta aquellos con un nivel intermedio o superior en el género.

Hay diez escenarios para jugar, centrados en los combates navales japoneses de la Segunda Guerra Mundial. La dificultad de los escenarios aumenta progresivamente. Los cuatro primeros son escenarios tutoriales, diseñados para principiantes y para jugadores que prefieren aprender el juego paso a paso mientras juegan. Los tres primeros se juegan en solitario y el cuarto (Un ficticio portaaviones contra portaaviones) se juega entre dos jugadores. El propósito de estos primeros escenarios es simplemente enseñar a los nuevos jugadores las reglas esenciales que aparecen a lo largo de todo TASK FORCE. Los otros escenarios añaden gradualmente más reglas y varían en dificultad, mientras que los últimos los disfrutarán más los jugadores intermedios. Dicho esto, incluso los escenarios finales serán accesibles para un principiante que haya progresado a través de los anteriores. Por el contrario, los primeros escenarios pueden ser de poco interés para los jugadores intermedios debido a su baja dificultad.

Aunque este reglamento contiene todas las reglas necesarias para jugar al juego completo, las reglas se introducen jugando escenario por escenario. Especialmente para los recién llegados al género, es esencial jugar los escenarios para comprobar su comprensión.

1.1. LA ESCALA

Un hexágono representa un área de 75 km de lado a lado.

Cada turno representa un periodo de 90 minutos (día) o 3 horas (noche).

Las unidades de combate se representan de la siguiente manera: Los acorazados, portaaviones y cruceros cuentan como un barco por ficha. Para los destructores y los transportes, dos barcos por ficha. Y para las unidades aéreas, son nueve aviones por ficha.

1.2. REGLAS

En lugar de leer todo el reglamento, puedes optar por empezar a aprender el juego con la ayuda de los escenarios tutoriales. Cada escenario te dirá qué reglas de este reglamento son necesarias para jugar, y también las reglas específicas de ese escenario, no comunes a otros.

1.3. LOS BANDOS

Dos bandos lucharon en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial: Los japoneses y los aliados. Los japoneses están representados en el juego por la Armada Imperial Japonesa (IJN). Los aliados están representados por los Estados Unidos y su US Navy (USN), la Commonwealth (Reino Unido, Australia) con la Royal Navy (RN), y también los Países Bajos con sus barcos en las armadas USN y RN.

♦ *En este juego utilizaremos el término IJN para referirnos a la flota japonesa y USN o RN (dependiendo del escenario) para referirnos al bando aliado.*

2. EXPLICACIÓN DEL MATERIAL DE JUEGO

El juego incluye los siguientes componentes:

- Un reglamento.
- Un libro de escenarios.
- Cuatro hojas de mapa.
- 180 fichas de 30x15mm.
- 408 fichas cuadradas de 15 mm.
- Dos tablas de ayuda al jugador.
- Dos hojas de formación de flotas
- Una hoja de base aérea
- Pista de una vuelta
- Dos dados de 6 caras.

2.1. MAPAS

Los mapas muestran diferentes zonas en las que tuvo lugar la Guerra del Pacífico. Se superpone una cuadrícula hexagonal para regular el movimiento de las piezas de juego. Cada hex tiene un número de identificación único para facilitar la configuración.

2.1.1. Hexágonos de terreno

Este es un juego sobre conflictos navales, por lo que la única distinción es mar o tierra (contando los arrecifes de coral como lo segundo).

Como es de esperar, los barcos navales no pueden viajar a hexágonos cubiertos por tierra, ni pueden pasar sobre un área totalmente cubierta por tierra. Sin embargo, pueden moverse a hexágonos con porciones tanto de tierra como de mar. Por supuesto, la tierra no es un problema para las unidades aéreas, que no tienen restricciones. La búsqueda en este juego la realizan las unidades aéreas enviadas a encontrar unidades navales enemigas, aunque estos aviones no están representados por fichas, y por tanto la búsqueda tampoco tiene restricciones.



2.1.2. Pista de turnos

Muestra el paso del tiempo e información relevante, como que bando tiene la iniciativa, las restricciones a determinados procedimientos y la duración de cada escenario.

2.2. COMBATE ENTRE UNIDADES

Una unidad representa una única unidad de combate, y una única unidad de combate representa las diversas fuerzas militares que tomaron parte en las batallas históricas. Los destructores (DD), los transportes (AK) y las unidades de aviación, cuando están a plena potencia (2.2.1) son 1 unidad (como el resto de unidades de combate), y cuando están reducidas son media unidad (0,5 unidades).

En este juego hay unidades navales, aéreas y terrestres.

Cada unidad lleva impresos varios números y letras que indican su nombre, función y capacidades de combate.

Los valores de la unidad tienen el siguiente código de colores según la nacionalidad:

- Rojo para JP (Japón)
- Gris azulado para US (Estados Unidos).
- Caqui para UK (Reino Unido).
- Azul claro para AU (Australia)
- Naranja para DEI (Indias Orientales Neerlandesas)

TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACÍFICO

AERONAVE

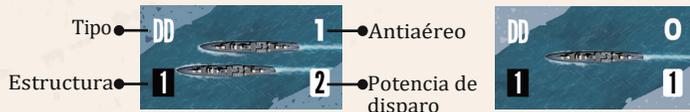


BUQUES

Barcos con nombre a fuerza completa Reducida



DDs y AKs a plena potencia Reducido



BASE

Fuerza completa Reducido



Tipo: la clase de buque o aeronave.

| TIPO DE BARCO | | TIPO DE UNIDAD AÉREA |
|-------------------------|-------------------|-------------------------|
| BB Acorazado | CL Crucero ligero | F Caza |
| CV Portaaviones | DD Destructor | B Bombardero |
| CVL Portaaviones ligero | AK Transporte | DB Bombardero en picado |
| CA Crucero pesado | AO Cisterna | T Torpedero |

Nombre: nombre del buque, de la base terrestre o de la aeronave.

Aire-aire: utilizado por aviones para atacar a otros aviones.

Antiaéreo: utilizado por buques y unidades terrestres para defenderse de ataques aéreos.

Aire-Superficie: se utiliza para atacar objetivos navales y terrestres.

Potencia de disparo: utilizada por los buques para atacar a otros buques y bombardear bases terrestres.

Estructura: utilizada por los barcos y las bases terrestres como medida del número de impactos que pueden soportar antes de resultar dañados, hundidos o destruidos.

Alcance: utilizado por los aviones para mostrar el área de influencia en hexes, donde los aviones pueden ser enviados en incursiones. Normalmente es de 5 hexágonos. Cuando el contador muestra un número, es el alcance reducido para TBD Devastator, o el alcance extendido (ver 4.3.1, 4.3.7, 4.3.8.).

Capacidad: la cantidad de unidades aéreas de la base terrestre.

Portaaviones/Base: muestra la base específica (portaaviones o base terrestre) a la que pertenece la unidad aérea. La base de origen será siempre la primera opción a la que regrese una unidad aérea cuando vuelva de una misión.

♦ Los valores de la unidad de combate son una mezcla de las capacidades, armas, tecnologías, experiencia de la tripulación y pilotos, doctrina, etc.

2.2.1. Pasos

Sufrir daños en combate conduce naturalmente a un deterioro de la forma física para el combate. Los "pasos" son las medidas del daño y corresponden a tener unidades colocadas boca arriba o boca abajo. Una unidad a fuerza completa tiene 2 pasos y se muestra teniendo la ficha boca arriba, y una unidad reducida tiene 1 paso y se muestra teniendo la ficha boca abajo.

■ Buques de clase crucero o superior (incluidos los petroleros): sufren "daños significativos" tras un paso de daño (el barco aparece como dañado), y un segundo paso los hunde.

■ Una unidad de destructores o transportes a fuerza completa tiene dos barcos. Infligir un paso de daño es lo mismo que hundir un barco: cuando das la vuelta a la ficha a su posición de fuerza reducida muestra sólo 1 barco en lugar de 2. Un paso de daño a una unidad reducida significa que el último barco se ha hundido - entonces retiras la ficha del tablero.

■ Una unidad de aviones a fuerza completa (9 aviones) que pierde uno es volteado a su lado de fuerza reducida (4-5 aviones), y después de perder su segundo paso es destruido (retirado del tablero).

■ Las bases terrestres se tratan como los portaaviones (con notables diferencias, por supuesto), y por tanto reciben daño y tienen 2 pasos como los portaaviones.

En este reglamento utilizaremos "contador" o "ficha" para referirnos al contador físico de cartón, "barco" para referirnos al número de barcos de una ficha (los DD y AK completos tienen 2 barcos), y "unidad" a las unidades de combate representadas.

Normalmente una "ficha" es lo mismo que una "unidad", pero en el caso de los destructores (DD), los transportes (AK) y los aviones, cuando están a plena potencia son 1 unidad, y cuando están reducidas son media unidad (0,5 unidades).

♦ **Nota:** De esta forma, un barco de clase Crucero o superior es 1 ficha con 1 o 2 pasos (depende de su daño), 1 unidad y 1 buque. Un DD o AK completo es 1 ficha, 2 pasos, 1 unidad y 2 buques. Un DD o AK reducido es 1 ficha, con 1 paso, 0,5 unidades, y 1 barco. Una unidad aérea completa es 1 ficha, 2 pasos, 1 unidad. Una unidad aérea reducida es 1 ficha, 1 paso, 0,5 unidades.

Es posible infligir dos pasos de daño a la vez a una unidad a fuerza completa, forzando a esta a quedar fuera de juego.

En algunos escenarios, una unidad comenzará la partida en su lado de fuerza reducida, lo que significa que un solo paso de daño la eliminará del juego.

2.2.2. Aviones

Los cazas son aquellos aviones de tipo F. No tienen valor Aire-Superficie. Los Ceros tienen reglas especiales, así como el Douglas TBD Devastator. Puedes verlas en la ayuda al jugador o en la página 16.

Bombarderos son aquellos que tienen un tipo B, DB, o T y un valor Aire-Superficie. Dentro de los bombarderos, no hay diferencia de juego entre torpedero, bombarderos en picado y bombarderos (bombardeo a nivel), excepto los valores, algunas restricciones de escenario, y cuando atacan una base. Puedes verlo en la ayuda al jugador.

Las unidades aéreas tienen su base en portaaviones y bases terrestres, y sólo se sitúan en el mapa cuando atacan naves o bases enemigas, o cuando se utilizan en una misión CAP externa. En todos los demás momentos se sitúan en sus hojas de estado de aeronaves.

2.2.3. Barcos

Los portaaviones son buques con designación CV y CVL. Son bases marítimas para sus unidades aéreas, y sus Task Force se denominan Task Force de portaaviones.

Los buques que no son portaaviones (las demás designaciones) se agrupan en Task Force de Flota o escoltan a los portaaviones en Task Force de Portaaviones.

Hay reglas especiales para tipos de barcos o barcos con nombre. Puedes verlas en la ayuda al jugador o en la regla 5.0

Las unidades navales forman Task Force, y se sitúan en las hojas de formación de Flota. Sólo se sitúan en el mapa cuando se retiran de la misión porque tienen daños críticos o están

escotando barcos en retirada. Normalmente usarás el marcador numerado de retirada en su lugar por comodidad ya que los barcos son más grandes que los hexágonos.

2.2.4. Bases terrestres

Se les trata como portaaviones a todos los efectos del juego en el sentido de que:

- Disponen de unidades aéreas, y por lo tanto tienen su hoja de estado aéreo.
- Recibe el daño de la misma manera (y eso incluye el daño en cubierta y la amplificación por unidades aéreas destruidas en la pista).
- Hacen reconocimiento por su cuenta

Y difieren notablemente en lo siguiente:

- No se mueven, representan los edificios y el aeropuerto de la base y se marcan en el mapa. La ficha se coloca en la hoja de estado de aeronaves de las bases. Puedes colocar la otra ficha duplicada en el mapa si prefieres ver su estado fácilmente.
- Son más vulnerables a los ataques aéreos (objetivo estático).
- Cuando se dañan, su capacidad se reduce.
- Sus unidades aéreas pueden atacar a gran distancia.

2.3. MARCADORES DE JUEGO Y FICHAS

Con ellas, puedes hacer un seguimiento de determinados estados en el mapa y del estado de las unidades.

2.3.1. Marcadores de flota



Los "marcadores de flota" indican la ubicación en el mapa de una flota (Task Force) o señuelos (para engañar al enemigo).

2.3.2. Marcador de avistamiento



Task Force de Portaaviones avistado, Task Force de Flota avistado. Muestran que el marcador de flota ha sido reconocido (no es un Dummy/señuelo) y a partir de ahora se considera una Task Force parcialmente avistada, y también lo que el reconocimiento dijo sobre su composición (lo que vieron puede ser diferente a lo que son).

2.3.3. Marcadores de daño

Los "marcadores de daño" (crítico/daño menor) se utilizan para las clases de barcos superiores y las bases terrestres, para mostrar su nivel de daño. Para el daño menor, por un lado muestra el estado de "Daños menores" y por el otro el de "Reparaciones de emergencia". En el caso de daños críticos, muestra las penalizaciones por potencia de fuego y antiaérea (valor "0").



2.3.4. Marcadores de daños en la cubierta de vuelo

Muestra si las unidades aéreas pueden aterrizar o despegar desde un portaaviones o base terrestre. Se colocan en la hoja de estado de aeronaves del portaaviones o base terrestre correspondiente.



2.3.5. Marcadores de retirada

Se utilizan para recordar que la formación se está retirando porque algunos barcos han sufrido daños críticos. El lado numerado se utiliza en el mapa



por comodidad, ya que los barcos son mayores que los hexágonos. El reverso se usa en la hoja de formación de la flota para recordar que si la Task Force tiene un barco en retirada, la formación debe retirarse con él.

2.3.6. Marcador de turno

Se coloca en la tabla de turnos, también muestran qué bando mueve primero en la fase de movimiento.



2.3.7. Fichas de reconocimiento



Se sacan de una taza para conocer el resultado de una búsqueda en un hex, e informar del resultado al adversario. Hay 3 resultados: "Detectado", "Desorientado" y "Sin Contacto". Se explican mejor en la sección fase de reconocimiento.

Los números de los dorsos pueden utilizarse para tus diseños de escenarios personalizados.

2.4. HOJAS DE AYUDA AL JUGADOR Y CARTAS

Puede encontrar toda la información relevante que se necesita para jugar en las tablas de ayuda al jugador.

2.4.1. Tablas de combate

Cuando las unidades entran en combate, necesitamos determinar de alguna manera el resultado del encuentro. Para ello nos referimos a las tablas de combate. Hay cuatro:

2.4.2. Tabla antiaérea

Se utiliza cuando una unidad aérea ataca a una unidad naval o una base terrestre, para representar el efecto de las defensas antiaéreas del objetivo.

Las dos columnas de cada lado son para la tirada del dado. La fila superior indica el valor antiaéreo de la nave. La casilla correspondiente del centro indica el resultado de la acción.

2.4.3. Tabla de combate aéreo

Se utiliza cuando una aeronave se enfrenta a otra en combate.

Las columnas a ambos lados corresponden a la tirada del dado. La fila superior indica la diferencia entre los valores aire-aire de las unidades.

2.4.4. Tabla aire-superficie

Se utiliza cuando una unidad aérea ataca a una unidad naval o a una base terrestre.

Las columnas a ambos lados son para la tirada de dados. La fila superior da la clasificación aire-superficie del avión.

2.4.5. Tabla de combate naval

Se utiliza cuando una unidad naval ataca a otra, o cuando bombardean una base terrestre.

Las columnas a ambos lados son para la tirada del dado. La fila superior da la potencia de fuego de los buques.

2.4.6. Tabla de daños de la cubierta de vuelo

Determina los daños en la cubierta de vuelo del portaaviones o en el aeropuerto de la base terrestre.

2.4.7. Tabla de puntos de victoria tácticos

Resumen de los puntos de victoria tácticos por hundimientos de barcos por cada bando.

2.5. HOJAS DE FORMACIÓN DE FLOTAS

Los marcadores de flota representan la posición de tus Task Force en el mapa y las hojas de formación de flota contienen los barcos que forman cada Task Force. Hay una hoja para la IJN y otra para la USN.

Cada hoja tiene hasta 6 formaciones "en anillo", TF1 a TF6, usadas sólo para task Force de Portaaviones, y hasta 7 formaciones "en columna", TF7 a TF13, usadas para Task Force de Flota (Task Force sin portaaviones).

TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACÍFICO

Todas las naves que están en el mapa (representadas por un marcador de retirada numerado) en vez de en la hoja de formación son naves que se están retirando debido a daños y sus escoltas (también retirándose). Cuando una nave en el mapa es un portaaviones, sigue actuando como una formación en anillo con otras naves en el hex (en el mapa o en otras Task Force), y los buques que no son portaaviones actúan como formaciones en columna con otros buques en el hex (en el mapa o en otras Task Force).

2.6. HOJAS DE ESTADO DE LA AERONAVE

Las unidades aéreas tienen su base en portaaviones y bases terrestres, y sólo se sitúan en el mapa cuando atacan naves o bases enemigas, o cuando se utilizan en una misión CAP externa. En todos los demás momentos se sitúan en sus hojas de estado de aeronaves.

Muestran el estado de los aviones en sus bases (portaaviones y bases terrestres). Hay una hoja para la IJN y otra para la USN, y cada una tiene 6 casillas denominadas como Carrier Task Force donde se encuentran las unidades aéreas.

Las unidades aéreas pueden estar en uno de cuatro estados diferentes en la hoja de estado de la aeronave, explicados en la Sección de incursiones (4.3).

♦ *Nota: decimos "cuatro" porque consideramos los dos "aterrizajes" (de C.A.P. y de mapa) como el mismo estado y porque "incursión" es un estado, pero que se representa en el mapa, no en la hoja.*

Se incluye una tercera hoja para las bases, compartida por ambos jugadores, ya que esta información está siempre abierta, incluso cuando están en vigor las reglas avanzadas de niebla de guerra. La unidad base se coloca encima del nº para mostrar la propiedad de las unidades aéreas en esa base.

2.7. DADOS

El juego incluye dos dados de seis caras que se utilizan principalmente para resolver los combates.

Cuando en estas reglas decimos "1D6" nos referimos a la tirada de 1 dado de seis caras. Cuando decimos "2D6", se refiere a la tirada de 2 dados de seis caras, sumando ambos resultados.

Cuando en las reglas decimos "DRM" significa "modificador de la tirada", un modificador (+ o -) aplicado a la tirada.

BREVE RESUMEN

Cada escenario tiene un objetivo que suele ser la captura de una base enemiga, o la defensa de la base naval, y/o la eliminación de los buques enemigos (flotas). Para lograr este objetivo, dispones de barcos y unidades de aviación.

LOS BARCOS pueden atacar a otros barcos y bombardear bases con sus potentes cañones, pero lo hacen a corta distancia y el enemigo puede devolver el fuego.

TUS AVIONES son la fuerza más eficaz, ya que atacan a distancia desde tus portaaviones y bases, y tus bombas y torpedos son muy mortíferos. Tu defensa contra los aviones enemigos son tus propios aviones y las armas antiaéreas de tus barcos.

TUS BARCOS normalmente protegerán los portaaviones, y los transportes que llevan las tropas para invadir las bases.

EN EL MAPA hay marcadores de flota (que pueden ser Task Force o dummies/señuelos) y bases. Los barcos que aparecen directamente en el mapa son barcos en retirada y sus escoltas.

LOS MARCADORES DE FLOTA, si no son señuelos, contienen barcos.

LOS PORTAAVIONES Y LAS BASES contienen aviones.

LA FORMA de averiguar qué fichas enemigas son Task Force y cuáles son señuelos es teniendo portaaviones y bases cerca de ellos (ya que son los que lanzan aviones para reconocer la zona), o enviando otras Task Forces para ponerse en contacto con ellas.

3. PROCEDIMIENTOS NORMALES

Los procedimientos normales son normas generales que se aplican en cualquier momento.

3.1. JUGADOR CON INICIATIVA

La iniciativa determina quién va primero durante todas las fases de un turno, excepto en la fase de operaciones aéreas, en la que se decide mediante una tirada de dado.

En los turnos impares, el jugador del IJN es el jugador con la iniciativa, en los turnos pares es el jugador aliado. Esto se indica en el registro de turnos.

3.2. DÍA Y NOCHE

Hay reglas que se aplican de forma diferente si el turno es diurno o nocturno. El registro de turnos muestra un resumen de las diferencias y restricciones, pero aquí se muestra una lista completa para futuras referencias durante el juego:

| | DÍA | NOCHE |
|-----------------------------------|------------------------------------|--|
| MOVIMIENTO (EN HEXAGONOS) | 1 | 2 |
| MOVIMIENTO (TRANSPORTES) | Sólo durante los turnos impares | Siempre |
| COMBATE NAVAL | Participación restringida | Todos los buques participan Potencia de disparo DD de IJN duplicada |
| RAIDS Y CAP | No en el último turno del día | No |
| RECON | No en los 2 últimos turnos del día | No |
| FICHAS DE RECON UTILIZADAS | No vuelven a la taza | Devolverlos todos (usados y en mapa) a la taza |
| DISPOSICIÓN DE FLOTAS | Fusión y reorganización de flotas | Dividir, fusionar y reorganizar flotas Reutilizar señuelos |

3.3. APILAMIENTO

Los jugadores pueden concentrar sus fuerzas colocando varias unidades en un solo hexágono - esto crea un "apilamiento". En TASK FORCE no hay límite de apilamiento, cualquier número de marcadores de flota y barcos en retirada, y también una base terrestre, pueden apilarse en un hexágono, y en ese caso:

- Cualquiera de esos Task Force puede fusionarse, y/o los barcos de esos Task Forces pueden moverse entre ellos, y todos comparten el mismo CAP amigo si son atacados por un Raid. Los barcos en retirada que no estén dentro de un marcador de flota pueden recibir apoyo de otros barcos de las flotas de ese hexágono.
- Pero, todos están sujetos a la misma ficha de reconocimiento enviado por el oponente (si lo hay), y también todos están sujetos a cualquier Raid que ataque el hexágono.

3.4. ZONA DE CONTROL

Los marcadores de flota y los barcos (no las bases terrestres) tienen una "zona de control" (ZOC) que consiste en los seis hexágonos adyacentes alrededor de su posición. La ZOC no se extiende a través de arrecifes y todos los lados de hexágono de tierra.

La ZOC se comprueba y se utiliza en diferentes momentos del juego:

- **(Fase de movimiento naval)** Los marcadores de señuelo no pueden entrar en una ZOC enemiga.
- **(Fase de movimiento naval)** Marcadores de Task Force y buque Las unidades pueden entrar en la ZOC enemiga, pero no pueden entrar en un hexágono ocupado por una unidad enemiga.

- **(Fase de Movimiento Naval)** Una vez completada la fase por ambos jugadores, todos los marcadores señuelo en una ZOC enemiga, se eliminan.
- **(Fase de Combate Naval)** Se producen intercambios de disparos navales y torpedos entre unidades situadas en las ZOC de la otra parte.



3.5. TRATAMIENTO DE LOS IMPACTOS DE COMBATE

♦ **Nota:** No sería realista que los ataques hicieran la misma cantidad de daños a los buques de todo tipo; esto se debe a que los niveles de blindaje varían considerablemente. Mientras que un acorazado puede sobrevivir a varios impactos de bombas o bombardeos o incluso a un torpedo (a menos que impacten en un punto débil), un destructor a menudo será hundido incluso por uno solo. El valor de estructura refleja estas variaciones.

Esta sección se refiere al daño aplicado a buques y bases terrestres. Cuando aquí decimos "buque", nos referimos también a las "bases terrestres".

Al comparar el valor de estructura con el número de impactos de combate, clasificamos el daño utilizando cinco niveles:

Sin daños:

El número de impactos de combate es inferior al valor de estructura del buque.

Menor:

El número de impactos de combate es igual al valor de estructura del buque. Coloca el marcador de daño menor en la nave, mostrando el estado "daño menor". Si la nave no recibe más daños hasta la fase administrativa de este turno, el marcador se voltea para mostrar el estado "reparaciones de emergencia", y a partir de entonces, si sigue sin recibir ningún impacto de combate hasta la fase administrativa del siguiente turno, se realizan entonces las reparaciones de emergencia y se retira el marcador de daños (ver 4.5). Recordar que, si un ataque resulta en algún impacto de combate infligido a una nave que tiene un marcador de daño menor en su estado de reparación de emergencia, el marcador mostrará de nuevo el estado de daño menor.

♦ **Nota:** un marcador de daño menor se eliminará también si el daño del barco cambia a una categoría peor (significativo, crítico o hundido).

Significativo:

Se aplica en dos casos:

- El número de impactos de combate excede el valor de estructura en 1. (Ej: el Tennessee recibe 9 impactos en un combate.)
- Un buque con un daño menor (cualquier estado) sufre cualquier otro impacto de combate.

■ Cuando un buque sufre un daño significativo, se coloca en su lado de fuerza reducida. En este estado tiene reducidos sus valores de combate.

Crítico:

Se aplica en dos/tres casos:

- Si la nave tiene daño significativo: El número de impactos de combate es igual al valor de estructura del buque a fuerza reducida.
- Si la nave está a plena potencia: El ataque inflige daño significativo y luego daño crítico. En otras palabras, el número de impactos de combate sobrante después del daño significativo es igual al valor de estructura que marca el buque boca abajo.
- Esto puede ocurrir cuando:
- El buque no está dañado: Número de impactos de combate = valor de estructura del buque boca arriba + 1 + valor estructura del buque boca abajo.
- El buque tiene daños menores: Número de impactos de combate = 1 + valor de estructura del buque boca abajo.

Coloca el marcador de daño crítico en la nave. Ahora tiene unos valores antiaéreos y potencia de fuego de 0.

Hundido / Destruído:

Un impacto más hunde un barco con daños críticos. Elimina los barcos del tablero cuando se hunden.

Si es un portaaviones o una base terrestre, elimina las unidades de aviones en LISTO y RESERVA de su hoja de estado de aviones.

Si un barco hundido crea un hueco en una Task Force de flota, cierra la formación desplazando otros barcos.

Si un portaaviones se hunde en una task Force de portaaviones, la formación en anillo se convierte en una columna de 4 casillas, y es a partir de ahora, una Task Force de flota (ya no es un anillo). Reorganiza la alineación de la columna.

Si el Repulse es hundido, el destructor de la derecha se desplaza para tomar su posición



Sumario de impactos en combate necesarios para hundir al Tennessee:

| | | |
|---|---|---|
| INTACTO 8 IMPACTOS |  | DESDE INTACTO: 17 impactos = 8 + 1 + 7 + 1 (→ Menor → Significativo → Crítico → Hundido) |
| MEJOR 1 IMPACTO |  | DESDE DAÑOS MENORES: 9 impactos = 1 + 7 + 1 (Significativo → Crítico → Hundido) |
| SIGNIFICATIVO 7 IMPACTOS |  | DESDE DAÑOS SIGNIFICATIVOS: 8 impactos = 7 + 1 (Crítico → Hundido) |
| CRITICO 1 IMPACTO |  | DESDE DAÑOS CRITICOS: 1 impacto |
| HUNDIDO |  | |

♦ **Nota:** Los únicos niveles de daño son los cinco definidos anteriormente. Los impactos sobrantes de un ataque se descartan al final de este.

EJEMPLO: atacas al Tennessee cuatro veces, logrando 6, 10, 4 y 6 impactos en el combate. El primer ataque no inflige daño, porque es menor que el valor de estructura del barco. El segundo ataque infringe un daño significativo, perdiéndose un impacto. Ninguno de los dos ataques siguientes supera el valor de estructura del lado reducido del barco - no se recibe daño extra.

TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACIFICO

3.5.1. Aplicación de impactos a destructores y transportes

Un DD y un AK reducidos sólo tienen tres niveles de daño: sin daño, daño menor y hundido.

Un DD y un AK completos se consideran 2 unidades reducidas, por lo que cuando reciben impactos la secuencia sería como esta: Sin daño (2 barcos) → Daño Menor para el primer barco → Hundir el primer barco y volrear al lado reducido (segundo barco sin daño) → Daño Menor al segundo barco → Hundir el segundo barco y quitar la ficha de barco.

Cuando haya un marcador de daño menor en un DD, será siempre de la primera nave, y si tiene 2 marcadores de daño menor, será uno por nave (ver 3.6.5).

3.5.2. Retirada

Cualquier barco debe separarse de su flota y dirigirse a la línea de salida de su bando si:

- Sufre daño crítico, 0
- Es un portaaviones, y sufre al menos daño significativo, y pierde la capacidad de aterrizar o lanzar unidades aéreas (3.5.5).

Un barco que tiene que retirarse:

- Puede romper la formación (colocar un marcador numerado de retirada en el mapa, y mover la ficha del barco y cualquier escolta que desee, o ninguna, fuera de la formación de flota), o mantenerla en formación (colocar un marcador de retirada en la formación de flota).
- En cada una de sus fases de movimiento, debe dirigirse a su línea de salida.

Además, un portaaviones que tiene que retirarse, también:

- No puede partir sin compañía: si se separa de la formación, debe colocarse al menos otra nave con el portaaviones (como parte del marcador de retirada) para escoltarlo.
- Para los otros buques de la Task Force del portaaviones, si el portaaviones rompe la formación, la formación en anillo se convierte a partir de ahora, en una Task Force de flota (de 4 casillas), usando las reglas para las columnas. Reorganiza la alineación de la columna.
- ♦ *Nota:* Cuando un buque que se retira en el mapa es un portaaviones, este sigue actuando como una formación en anillo con otros buques en el hex (retirándose, o en otras Task Force). Los buques que no son portaaviones actúan como formaciones en columna con otros buques en el hex (retirándose, o en otras Task Force)

- ♦ *Nota:* Sí, se puede eliminar toda una Task Force haciendo a todos los buques como escolta del buque que se retira, y así, guardando un marcador de flota para cualquier otro uso (ya que normalmente están limitados en número), pero cuando se juega con niebla de guerra, los barcos bajo un marcador numerado de retirada (en el mapa) son siempre visibles, mientras que los de un marcador de flota no. Y recuerda que cualquier barco que acompañe a un barco en retirada debe moverse hacia la línea de salida.

3.5.3. Portaaviones y bases terrestres

Los portaaviones y las bases terrestres tienen reglas de daño adicionales, debido a su función de "base aérea".

3.5.4. Daños amplificados

Si un ataque resulta en algún impacto infligido a un portaaviones/base terrestre que tenga unidades aéreas en la sección READY, estos aviones pueden ser impactados también y causar más daño al portaaviones/base terrestre. Justo antes de aplicar los impactos del combate al portaaviones/base terrestre, tira 1D6, y si el resultado está en el rango de 1-3, los aviones en la cubierta de vuelo son alcanzados y explotan:

- Todas las unidades aéreas en la ranura READY son destruidas
- Amplifica el daño al portaaviones/base terrestre, añadiendo a los impactos del ataque 1 impacto de combate por cada 2 pasos de cazas destruidos (redondea al alza), y 3 impactos por cada 2 pasos de bombarderos destruidos (redondea al alza).

EJEMPLO: El CV Hornet es atacado y recibe 2 impactos en el ataque. Como tiene 3 pasos de cazas (1 caza de fuerza completo y 1 caza reducido) y ningún bombardero en la sección READY, y al menos 1 impacto se ha infligido al portaaviones, se hace una tirada para ver si los impactos alcanzan al avión allí. Se saca un 3, y las unidades aéreas explotan, causando más daño al portaaviones. Los cazas añaden 2 impactos de combate (3 pasos / 2 = 2. 2 x 1 impacto = 2 impactos). El El daño amplificado de 2 impactos de combate se añade al resultado de 2 impactos de combate, haciendo un total de 4 impactos de combate. Daños menores en el Hornet. Si las aeronaves hubieran sido bombarderos en lugar de cazas, el daño amplificado habría sido de 6 impactos para un total de 8, daño significativo (1 impacto más hubiera provocado daños críticos, es peligroso tener unidades aéreas en la cubierta de vuelo cuando el portaaviones está siendo atacado).

3.5.5. Daños en la cubierta de vuelo / pistas aéreas

Siempre que un portaaviones/base terrestre reciba daño menor y significativo, tira 1D6 para ver si sus capacidades de lanzamiento y aterrizaje se ven afectadas. Si recibe daño crítico, no es necesario tirar el dado, las unidades aéreas no pueden aterrizar en este portaaviones/base terrestre ni despegar de él.

- ♦ *Nota:* si el portaaviones no sufrió daños y en el mismo ataque sufrió daño significativo, primero tira por los efectos del daño menor y después por los efectos del significativo.

| TIRADA DADO | MINOR | SIGNIFICATIVO | CRÍTICO |
|-------------|-----------------------|--|---|
| 1 | No se puede aterrizar | No se puede despegar ni aterrizar + Retirada | No se puede aterrizar y despegar + Retirada |
| 2 | No se puede despegar | No puede aterrizar + Retirada | |
| 3 | No afecta | | |
| 4 | No afecta | No se puede despegar + Retirada | |
| 5 | No afecta | | |
| 6 | No afecta | No afecta* | |

* Incluso si no ha sido afectado con un daño significativo, debe retirarse si tenía un "No se puede aterrizar" o "No se puede despegar" de un resultado previo de daño menor".

No se puede aterrizar: ninguna unidad aérea puede pasar a LANDING, o de CAP a READY, en ese portaaviones / base aérea.

- ♦ *Nota:* Los portaaviones/bases terrestres pueden seguir lanzando aviones (a CAP/RAID) aunque no puedan volver a aterrizar en ellas, ya que pueden aterrizar en otros portaaviones/bases terrestres.

No se puede despegar: ninguna unidad aérea puede ir a CAP/RAID en ese portaaviones/base terrestre.

Si el portaaviones/base terrestre tenía las capacidades afectadas por un ataque anterior, esas capacidades siguen afectadas por nuevos ataques que cambien la categoría del daño.

EJEMPLO: El CV Hornet sufre un Daño Menor, tira por el daño de la cubierta de vuelo y obtiene un resultado de "No se puede despegar". Si obtiene un resultado de daño Significativo más tarde, y saca un 2 en el daño de la cubierta de vuelo, será incapaz de aterrizar (por este daño) e incapaz de aterrizar (por el daño anterior). Si hubiera sacado un 6, seguiría sin poder lanzar unidades (y también tendría que retirarse por el resultado anterior de "No se puede despegar")

Si la capacidad se ve afectada por daños menores, y es reparada por reparaciones de emergencia más tarde, esto también restaura sus capacidades de aterrizaje y despegue.

Un portaaviones que tenga que retirarse, aún puede hacer despegar/aterrizar aviones (lo que no esté inutilizado) después de separarse de su flota.

3.5.6. Base terrestre dañada

Infligir un daño significativo a una base terrestre reduce a la mitad el número de aviones que puede albergar. Si éste cae por debajo del número de aviones que ya están en la base, retira primero las unidades sobrantes de su ranura READY (LISTO) y luego de las RESERVAS si aún quedan unidades por retirar.

Si una base terrestre es destruida, retira **todas** las unidades aéreas de la carta de estado aéreo de esa base (en cualquier estado).

♦ *Ten en cuenta que los que tienen que volver de una misión hacia esa base no pueden aterrizar en un portaaviones, por lo que normalmente serán destruidos también al volver.*

3.6. MANEJO DE LOS MARCADORES DE FLOTA

3.6.1. Señuelos

Los señuelos se utilizan para engañar al enemigo, dándole más tiempo para encontrar sus Task Forces y así atacar primero.

Los señuelos se retiran del tablero cuando son localizados por:

- Aviones de reconocimiento (ver reglas Recon)
- Al final de la fase de movimiento si un Task Force enemigo está en su ZOC.

Los señuelos pueden reutilizarse por la noche. Como el número de marcadores de flota (flota + señuelos) a usar está fijado en 12 durante toda la partida, cada Task Force aniquilada (por destrucción, retirada o fusión de varias Task Force) pone un marcador de señuelo extra a tu disposición. Por la misma lógica, cada vez que divides una Task Force en dos tienes un señuelo menos para usar.

En la fase de movimiento de cualquier turno durante la noche esos señuelos, hasta el máximo marcado antes, pueden apilarse encima de otros marcadores de flota. Hazlo fuera de la vista de tu oponente, de forma que éste no vea cuál es el señuelo y cuál es el marcador de flota auténtico.

♦ *En la fase de movimiento puedes enviar los marcadores de los apilamientos en diferentes direcciones para que tu oponente pierda las flotas previamente descubiertas.*

Los marcadores señuelo no pueden moverse a la ZOC enemiga (3.4).

3.6.2. Nivel de detección



No detectado Detección parcial Detectado

Un marcador de flota no está detectado si muestra su lado de bandera.

Un marcador de flota está detectado parcialmente si tiene un marcador de "flota avistada". Un marcador de flota está detectado si está mostrando su lado numerado.

3.6.3. División de una Task Force

En la fase de movimiento de cualquier turno de noche puedes dividir una Task Force en dos o más.

Realiza los ajustes en la hoja de formación de flota (respetando las restricciones). Se necesitará(n) nuevo(s) marcador(es) de TF numerado(s) para la(las) nueva(s) Task Force(s). Haz que tu oponente sepa dónde se está realizando la división en el mapa, y añade a este marcador original uno (o más) marcadores. Si la Task Force original no está detectada, las nuevas Task Forces tampoco lo estarán; y si está detectada (mostrando el reverso), las nuevas también lo estarán. Elimina los marcadores señuelos, si es necesario, para no sobrepasar los 12 marcadores.

Puedes añadir una capa extra de ocultación apilando señuelos sobre estos marcadores (como en 3.6.1).

3.6.4. Fusión y reorganización de Task Force

Puedes distribuir tus barcos entre diferentes Task Forces existentes en el mismo hexágono. Si una Task Force está totalmente incorporada a otra(s) Task Force(s), aparta su marca-

dor de flota (durante la noche tendrás un señuelo más para colocar).

También puedes reordenar como desees los barcos dentro de sus propias formaciones.

Eso puede hacerse:

- Al inicio de tu fase de movimiento.
- Al comienzo de la fase de incursión, antes de que la inicie el primer jugador.

Cumplir las restricciones sobre formaciones de flotas (ver 3.7.1).

Si una Task Force "A" detectada o parcialmente detectada se fusiona totalmente con una Task Force "B" no detectada o le envía buques, esta Task Force "B" ahora también se detecta:

- Si el TF "A" se detectó por completo (marcador de flota que muestra el número de TF), entonces la TF "B" se detectará por completo.
- Si la TF "A" se ha detectado parcialmente (tiene un marcador de flota avistada) a continuación, coloca un marcador de flota avistada (el oponente elige su lado) en la TF "B"

Considera los buques en el mapa (los que se retiran y los que los escoltan) como sus propias formaciones, por lo que también pueden reorganizarse y reordenarse: enviando buques a las Task Forces, recibiendo barcos de otras y reordenando sus propias formaciones de columnas (las formaciones en anillo no necesitan reordenarse). Un portaaviones en retirada siempre debe tener al menos una escolta con él (si tenía una cuando inició la retirada).

3.6.5. Dividir y fusionar destructores (DD)

Puede dividir/fusionar unidades DD libremente. Eso puede hacerse:

- Al inicio de tu fase de movimiento.
- Al comienzo de la fase de incursión, antes de que la inicie el primer jugador.

Fusión: coge 2 fichas DD reducidas en el mismo hexágono. Voltea una de ellas a su lado de fuerza completa y aparta la otra fuera del tablero. Cualquier marcador(es) de daño menor de cualquiera de los DD reducidos se coloca en la ficha completa.

Dividir: coge 1 ficha DD completa. Dale la vuelta a su cara de fuerza reducida y coloca otra (cara reducida) en una casilla libre de cualquier formación en el hex, o en el mapa si quieres que el DD escolte a otra unidad con fuerza reducida en el mapa. Un marcador de daño menor irá con una de las unidades reducidas, o con ambas si había 2 marcadores de daño menor.

Si fusionas un DD reducido con daño Menor, con otro DD reducido sin daños, el contador final de fuerza completa se tienen un Daño Menor (el del barco dañado). En el extraño caso de dos DD reducidos con daños menoresambos, la unidad DD de contador completo resultante tendría 2 menores marcadores de daño, para recordar que ambos están dañados. Si hay un marcador de daño menor, entonces es el primer barco el que está dañado (por consideraciones de manejo de daños). Haz lo mismo cuando se divide un DD de fuerza completa en 2 DDs reducidos.

3.7. CONFIGURACIÓN DE UN ESCENARIO

Cada escenario indicará el número de barcos y unidades aéreas, el número de marcadores de flota (Task Forces y Dummies), las bases terrestres (si las hay) y, en algunos casos, las condiciones especiales de despliegue para ese escenario.

Las reglas especiales de configuración del escenario tienen prioridad sobre las siguientes reglas comunes, y a veces pueden poner una excepción a las reglas regulares. Sigue las instrucciones de configuración del escenario, mientras cumples con las reglas comunes de configuración de esta sección:

3.7.1. Hoja de formación de la flota (Task Forces)

Con las naves que ofrece el escenario, se pueden crear Fuerzas de Tarea colocando las naves en las formaciones. Las únicas restricciones, aparte de las del escenario, son las siguientes:

Cada hoja tiene hasta 6 formaciones "anillo", TF1 a TF6, usadas sólo para Fuerzas de Tarea de Portaaviones, y hasta 7 formaciones "columna", TF7 a TF13, usadas para Fuerzas de Tarea de Flota (Fuerzas de Tarea sin Portaaviones). Cada casilla de una formación puede contener 1 ficha naval.

♦ *Recuerda que aunque una ficha de Destructor a plena potencia tiene 9 2 naves, sigue siendo 1 ficha.*

TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACÍFICO

El número de casillas de cada formación es un máximo, no se pueden colocar más fichas que casillas.

Las formaciones tienen reglas especiales. Puedes verlas aquí y en la ayuda al jugador.

En una Task Force de portaaviones siempre debes tener 1 Portaaviones en la casilla central, y en las otras casillas puedes colocar cualquier otra nave excepto:

- Otros portaaviones
- Acorazados (BB) debido a su menor velocidad. Las únicas excepciones son los acorazados de alta velocidad Kongō, Hiei, Haruna y Kirishima de la IJN.
- Cisternas (AO)

En una Task Force de flota no puede haber portaaviones, y la formación debe tener al menos 1,5 unidades.

♦ **Nota:** Recuerda: un DD (o AK) a plena potencia es 1 unidad, y una DD (o AK) reducida 0,5 unidades.

No puedes saltarte voluntariamente estas restricciones cuando divides/fusionas/reorganizas flotas (ver 3.6). Puedes saltarte la restricción sobre el número mínimo de barcos para formar una Task Force de flota cuando envías a otros barcos a escoltar a un barco retirado.

♦ **Nota:** es posible que teniendo una Task Force de flota con menos barcos de los especificados aquí porque: (1) algunos de ellos han sido hundidos o retirados, o (2) una Task Force de portaaviones ha perdido el portaaviones y la nueva Task Force de flota no tiene suficientes barcos. No pasa nada, y no tienes que reponerlo si tienes más Task Forces más adelante en el hex. Lo que no puedes hacer es mover voluntariamente naves fuera de una Task Force (excepto cuando decides enviar escoltas con una nave recién retirada) si esa Task Force se queda entonces con sólo 1 nave capital, o 2 naves DD/AK.

Puedes combinar dos Task Force (formaciones en línea y/o en anillo) en una sola Task Force. Simplemente coloca uno de los marcadores de flota en la hoja de formación de flota del otro.

Suponte que tiene Task Force en las casillas No.1 y 2, y quiere combinarlas. Para ello, coloca el marcador TF.2 al lado de la etiqueta "No.1" en la hoja de formación de la flota, y utilizará el marcador TF.1 en el mapa.

Si el oponente hace un reconocimiento en el marcador de flota (combinada), trátalo como una Task Force de portaaviones si alguna de las 2 formaciones es una Task Force de portaaviones.

♦ **Nota:** ¿por qué querrías hacer eso? No es lo normal. A partir de ahora están obligados a moverse juntos, además, sólo hay un marcador (por lo que el enemigo sólo tiene que reconocerlo). Pero, de esta forma te ahorras un marcador de flota del total que puedes usar en el escenario por lo que puedes usar más señuelos y al estar ambas Task Force juntas puedes reorganizar los barcos para ofrecer una mejor defensa en caso de que alguno de ellos sea eliminado. O por cualquier otra razón, depende de ti.

Una unidad de destructores completa puede dividirse en dos unidades de destructores reducidas al formar flotas.

♦ **Sobre la niebla de guerra:** el oponente normalmente verá tu formación y viceversa, pero durante la preparación ambos crean las formaciones simultáneamente y a escondidas del otro.

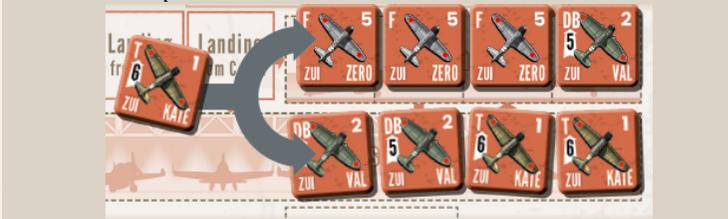
3.7.2. Hoja de estado del avión

Todas las unidades aéreas se colocan en los espacios READY y/o RESERVE de sus portaaviones y bases terrestres, con un máximo de 4 unidades aéreas en el espacio READY.

♦ **Nota:** Una unidad de aire reducida cuenta como 0,5 unidades

♦ **Sobre la niebla de guerra:** el oponente normalmente verá tu hoja de estado de aviones, y viceversa, pero durante la configuración ambos asignáis las unidades aéreas simultáneamente y a escondidas del otro.

EJEMPLO: Digamos que en la hoja de formación de la Flota TF.1 tienes el Zuikaku. Las unidades aéreas del Zuikaku (marcadas como "Zui") van a las ranuras de la hoja de Estado de Aeronaves nº 1. Pueden ir en las ranuras "READY" o "RESERVE". Pueden ir en las ranuras "READY" o "RESERVE". No hay más restricciones de colocación que: sólo cuatro unidades como máximo pueden ir en la ranura "READY".



3.7.3. Marcadores de flota

Con todas tus Task Forces y unidades aéreas desplegadas, lo siguiente es colocar los marcadores de flota en el mapa. Ambos jugadores usan 12 marcadores de flota (TF y señuelos). Tendrás un marcador de flota por Task Force (con el número identificador de la hoja de formación), y el resto serán señuelos. La única restricción es que al menos la mitad de los marcadores de flota deben ser señuelos.

Puede apilar tantos marcadores como desees unos sobre otros... pero sería prudente no dejarse llevar. Con los 12 marcadores separados, el adversario tendrá que buscar en más hex para encontrar las Task Force. En el otro extremo, apilar los 12 marcadores delata inmediatamente la posición de las flotas.

3.7.4. Fichas de reconocimiento y registro de turno

Coloca todas las fichas de reconocimiento (54) en cualquier recipiente que permita el sorteo al azar, como una taza o una bolsa. Coloca el marcador de turno en el espacio correcto según se indica en la información del escenario.

3.8. NIEBLA DE GUERRA

Este juego fue diseñado para los principiantes: las hojas de estado de los aviones y las hojas de formación de la flota pueden ser inspeccionadas por todos los jugadores en cualquier momento.

3.8.1. Niebla de guerra avanzada opcional

Si quieres una mayor capa de ocultación en tus partidas, puedes usar esta regla si todos los jugadores están de acuerdo.

También es una regla especial para algunos de los escenarios avanzados.

Task Force:

■ Tu hoja de formación de flota sólo puede ser inspeccionada por ti, así que cuando tu oponente declare un asalto o inicie un combate naval no sabrá a cuánta potencia de fuego se enfrenta hasta el último momento.

■ En una batalla naval, sólo tienes que mostrar a tu oponente el unidades implicadas en un ataque después de que se haya declarado, para elegir los objetivos y asegurarse de que el daño se calcula con honestidad.

■ En un raid aéreo, sólo se exponen todas las naves del hex objetivo tras completar la interceptación de la CAP.

Unidades aéreas:

■ Del mismo modo, la hoja de estado del avión se mantiene oculta.

■ No ocurre lo mismo con la hoja de aeronaves con base en tierra, que puede ser inspeccionada en cualquier momento por todos.

Retirada de buques que no forman parte de una Task Force:

■ Siempre podrán ser inspeccionados en cualquier momento por todos los jugadores.

3.9. CONDICIONES DE VICTORIA

Cada escenario tiene sus propias condiciones de victoria. Se pueden encontrar en la información del escenario.

4. SECUENCIA DE JUEGO

TASK FORCE se juega en un número variable de turnos, dependiendo del escenario.

Los turnos consisten en que cada fuerza mueve sus unidades y entra en combate. Cuando se completan todas las acciones, comienza el siguiente turno; las acciones pueden realizarse de nuevo.

Los turnos se dividen en cinco fases:

FASES DE TURNO

1. FASE DE MOVIMIENTO NAVAL (VÉASE 4.1 FASE DE MOVIMIENTO NAVAL)

Los jugadores reposicionan sus marcadores de Flota de acuerdo con sus objetivos tácticos.

Puedes fusionar Grupos de Acción y/o reorganizar su composición. Durante los turnos nocturnos, puedes crear nuevos Grupos Operativos dividiendo los existentes.

El jugador con iniciativa actúa primero, luego el otro jugador.

2. FASE DE COMBATE NAVAL (VÉASE 4.2 FASE DE COMBATE NAVAL)

Las flotas enfrentadas intercambian fuego naval y torpedos si están adyacentes.

Los ataques son simultáneos.

3. FASE DE OPERACIONES DE AERONAVES (VÉASE 4.3 FASE DE OPERACIONES DE AERONAVES)

Aterrizan los aviones que realizaron una incursión en el turno anterior o una misión CAP. Puede preparar otros aviones para acciones de combate, misiones CAP y lanzar misiones de Raid de bombardeo. Por último se resuelve cualquier misión de Raid lanzada, donde pueden producirse combates aire-aire y aire-superficie. Justo antes de que comience la fase, ambos jugadores pueden fusionar/retirar sus Grupos de Acción.

A diferencia de las otras fases, una tirada de dado decide qué jugador va primero en esta fase. El jugador que obtenga un resultado más alto será el segundo. En nuestra experiencia, el jugador que va segundo tiene ventaja. Vuelve a tirar los empates.

4. FASE DE RECONOCIMIENTO (VÉASE 4.4 FASE DE RECONOCIMIENTO)

Los jugadores intentan localizar la flota enemiga. El jugador con iniciativa realiza primero los intentos de reconocimiento.

5. FASE ADMINISTRATIVA (VÉASE 4.4 FASE ADMINISTRATIVA (ADMIN))

Se realizan reparaciones de emergencia en los barcos con daños menores. A continuación, el marcador de turno se mueve a la siguiente ranura.

Si es el primer turno de Noche de ese día, después de mover el marcador de Turno, todos los marcadores de reconocimiento (usados y en el mapa) vuelven a la taza de reconocimiento, todos los marcadores de Informe se retiran, y las flotas avistadas se ocultan.

4.1. FASE DE MOVIMIENTO NAVAL

En esta fase, los jugadores reposicionan sus marcadores de flota de acuerdo con sus objetivos tácticos.

El jugador con la Iniciativa lleva a cabo esta fase primero, y después el otro jugador.

En primer lugar, puedes añadir señuelos (sólo por la noche), y dividir (sólo por la noche), fusionar y reorganizar tus Task Force, y fusionar y dividir unidades DD. Ver 3.6 para las reglas y restricciones completas.

Y entonces, puedes mover tus marcadores de flota y retirar los barcos del mapa.

Por último, después de que ambos jugadores se hayan movido, elimina los señuelos que estén en ZOC enemiga.

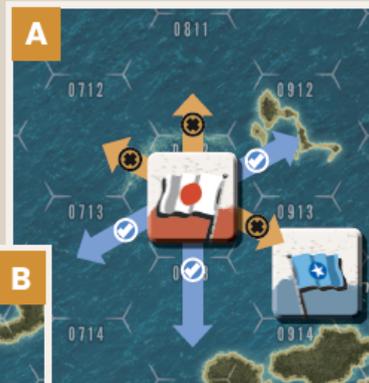
- ♦ **Nota:** En caso de que sea un jugador novato, o con experiencia en otro tipo de juegos diferentes a los wargames, ten en cuenta que la dirección de los movimientos no está restringida (por la noche puedes moverte un hexágono en una dirección y luego otro hexágono en otra), y también que puedes elegir no mover tus marcadores, pero no puedes pasar un movimiento al siguiente turno o a otro marcador.

4.1.1. Movimiento de los marcadores de Flota

Los marcadores pueden mover un hex durante el día y dos durante la noche. Un marcador de flota puede moverse en cualquier dirección(es) -siempre que no entre en un hexágono totalmente cubierto por terreno terrestre u ocupado por un enemigo marcador de flota, aunque sea un muñeco, o un barco enemigo en retirada, tampoco cruza un arrecife de coral o un lado de hexágono totalmente cubierto por tierra.

El EJEMPLO A muestra las opciones de movimiento de una flota IJN.

Está bloqueada en su movimiento por un marcador enemigo y lados de hex de arrecife de coral.



El EJEMPLO B muestra una flota con su movimiento bloqueado por lados de hexágono de tierra totalmente cubiertos.

El EJEMPLO C muestra una flota que tiene bloqueado el movimiento por lados de hex de arrecife de coral en todos los lados de hex excepto uno.



TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACÍFICO

4.1.2. Retiradas

Los barcos que se retiran debido a sus daños y sus escoltas están siempre en el mapa. Normalmente se utiliza el marcador de retirada por su lado numerado en su lugar por conveniencia ya que los barcos son más grandes que los hexágonos. Pueden ser inspeccionados en cualquier momento.. Deben dirigirse a su línea de salida siguiendo las reglas de movimiento. Si los barcos en retirada están dentro de una Task Force, entonces usarás el lado no numerado del marcador en la pantalla de la Task Force, y la Task Force se dirigirá a su línea de salida. Seguirán las reglas de niebla de guerra acordadas por ambos jugadores, si las hubiera (3.8), en cuyo caso normalmente no podrán ser inspeccionadas por el oponente (como es el caso de cualquier otro Task Force).

4.1.3. Transportes (AK)

Los transportes, o un marcador de flota con transportes, sólo pueden moverse durante los turnos de noche, y durante los turnos de día impares.

Sólo pueden moverse 1 hexágono por turno (día y noche).

4.1.4. Saliendo del mapa:

Puedes mover un marcador o unidad fuera del tablero por completo, desde uno de los hexágonos de borde. Las naves que salen del mapa no pueden volver.

- ♦ Es posible que desee evitar recibir daño, lo que permitiría a su enemigo *ganar* VP, o tal vez es un barco en retirada (en cuyo caso no tiene opción).

4.1.5. Eliminar Dummies en ZOC enemiga

Cuando todo el movimiento se haya completado para ambos jugadores, todas las fichas ficticias que estén en una ZOC enemiga deben ser retiradas del tablero.

- ♦ **Nota:** no todos los hexágonos adyacentes están en ZOC. Y recuerda que los chits de reconocimiento bajo marcadores de flota no volverán al contenedor de fichas hasta la noche.

4.2. FASE DE COMBATE NAVAL

Las flotas enfrentadas intercambian fuego naval y torpedos si están adyacentes.

Esta fase se resuelve para todos los jugadores simultáneamente.

Cuando se haya completado el movimiento, comprueba si hay marcadores de flota de dos bandos contrarios en ZOC enemiga (no todos los hexágonos adyacentes están en ZOC) o marcadores o de Flota en un hexágono de base terrestre enemiga. Si los hay, voltea todos los marcadores a su lado posterior (mostrando el número de TF), y entonces comienzan una o más batallas navales.

Un marcador de flota puede atacar (bombardear) una base terrestre si no está involucrado en una batalla naval al mismo tiempo. Lee la regla 4.2.4 para las condiciones y reglas especiales para bombardear bases terrestres.

- ♦ **Nota:** recuerda que los barcos que están en el mapa retirándose son considerados como una flota, por lo que pueden participar en la fase de combate naval.

4.2.1. Designar la composición de las batallas de superficie

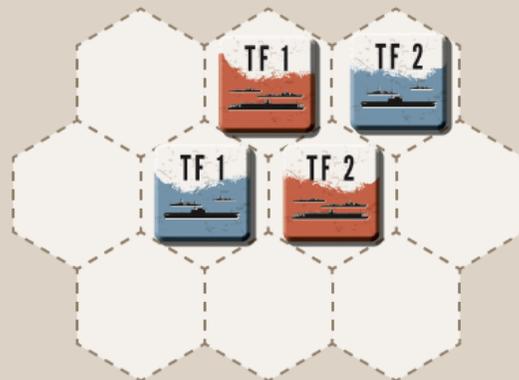
Todas las flotas adyacentes a la(s) flota(s) enemiga(s) deben participar en batallas de superficie.

Si hay dudas sobre cuántas batallas se pueden librar, el jugador con iniciativa decide la composición (qué flota participará en qué batalla de superficie) y el orden de las batallas.

Todas las flotas amigas en una misma batalla se consideran como una sola flota para resolverla.

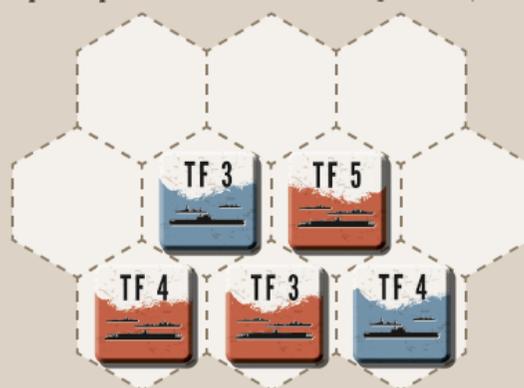
Es posible resolver una batalla de superficie en el caso de que un grupo de flotas tenga todas las flotas amigas en la ZOC de todas las flotas enemigas.

EJEMPLO: El jugador con iniciativa tiene tres opciones para organizar el combate de superficie:



1. Una sola batalla: IJN TF.1 & 2 vs USN TF.1 & 2. O,
2. Dos batallas: (A) IJN TF.1 vs. USN TF.1; y (B) IJN TF.2 vs. USN TF.2. O,
3. Dos batallas: (A) IJN TF.1 vs. USN TF.2; y (B) IJN TF.2 vs. USN TF.1.

En este caso, IJN TF.4 debe luchar con USN TF.3. USN TF.4 no puede participar en la batalla incluyendo IJN TF.4.



El jugador con iniciativa debe decidir ahora una de estas tres opciones:

1. (A) IJN TF.4 vs. USN TF.3; y (B) IJN TF.3 & 5 vs. USN TF.4. O,
2. (A) IJN TF.3 & 4 vs. USN TF.3; y (B) IJN TF.5 vs. USN TF.4. O,
3. (A) IJN TF.4 & 5 vs. USN TF.3; y (B) IJN TF.3 vs. USN TF.4.

4.2.2. Procedimiento de batalla naval

Se resuelve una ronda de batalla por turno. Cómo se desarrolla una ronda de batalla depende de si es un turno diurno o nocturno. El siguiente procedimiento se aplica para los turnos diurnos, y para las batallas nocturnas aplicamos el procedimiento también, cambiando algunas de las reglas. Los cambios en las batallas nocturnas son dos, y se explican en la sección siguiente a ésta.

Para cada batalla, sigue el siguiente procedimiento en orden:

1. Las flotas deciden el alcance de las armas

Sólo atacarán las naves con mayor alcance de cañón implicadas en esta batalla.

- ♦ Por lo tanto, si una flota tiene naves CA y la otra naves CL, sólo los barcos CA atacarán. Si el otro hubiera tenido CA también, la CA de ambos bandos atacaría.

Orden de prioridad por alcance de los cañones (de mayor a menor): Acorazados (BB) → Cruceros pesados (CA) → Cruceros ligeros (CL) → Destruyores (DD)

Si ambas partes están de acuerdo en un tipo de barco concreto, utilízalo en su lugar e incluye también los rangos de mayor prioridad. Si no hay acuerdo, utiliza el orden de prioridad.

EJEMPLO: si yo tengo tanto BB como CA y tú sólo CA y CL, el alcance básico es BB: sólo BB puede disparar. Si tú quieres usar el alcance CA, y yo estoy de acuerdo, yo puedo usar tanto la BB como la CA, y tú la CA. Si estamos de acuerdo en usar el alcance CL - (es una tontería, pero quién sabe...) - entonces todos los BB, CA y CL pueden disparar.

Una vez decidida la alineación de las naves participantes, se selecciona qué naves atacar y con cuáles. El jugador con la iniciativa declara los objetivos y resuelve el disparo primero, y luego lo hace el segundo jugador. Por último, aplica el daño simultáneamente.

2. Las naves participantes del jugador con la iniciativa fijan sus objetivos.

Selecciona las fichas navales objetivo y qué fichas navales atacantes participantes las tienen como objetivo. Más de una ficha puede elegir el mismo objetivo al mismo tiempo, pero una ficha atacante sólo puede tener como objetivo una ficha enemiga. Y si tres o más fichas atacan el mismo objetivo, divídelas en grupos de una o dos fichas.

- ♦ Ten en cuenta que estamos hablando de fichas, no de barcos, por lo que un DD a plena potencia es 1 ficha aunque representa a 2 barcos.

EJEMPLO: 6 fichas navales atacando el mismo objetivo se dividirían en tres grupos de 2 fichas, y realizarían tres ataques distintos, o 2 grupos de 2 fichas y 2 grupos de 1 ficha (cuatro ataques), o 1 grupo de 2 fichas y 4 de 1 ficha (cinco ataques), o 6 grupos de 1 ficha (seis ataques).

La selección de objetivos no se limita a una clase de nave específica. Puedes elegir libremente entre todos los barcos de la flota enemiga.

Todos los objetivos se deciden ahora, antes de determinar el resultado del ataque.

- ♦ **Nota:** Lo que difiere de los ataques aire-superficie (que veremos más adelante) es que todos los objetivos se deciden antes de determinar el resultado del ataque. Si disparas dos veces al mismo enemigo y el primer ataque hunde el objetivo, el segundo ataque se desperdicia.
- ♦ Recuerda que una nave con daño crítico tiene 0 potencia de disparo

3. Las naves atacantes del jugador con la iniciativa disparan

Para cada ataque usa la tabla de combate naval. Tira 1D6 (fila) y añade un DRM de +1 si los barcos atacantes son de la IJN (esto refleja la diferencia en los niveles de experiencia de las dos armadas):

Luego cruza con la suma de todos los valores de potencia de fuego de las naves atacantes (columna).

El resultado es el número de impactos de combate que deben aplicarse al objetivo (ver 3.5 Manejo de los Impactos de Combate). Todos los ataques de ambos bandos son simultáneos. Esto significa que sólo se ajustará el daño durante el paso 6).

4. Las naves participantes del segundo jugador fijan sus objetivos

Igual que 2), pero esta vez el jugador que actúa es el segundo jugador (no tiene la iniciativa).

5. Las naves atacantes del segundo jugador disparan

Igual que 3), pero esta vez el jugador que actúa es el segundo jugador.

6. Aplica los daños de todos los ataques simultáneamente

Ahora se aplica el daño de los ataques a los barcos.

EJEMPLO: Supongamos que en una batalla naval diurna, la TF.7 de ABDA (jugador con iniciativa) está en la ZOC de la TF 10 de IJN. El alcance de ambas flotas es CA y la ABDA no quiere cambiar el alcance porque la flota IJN tiene más CL. El jugador de la ABDA decide que el CA HMS Exeter (sin daños) y el USS Houston (con daños significativos) apunten al CA Haguro de la IJN (sin daños). Su potencia de fuego combinada es de 8, por lo que una tirada de 4 da un resultado de 6 impactos combinados en la tabla de combate naval. La durabilidad del Haguro es menor que la fuerza de ataque en 1, por lo que recibe un daño significativo, pero aún no se le da la vuelta, los resultados se aplicarán al final de la batalla. Ahora las IJN deciden que el CA Haguro atacará al USS Houston, y que el CA Nachi también atacará al Houston pero no en grupo con el Haguro, por lo que serán 2 ataques. La potencia de fuego del Haguro de 6 (ya que aún no está dañado) saca un 4, modificado a un 5 porque es un barco de la IJN, con un resultado de 5 impactos de combate. La durabilidad del USS Houston es menor que la fuerza de ataque en 1, por lo que se hundirá (al final de la batalla). El ataque del CA Nachi se desperdicia porque el USS Houston se hundirá de todas formas, el IJN puede tirar, pero es innecesario, y no puede cambiar de objetivo. Ahora no hay más ataques sin resolver, así que ambos aplican daño: El CA Haguro recibe daños significativos y es dada la vuelta y el USS Houston es hundido y eliminado de la partida.

4.2.3. Batallas nocturnas

Durante los turnos nocturnos aplicamos dos reglas. Aparte de estas dos reglas, las batallas se desarrollan igual que durante el día.

Paso 1 - Alcance: Todas las naves participan en la batalla (no sólo las de mayor alcance).

Pasos 3 y 5 - disparo: La potencia de fuego de los destructores (DD) de la IJN se duplica (esto representa el aumento de la eficacia de sus torpedos "Long Lance").

4.2.4. Bombardeo de una base terrestre

Una Task Force puede atacar (bombardear) una base terrestre si:

- Está en el mismo hexágono que la base terrestre, y
- No está adyacente a una Task Force enemiga. Si está adyacente librará una batalla naval.

Trata el ataque como una batalla naval y consulta la tabla de combate naval para decidir el resultado. Hay algunas diferencias con las batallas entre barcos:

- Todos los barcos y la base terrestre (si tiene un valor de potencia de fuego) atacan
- Cualquier número de buques puede atacar simultáneamente, no es necesario dividirse en grupos de dos.
- Los destructores no tienen doble potencia de fuego atacando una base de noche.
- No hay ataques sorpresa (regla 4.2.5)

- ♦ **Nota:** Hay algunas bases terrestres que tienen potencia de fuego, y devolverán los disparos.

4.2.5. Ataques sorpresa

Aplica esta regla sólo para escenarios que lo digan explícitamente, y si ambos jugadores están de acuerdo en aplicarlo en los escenarios personalizados.

Los principales buques de la USN están equipados con radar, lo que les confiere importantes ventajas en el combate naval. Tira 1D6 justo antes de decidir el alcance del arma (paso 1):

- Un resultado de 1-2: Es un ataque sorpresa de la USN
- Un resultado de 3-5: Es un enfrentamiento naval normal
- Un resultado de 6: Es un ataque sorpresa de la IJN.

Un ataque sorpresa significa que los bandos no disparan

simultáneamente. El bando que realiza el ataque sorpresa actúa como si fuera el jugador con la iniciativa, infligiendo daño primero, y luego el oponente devuelve el fuego ajustándose a las unidades dañadas o hundidas.

4.3. FASE DE OPERACIONES AÉREAS

Aterrizan los aviones que realizaron una incursión en el turno anterior o una misión CAP. Puedes preparar otros aviones para acciones de combate, misiones CAP y lanzar misiones de bombardeo. Por último se resuelve cualquier misión de Raid lanzada, donde pueden producirse combates aire-aire y aire-superficie.

Justo antes de que comience esta fase, ambos jugadores pueden fusionar/reorganizar sus Task Force (ver 3.6.4) y fusionar y dividir unidades DD, empezando por el jugador con iniciativa.

Y luego, procede a las operaciones aéreas apropiadas para las unidades aéreas en tu hoja de estado de aeronaves:

A. Estado de los aviones (4.3.1) - Primero el avión que regresa de una misión del turno anterior debe aterrizar, y los otros aviones pueden cambiar su estado (movidos a RESERVES o READY, o volando una misión como CAP y RAID). A diferencia de las otras fases, una tirada de dado decide qué jugador va primero en este paso. El jugador que saque el resultado más bajo va primero. En nuestra experiencia, el jugador que va segundo tiene ventaja. Vuelve a tirar los empates.

B. Ejecución del Raid (4.3.2) - A continuación, ambos jugadores ejecutan los RAIDS lanzados este turno simultáneamente. Un Raid incluye una posible interceptación sobre el objetivo, y luego si algún bombardero sobrevivió, el ataque del objetivo (combate aire-suelo).

C. Regreso a la base (4.3.3) - Por último, todas las aeronaves proceden a regresar a sus bases de origen de sus misiones, cambiando a un estado de LANDING que se completará en las operaciones aéreas del siguiente turno.

♦ *Nota: como leerás en la siguiente sección, durante el último turno diario sólo podrás mover unidades entre los turnos de LANDING, READY y RESERVE, y durante los turnos nocturnos sólo entre READY y RESERVE. Así pues, prácticamente se salta toda la fase durante esos turnos.*

4.3.1. Estado del avión

Ambos jugadores tiran 1D6 para decidir qué jugador va primero durante este paso. El jugador que saque la tirada más baja va primero (en nuestra experiencia el jugador que va segundo tiene ventaja), y resuelve este paso, y luego el segundo jugador. Vuelve a tirar cualquier empate.

Una unidad aérea cambia su estatus moviendo su ficha entre las diferentes ranuras de su base (una base es un portaaviones o una base terrestre) donde está basada en la hoja de estatus de aeronaves. Cada ranura representa el estado real de las diferentes unidades aéreas que están dentro, y normalmente está correlacionada con una localización física (la READY suele ser la cubierta de vuelo, la RESERVE el hangar, la CAP es el aire sobre la base donde las unidades aéreas están patrullando, etc..) Las flechas direccionales allí muestran a qué ranuras pueden (o deben en el caso de las ranuras "LANDING") moverse las unidades aéreas.

♦ *Un "movimiento" es otra forma de representar el cambio de estatus de la unidad aérea.*

Por ejemplo, un avión en la casilla "READY" puede moverse a cualquier lugar menos a la casilla "LANDING", mientras que un avión en la casilla "LANDING from map" tiene que ser movido a "RESERVE".

♦ *Nota: El estado "RAID" no tiene casilla, porque las unidades se mueven directamente al mapa (al hex donde se encuentra el objetivo de la misión).*

Cada unidad de aviación puede moverse un máximo de una casilla. Sigue el procedimiento en orden:

A. Puedes mover las unidades aéreas en las casillas RESERVE y READY como desees, con la restricción anterior: máximo una casilla a otra adyacente conectada siguiendo la dirección de las flechas. Y también cualquier restricción del estado/casilla. (RAID tiene algunas restricciones sobre quien puede volar una misión RAID, o misión CAP externa).

Excepción: Durante el último turno diario, y todos los turnos nocturnos, no puedes mover unidades a CAP y RAID

B. Debes mover las unidades aéreas de las casillas LANDING.

♦ Las unidades en la casilla de LANDING from CAP pueden ir tanto a la casilla de READY o a la de RESERVE. Unidades en LANDING from Map deben ir a la casilla de RESERVE.

C. Y ahora, debe comprobar que no ha superado los límites totales de unidades de aviones por base (casillas de READY + RESERVE), y el total por casillas de READY:

MÁX. AVIONES POR PORTAAVIONES

| | |
|------------------|--------------|
| CVL (USN y IJN): | 4 unidades |
| CVL (RN): | 2.5 unidades |
| CV IJN: | 8 unidades |
| CV USN: | 10 unidades |
| CV RN: | 6 unidades |

Max. aviones por base terrestre: La capacidad de aeronaves de las bases terrestres se muestran en sus fichas.

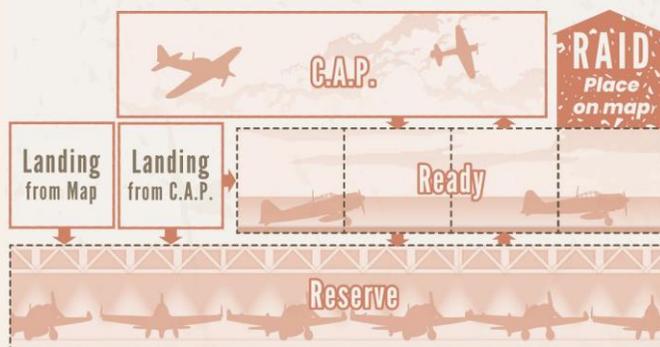
Max. aviones en estado READY: 4 aviones por portaaviones/base terrestre.

Recuerda que un avión reducido cuenta como 0,5 unidades.

♦ *NOTA: estos límites se basan en los escenarios, que se basan sobre batallas y campañas en la anterior Guerra del Pacífico. Si deseas diseñar escenarios posteriores de la Guerra del Pacífico (o personalizados), ten en cuenta que para entonces la capacidad de los portaaviones y las bases cambió.*

Si no se cumplen las condiciones, retirar del juego las unidades sobrantes (aterrizaje forzoso/de emergencia):

- Si el exceso es para la capacidad de estado LISTO, retira primero de las unidades que aterrizaron de CAP.
- Si el exceso se encuentra en el total del portaaviones o la base terrestre, eliminar primero de las unidades que aterrizaron de CAP y de mapa (a elección del propietario).



Estatus de las unidades aéreas:

RESERVE: Una aeronave que ha regresado de una misión y está en mantenimiento, o está esperando en el hangar.

READY: Un avión listo para el combate, normalmente a bordo de la cabina de vuelo o listo para despegar de la pista

■ Sólo 4 unidades como máximo pueden estar aquí al final del paso de estado de la aeronave.

CAP: (Patrulla Aérea de Combate) Un avión de combate que patrulla un barco o una base terrestre, o un bombardero que despegar para no ser bombardeado mientras está en la pista (esto no es CAP, pero incluimos aquí esta opción a discreción del jugador).

■ Si un caza (no un bombardero) está en esta casilla cuando un enemigo ataca, iniciará el combate aéreo.

■ Cualquier unidad estará como máximo 1 turno aquí, porque durante el paso de volver a la base tendrán que aterrizar.

RAID (esto incluye CAP a otros buques/bases): Un avión en medio de un raid a una flota o base terrestre enemiga, o haciendo misiones CAP a otra flota o base terrestre amiga. Las unidades se mueven a "RAID" si van a atacar o enviar CAP a otras flotas/bases terrestres:

A. Envío de CAP a otra base de Flota / Tierra.

Si vas primero (sólo), puedes declarar que estás haciendo CAP para otra flota o base terrestre amiga. Envía los cazas (no puede haber bombarderos) al hex objetivo en el mapa, y debe estar en un radio de 5 hexágonos. Sólo puedes enviar CAP a un hex con marcador(es) de flota si al menos uno está detectado o parcialmente detectado.

B. Atacar (bombardear) una base terrestre o flota enemiga

Puedes declarar un Raid contra una flota o base terrestre enemiga. Envía las unidades aéreas al hexágonos objetivo en el mapa, y debe estar en un radio de 5 hexágonos, o 4 hexágonos en el caso del Douglas TBD Devastator. Sólo puedes hacer un Raid a un hexágonos con marcador(es) de flota si al menos uno es detectado o parcialmente detectado.

No habrá opción de retirada tras iniciar una misión CAP o Raid.

- ♦ *Los asaltos contra bases terrestres tienen algunas reglas especiales. Ver 4.3.6 a continuación.*
- ♦ *Las unidades en bases terrestres pueden ejecutar Raids. Ver 4.3.7 a continuación.*

Regla especial para el Mitsubishi A6M "Zero": Puedes dividir una unidad completa en 2 unidades reducidas (usando una ficha extra). ficha extra) para que puedas enviar ambas a diferentes misiones (RAID y ambos tipos de CAP). Puedes fusionar cualquier unidad Zero en momento, o mantenerlas divididas.

- ♦ *Nota: Intenta recordar la base de origen de la ficha extra, tendrá que volver a su base de origen si es posible.*

LANDING: Avión que regresa de una misión (de CAP en su base, o de un Raid o CAP en el mapa).

Las unidades aéreas se mueven a la casilla de LANDING correspondiente de una base durante el paso de regreso a la base (ver 4.3.3), y luego, en la fase de operaciones aéreas del siguiente turno (ver 4.3.1), las unidades supervivientes aterrizarán, moviéndose a la casilla de RESERVE (para reabastecimiento/mantenimiento), o incluso a la ranura de READY (si es de su propia CAP, porque los aviones que regresan de incursiones o CAP externas tardan más en volver a prepararse).

Durante el paso de regreso a la base, una unidad de una Raid o CAP externa regresará a la casilla de LANDING from Map y una unidad de CAP a la casilla de LANDING from CAP. Entrarán en las casillas de LANDING de sus bases de origen.

Si no es posible aterrizar en su base de origen, puede aterrizar en una base diferente (cumpliendo los mismos requisitos), y en ese caso:

- Se colocan en la casilla de LANDING from Map (incluso si estaban en misión CAP en sus bases de origen).
- Un avión cuya base de origen sea una base terrestre no puede aterrizar en un portaaviones.
- Si no es posible aterrizar en ninguna base, la unidad quedara eliminada del juego (aterriaje forzoso/de emergencia).

4.3.2. Ejecución del Raid

Ahora que ambos han terminado de mover sus aviones, pasemos a la parte seria de la fase de operaciones.

Ambos jugadores ejecutan simultáneamente los Raids lanzados este turno.

En primer lugar, revela todos los marcadores de flota en el hex objetivo. A partir de ahora están totalmente detectados: deja a un lado las fichas de reconocimiento y los marcadores de patrulla (las fichas de reconocimiento no volverán al contenedor de fichas hasta la noche).

Y ahora, por cada hexágonos objetivo, resuelve ese Raid. Puede haber una interceptación aérea, y luego un bombardeo a los buques/base terrestre en el objetivo:

1. Las unidades aéreas defensoras interceptan a los bombarderos (combate aire-aire)

Todas las flotas y bases terrestres en el hex objetivo deben interceptar una incursión contra ellos con todos los cazas que estén en sus casillas CAP.

Excepción: para una incursión en la que los bombarderos sean sólo B17 (aunque tengan cazas de escolta), los cazas de la IJN no tienen que interceptarlos *a menos que* quieran.

- **Radar aliado:** el jugador aliado puede mover los cazas en la casilla READY de un objetivo a CAP, para incluirlos en el combate, si esos cazas no cambiaron su estatus este turno (empezaron la fase en la ranura READY).

- **CAP de otras bases:** debes incluir todos esos cazas que están en el hexágonos que fueron enviados como misión CAP desde otras Flotas y bases terrestres.

- ♦ *Nota sobre el Radar Aliado: Incluso cuando las flotas aliadas van primero, no necesitan enviar cazas a CAP preventivamente. El radar daba a los aliados la ventaja de no sufrir un ataque sorpresa (en teoría): A diferencia de los aliados, las flotas de la IJN que iban primero debían planificar las misiones CAP o arriesgarse a sufrir un ataque sorpresa.*

Resolver los **combates aire-aire (véase 4.3.4)**

2. Los bombarderos supervivientes atacan los buques/ base terrestre objetivo (combate aire-superficie)

Los bombarderos atacantes que no fueron interceptados, o los que fueron interceptados y obtuvieron un resultado "" en la tabla aire-aire y sobrevivieron, bombardean el objetivo. Los cazas no se utilizan aquí.

Resolver los **combates aire-tierra (véase 4.3.5)**

- ♦ *Nota: el orden en el que resuelvas las Incursiones no es importante, pero si hubiera dudas, el jugador que actuó primero en la fase decide*

- ♦ *Nota: el Raid se resuelve por hex, por lo que los aviones que realizan las raids desde diferentes bases atacando a las flotas y/o bases en el mismo hexágonos se consideran un único grupo, por lo que se interceptan y atacan juntos. Todas las flotas y bases en el mismo hexágonos objetivo se consideran también un único grupo (pero siguen siendo formaciones diferentes por consideraciones de fuego antiaéreo, por supuesto), así que cualquier CAP de portaaviones (o externa) en el hexágonos protege a todos los barcos, y cualquier barco puede ser objetivo de las unidades aéreas.*

4.3.3. Volver a la base

Una vez concluido el Raid, las unidades aéreas supervivientes (de Raid o de CAP) regresan a sus bases para reabastecerse y prepararse para más misiones.

Ambos jugadores vuelven a la base con sus aviones simultáneamente. Mueve todos los aviones del mapa y del CAP a las casillas de ATERRIZAJE correspondientes de sus bases, o a otras bases si su base no puede recibir aviones.

Este paso se resuelve aunque no haya habido Raids este turno, porque puede haber unidades en misiones CAP (en la casilla CAP o en el mapa).

Las condiciones para aterrizar en una base (poner las unidades aéreas en una casilla de LADING de una base) son las siguientes:

- El avión debe aterrizar en su base de origen (su portaaviones, o base terrestre) si es posible.
- Si no es posible aterrizar en su base de origen, entonces se puede elegir otra base, pero debe estar dentro de un radio de 5 hexágonos, o 4 hexágonos para una unidad aérea Douglas TBD Devastator.
- Un avión cuya base de origen sea una base terrestre no puede aterrizar en un portaaviones.

TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACÍFICO

- La base debe tener la capacidad para aterrizar aviones (la capacidad de aterrizaje a veces se desactiva cuando una base sufre daños).
- La base debe tener suficiente espacio libre

Una unidad aterriza en su base de operaciones:

- desde una misión de Raid o CAP en el mapa, volverá a la casilla "LANDING from the Map".
- desde CAP, irá a la casilla "LANDING from CAP".

Una unidad que tenga que aterrizar en una base diferente irá a la casilla "LANDING from the Map" (incluso si estaban en misión CAP en sus bases de origen). A partir de ahora la base de origen de esta unidad es la nueva base.

Excepción: Hay un caso límite en el que una unidad aérea no puede aterrizar en su base de origen porque la base tiene un daño menor que resultó en un "can't land". Si la base repara ese daño menor, la unidad aérea puede aterrizar allí más tarde en el regreso a la base desde otra misión.

Si no es posible aterrizar en ninguna base, la unidad será eliminada del juego (aterrizaje forzoso/de emergencia).

4.3.4. Procedimiento de combate aire-aire

Esta es la secuencia para los ataques aire-aire cuando hay una interceptación de un raid: primero las unidades aéreas de patrulla se enfrentan a las unidades aéreas de raid, y luego se resuelven los combates aéreos.

1. Los interceptores atacan a los aviones atacantes.

El jugador que intercepta decide los emparejamientos de los aviones que se enfrentan:

- Una unidad de interceptores se enfrenta a una unidad de atacantes.
- Si los atacantes tienen cazas, son interceptados primero.
- Si hay más cazas atacantes que interceptores, debes interceptar a todos los cazas. Esto significa enfrentarse a varias unidades con un interceptor, distribuyéndolas lo más equitativamente posible (de modo que ningún interceptor se empareje con 3 cazas hasta que al menos todos los demás interceptores se hayan emparejado con 2 cazas).
- Una vez que todos los cazas atacantes están comprometidos (si los hay), interceptar bombarderos eligiendo una mezcla de (a) torpederos y (b) bombarderos a nivel y en picado (B y DB) lo más equilibrada posible (1 T, 1 B/DB, 1 T, 1B/DB... o viceversa)
- Si hay interceptores no comprometidos después de que todos los aviones atacantes han sido enfrentados, engancha a un solo atacante con múltiples interceptores.
- El jugador que intercepta puede decidir no emparejarse con los B17.

Regla especial para el Mitsubishi A6M "Zero": Ya sea atacando o interceptando, tu puedes dividir una unidad a fuerza completa en 2 reducidas (puedes usar marcadores extra). Puedes volver a fusionar cualquier unidad Zero en cualquier momento, o mantenerlas divididas.

♦ **Nota:** Intenta recordar la base de origen de la ficha extra, tendrá que volver a su base de origen si es posible.

2. Resuelve todos los combates aéreos

El jugador que intercepta resuelve cada enfrentamiento (emparejamiento de interceptor(es) y atacante(s)), uno por uno. El orden no importa. Para cada combate:

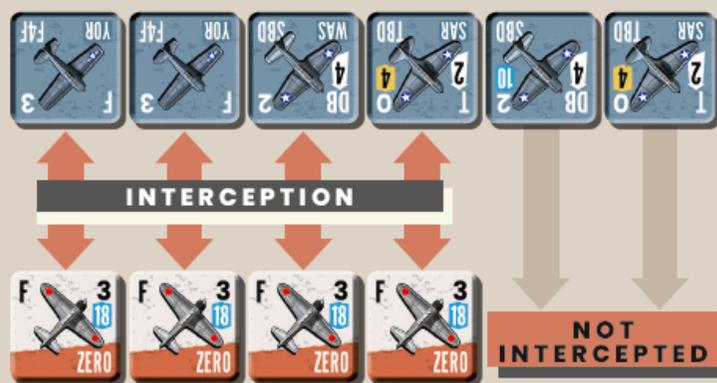
Usa la tabla aire-aire. Tira 1D6 (fila) y cruza con la diferencia de valores aire-aire (interceptores - atacantes) (columna).

El resultado es el siguiente:

- Los resultados con una "R" afectan al Raider (atacante), los resultados con una "I" afectan al interceptor.
- Un número se refiere a los pasos perdidos por la "R" o la "I". Cualquier paso perdidos en exceso una vez derribadas todas las unidades afectadas de ese emparejamiento no se trasladan a otros.
- Un * significa que un bombardero interceptado (si era un bombardero) que no acabe derribado (si sufre daños) puede continuar con la misión de ataque.

♦ **Nota:** un bombardero interceptado (emparejado) no bombardeará el objetivo en el paso aire-superficie a menos que el resultado sea un * y no está totalmente derribado (aún tiene 1 paso después de este combate).

EJEMPLO: Referido a la imagen. Los atacantes de la USN tienen dos F4Fs, dos SBDs y dos TBDs. Los interceptores de la IJN tienen cuatro Zeros reducidos, que el jugador de la IJN decidió dividir de dos Zeros de fuerza completa. Los Zeros interceptan primero a los cazas (F4Fs), y tienen dos unidades más de sobra para interceptar. No pueden atacar a los dos bombarderos en picado más potentes (SBDs) porque deben mezclar entre T y B/DB, así que apuntan a un SBD (DB) y a un TBD (T).



Ahora los emparejamientos se resuelven en cualquier orden. Veamos qué ocurre con uno de los Cero reducidos contra el SBD:

1. Valor aire-aire de los interceptores - Valor aire-aire de los atacantes: 3-2 = 1.

2. Consulta la columna +1 de la tabla de combate aire-aire y tira un dado.

3a. Si la tirada es 1 obtenemos R2. Esto significa 2 pasos de daño para los atacantes. Por lo tanto, la unidad SBD es derribada o demasiado dañada para seguir luchando. Retira la ficha del juego.

3b. En cambio con una tirada de 2 obtenemos R2 / I1, es decir los interceptores reciben 1 paso de daño también.

3c. Con una tirada de 6 obtenemos R1 / I1 *. El asterisco significa que si los atacantes implicados en el emparejamiento (en este caso sólo es el SBD) no son derribados después de ese paso de pérdida, pasarán a atacar a su objetivo (esto se aplica para bombarderos torpederos, en picado y horizontales).

El resto de emparejamientos se resolverán uno a uno.

4.3.5. Procedimiento de combate aire-superficie

Esta es la secuencia de los ataques aire-superficie: primero el jugador atacante elige un objetivo de superficie (barco o base terrestre) y un grupo de unidades aéreas atacantes (bombarderos), después la unidad de superficie se defiende con defensas antiaéreas, y por último las unidades aéreas supervivientes atacan la unidad.

Una vez completada una secuencia de ataque, se elige el siguiente grupo de atacantes y el siguiente objetivo, y así sucesivamente. Mientras que las unidades aéreas sólo pueden atacar una vez cada una, los barcos enemigos pueden ser blanco, sin embargo, de diferentes grupos de unidades aéreas.

1. Las unidades aéreas seleccionan un objetivo

El jugador atacante elige un objetivo de entre todos aquellos buques (o base terrestre) en el hexágono, y luego una o más unidades de bombarderos atacantes (no cazas) de entre todos aquellos en el ataque aéreo (incluso si proceden de bases diferentes).

■ Varias unidades aéreas pueden atacar en grupo al mismo barco/base terrestre.

■ Cada unidad aérea puede atacar una sola vez, buques enemigos/bases terrestres pueden ser atacados más de una vez.

♦ **Nota:** Es posible combinar un número ilimitado de unidades aéreas en un grupo para atacar el mismo objetivo, pero una estrategia razonablemente buena consiste en combinar unidades para obtener unos valores altibaque de 10 o 12.

2. El objetivo dispara sus defensas antiaéreas

Antes de que las unidades aéreas atacantes puedan lanzar sus bombas o torpedos, deben enfrentarse al fuego antiaéreo de su objetivo. Esto puede hacer que los aviones no alcancen su objetivo o sean destruidos. Un objetivo responderá con fuego antiaéreo cada vez que sea atacado, incluso si es atacado varias veces.

Omitir si el objetivo tiene un daño crítico (porque tiene un valor antiaéreo de 0).

Utiliza la tabla antiaérea. Tira 1D6 (Fila) y cruza con el valor antiaéreo del objetivo (columna).

- Suma al valor antiaéreo el antiaéreo de tus buques adyacentes en la formación.
- Excepción:** una nave objetivo en el exterior de una formación en anillo utiliza sólo su propio valor (no cuenta el portaaviones).



EJEMPLO: Al atacar al destructor del lado izquierdo, el valor antiaéreo utilizado es 1+4 (es decir, el del objetivo + el del vecino Prince of Wales). Del mismo modo, al atacar al Repulse se utiliza 4+3+0.



A) Sólo el propio índice antiaéreo del Kirishima sin ninguna adición del Shōkaku vecino. B) Si el Shōkaku es atacado, el índice utilizado es 3+3+1+1+1.

El resultado se da como A/B, donde:

A es el modificador de la tirada (DRM) para la siguiente tirada de aire-superficie. Cuanto mayor sea, mayor será la probabilidad de que la carga útil del avión no alcance su objetivo.

B son los pasos aéreos perdidos por las unidades de este grupo atacante. Es el jugador atacante quien aplica el resultado a las unidades aéreas, pero en el caso de que haya tanto torpederos (T) como bombarderos (B, DB) en el grupo, las pérdidas se aplican por igual entre el tipo de unidad aérea (considera B y DB el mismo tipo).

EJEMPLO: un grupo aéreo que ataca un barco está formado por 1 bombardero tipo T a fuerza completa, y 1,5 (uno a fuerza completo y otro reducido) unidades aéreas de bombardero tipo B. Reciben un resultado de 1/2, por lo que la tirada aire-superficie tendrá un DRM de +1 y la pérdida de 2 pasos en las unidades aéreas. Un paso perdido debe ir para el T, poniéndolo boca abajo y el otro para una de los 2 B (el jugador puede elegir destruir la unidad reducida o reducir la que esta a fuerza completa).

3. Las unidades aéreas supervivientes bombardean el objetivo

Si hay alguna unidad aérea superviviente en el grupo, lleva a cabo el intento de bombardeo con ella.

Utiliza la tabla aire-superficie. Tira 1D6 (fila) y añade todos los DRM aplicables (si los hay) de estos dos:

Defensas antiaéreas: + DRM del resultado antiaéreo anterior (si lo hubiera).

Objetivo estacionario: -2. Este modificador sólo se aplica al objetivo en muelle (escenario 1) y a cualquier base terrestre.

A continuación, cruzar con la suma de todos los valores aire-superficie de las unidades aéreas del grupo (columna).

El resultado es el número de impactos de combate que deben aplicarse al objetivo (ver 3.5 manejo de impactos de combate).

4. Si todavía hay bombarderos que no han atacado, repite la secuencia desde el paso 1.

♦ **Nota:** tienes un ejemplo completo de combate aire-superficie en el escenario 1 del Libro de Escenarios.

4.3.6. Ataque a una base terrestre

Los ataques a bases terrestres se realizan como de costumbre, además de algunas reglas especiales:

- Se usa bombardeo horizontal en lugar de torpederos, todas las unidades aéreas torpederas (tipo T) tienen valores aire-superficie de 2 y se consideran unidades de tipo B (bombarderos a nivel) para todas las reglas (aire-aire, antiaérea, y la siguiente regla). Un "T" de fuerza reducida que se usa como "B" tiene un valor aire-superficie de 1.
- Bombardeo de precisión: Si no hay cazas interceptores en un ataque a una base terrestre, los bombarderos (B y DB) tienen sus valores aire-superficie duplicados, y en el caso de los B-17 triplicados.

♦ **Nota:** una unidad de caza interceptora es suficiente para evitar el peligro de multiplicar los valores de las bombas.

4.3.7. Ataques a larga distancia desde bases terrestres

Las unidades aéreas cuya base de operaciones es una base terrestre, pueden ejecutar incursiones a mayor distancia, más allá de los 5 hex a los que están limitados los aviones con base en portaaviones. Estas unidades tienen este número (su "alcance de crucero") sobre la denominación de su modelo. Considera que otras unidades que comenzaron un escenario en una base terrestre también tienen ese alcance.

| IJN | | USN | |
|---------------------|---------|-----------|---------|
| Unidad | Alcance | Unidad | Alcance |
| Zero / Betty / Nell | 18 | B17 | 18 |
| Kate / Val | 12 | B25 | 14 |
| | | B26 | 12 |
| | | SBD / TBF | 10 |
| | | F4F | 8 |
| | | P39 / P40 | 6 |

Los ataques a otras bases terrestres pueden ejecutarse a esos rangos, y los ataques a flotas a rangos menores (8 hexágonos) como veremos ahora:

4.3.8. Incursiones de base terrestre a base terrestre

Los aviones con base en tierra pueden asaltar bases terrestres dentro de su alcance de crucero. Las incursiones duran más cuanto más lejos esté el objetivo, de la siguiente manera:

- En un radio de 8 hex: incursión ejecutada en la misma fase de operaciones aéreas.
- En un radio de 9-16 hex: En la siguiente fase de operaciones aéreas.
- A más de 16 hex de distancia: En dos fases de operaciones aéreas

Coloca las unidades aéreas con ataques retardados en el track de turno, en la casilla del turno en que ejecutarán el ataque. Se pondrán en el mapa ese turno para recordar que participan en la ejecución del ataque. Una vez fijado el objetivo no se puede anular el ataque. El regreso a la base dura la misma cantidad de turnos.

No puedes enviar aviones a misiones que les obliguen a resolver el ataque de noche, ni tampoco si tienen que volver a la base de noche.

EJEMPLO: En el turno 3 lanzas Betties y Zero desde Rabaul para atacar Henderson Field. La distancia es de 17 hexágonos por lo que el viaje dura dos turnos más (4 y 5). Los atacantes llegan en el turno 5, y el regreso a la base lleva dos turnos más desde allí (6 y 7). En el turno 8 el avión pasará de "LANDING from the Map" a la casilla de RESERVE.

Si en el turno de llegada hay marcadores de flota en el hexágono de la base terrestre, puedes elegir objetivos entre los barcos y la base, como de costumbre, pero las unidades aéreas de tipo "T" (torpederos) siguen considerándose unidades de bombarderos (B) con un valor aire-superficie de 2.

TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACÍFICO

4.3.9. Incursiones desde la base terrestre a las flotas

Una incursión contra una flota en un radio de 5 hex sigue resolviéndose de la forma habitual, pero las unidades aéreas con alcance ampliado pueden atacar a una flota hasta 8 hex, si su alcance de crucero se lo permite.

Si hacen una incursión a una distancia de 6 a 8 hexes, tienen que comprobar si localizan el objetivo. Tira 1D6 por cada incursión extendida en esta tabla justo antes de cualquier intercepción CAP en el objetivo:

| DISTANCIA | ÉXITO |
|-------------|-------|
| 6 hexágonos | 2-6 |
| 7 hexágonos | 3-6 |
| 8 hexágonos | 5-6 |

Si no localizan el objetivo, no participarán y volverán a la base cuando todas las demás incursiones hayan terminado.

4.4. FASE DE RECONOCIMIENTO

Los jugadores intentan localizar la flota enemiga. La idea del reconocimiento es averiguar la ubicación de la flota enemiga, buscando hexágono por hexágono.

El jugador de con la iniciativa lleva a cabo esta fase primero, y después el otro jugador.

No se realiza la fase de reconocimiento:

- Por la noche
- En los dos últimos turnos diurnos
- Una vez descubiertas todas las flotas enemigas (no tiene sentido hacer reconocimiento cuando no hay flotas ocultas).

Resumen: En primer lugar, puedes colocar fichas de reconocimiento sacadas al azar (sin mirar el resultado) en los hexágonos que quieras explorar. Después, tu oponente inspeccionará cada ficha de reconocimiento una a una e informará del resultado del reconocimiento basándose en el reverso de la ficha y en el tipo de marcador de flota.

4.4.1. Búsqueda de flotas enemigas

En primer lugar, puedes colocar fichas de reconocimiento en los hexágonos que quieras explorar. Las fichas de reconocimiento se sacan aleatoriamente del contenedor de reconocimiento, y no puedes inspeccionar el reverso de la ficha (el que tiene el resultado del reconocimiento), y poner en los hexágonos su anverso (el de "Search").

¿Quién puede "enviar" exploradores? Los portaaviones "activos" y las bases terrestres disponibles al inicio del turno (por tanto, si un portaaviones es hundido, o una base terrestre destruida, en la fase de combate naval o de incursión, siguen contando porque enviaron los exploradores antes).

¿Y a qué hex? El alcance de exploración es de 8 hex, eso significa que se pueden buscar marcadores en un radio de 8 hex de un portaaviones o base terrestre (contando "1" desde los hex adyacentes a ellos). Se exploran hex, por lo que los apilamientos se tratan como un marcador en el sentido de que sólo se necesita una ficha para buscar en un apilamiento entero.

¿Y cuántos de ellos? Difiere según el escenario, pero aquí tienes un resumen...

Aliados:

- 2 hexágonos por CV y CVL (Excepción: CVL *Hermes* no puede explorar).
- 1 hexágono por base terrestre en los escenarios 6 y 7.
- 2 hexágonos por base terrestre en el escenario 10.

IJN:

- 1 hexágono por CVL.
- 1 hexágono por CV para escenarios anteriores a Midway (incluido).
- ♦ **Nota:** Se supone que los escenarios 8 y 9 tienen lugar antes de Midway
- 2 hexágonos por CV para escenarios posteriores a Midway.
- 1 hexágono por base terrestre.

| HEXES POR BASE | CV | CVL | BASE TERRESTRE |
|----------------|----------------------|----------------|----------------|
| IJN | 1 (Esc. 5, 6, 8 y 9) | 1 | 1 |
| | 2 (Esc. 7 y 10) | | |
| Aliados | 2 | 2 Hermes: 0 | 1 (Esc. 6 y 7) |
| | | | 2 (Esc. 10) |

♦ **Nota:** Los escenarios personalizados (*¡eh, son personalizados!*) pueden tener un número diferente de hexágonos por portaaviones/base terrestre.

♦ **Nota:** Hasta su aplastante derrota en Midway, la IJN no realizó un reconocimiento diligente. Lo reflejamos permitiendo a la USN buscar dos hexágonos por portaaviones, pero sólo un hexágono por portaaviones para la IJN a menos que un escenario tenga lugar después de Midway (4 de junio de 1942).

♦ Ten en cuenta que el alcance y el número de exploradores depende de la base desde la que se lanzan, por lo que si un CV aliado tiene 3 marcadores de flota en un radio de 8 hexágonos, y otro CV no tiene ninguno a su alcance, sólo colocará 2 fichas aunque teóricamente podría colocar 4).

4.4.2. Informes de los exploradores

Por último, tu oponente inspeccionará cada ficha de **reconocimiento** una a una, sin mostrarte el reverso, y te informará del resultado del reconocimiento: La ficha tendrá un "DETECTED!", "?" o "MISDIRECT", y el informe que se te dará será el siguiente:

Resultado "?": El oponente dirá siempre "No Contact"

♦ *Nubes bajas, equipos de comunicaciones rotos, interceptación por cazas enemigos - cualquier incidencia podría haberlos frustrado.*



Resultado "Misdirect": El oponente dirá...

- Si es un marcador señuelo: "No Contact".
- Si es una Task Force de portaaviones: "Fleet Task Force sighted" (flota detectada).
- Si es una Task Force de flota: "Carrier Task Force sighted!!!" (portaaviones detectado!!!).



Resultado "Detected!": El oponente dirá...

- Si es un marcador señuelo: "No Fleet sighted" (flota no avistada). El oponente te mostrará el señuelo junto con las fichas que tenga debajo de búsquedas anteriores. Estas fichas no se devuelven al contenedor de fichas hasta el anochecer.
- Si es una Task Force de portaaviones: "Carrier Task Force sighted!!!" (portaaviones detectado!!!).
- Si es una Task Force de flota: "Fleet Task Force sighted" (flota detectada).



Pon la ficha boca arriba (Search) debajo del marcador de la flota después de buscarla. Manténlos juntos cuando muevas el marcador.

♦ **Nota:** La ficha de reconocimiento se coloca debajo del marcador de flota para que ambos puedan confirmar más tarde (cuando la flota finalmente es revelada como Task Force o señuelo) para que nadie haga trampas. Si sois gente de honor, no es necesario tener la ficha acompañando al marcador, en ese caso, dejadla a un lado, no la devolváis al contenedor de fichas (hasta que las reglas digan que la reponéis, por la noche)

Si el informe da como resultado una Task Force avistada:

- Coloca un marcador de avistamiento con la flota, se moverán juntos hasta que la Task Force sea finalmente revelada (por combate naval o ataque aéreo).
- Si la Task Force sólo tiene un buque, debe informarse de ello. Es poco probable que los exploradores confundan este hecho. (Recordatorio: una unidad completa de destructores o transportes son dos buques).

♦ **Nota:** En el caso de "Misdirect" y "Detected" no estarás seguro de si se trata de un avistamiento genuino, pero debes saber que la proporción de fichas "Detected!" a "Misdirect" es de 5:2. Esto significa que buscar en un marcador de flota dos veces y obtener el mismo informe de "Task Force sighted" las dos veces te da un 86% de posibilidades de que el avistamiento sea cierto.

Si tienes más de un marcador de flota en un hex, entonces lee el resultado para cada marcador de flota.

♦ *Nota: Cuidado con tener más de un marcador de flota apilado con un señuelo en el mismo hex, porque en caso de Detected! (es decir, en el caso de un despiste sabrá que el señuelo es un señuelo porque habrá "Task Force sighted" y "No Contact", y en el caso de Detected habrá "Task Force sighted" y "No Fleet sighted"). Incluso si no hay ningún señuelo apilado, y hay una TF de flota y una TF de portaaviones, el oponente sabrá que hay al menos una TF de portaaviones. Así que, según este sistema de búsqueda, los jugadores no suelen apilar marcadores de flota.*

4.5. FASE ADMINISTRATIVA

1. Se realizan **reparaciones de emergencia** en buques con daños menores:

- En primer lugar, todos los barcos con un marcador de daño menor e en su estatus de "reparaciones de emergencia" eliminan el marcador.
- Entonces, todos los barcos con un daño menor marcarlos al estado "reparaciones de emergencia".



2. Entonces, el **marcador de turno** se mueve a la siguiente casilla (y se le da la vuelta al marcador para mostrar qué lado tiene la ahora la iniciativa).

3. Y por último, si ahora después de mover el marcador de turno es el primer **turno de noche** del día (turnos 11 y 23):

- Todas las fichas de reconocimiento (las utilizadas y las del mapa) vuelven al contenedor de reconocimiento.
- Todos los marcadores de avistamiento se eliminan de los marcadores de flota.
- Todos los marcadores de flota avistada se oculta (dar la vuelta a su lado de bandera).

5. UNIDADES ESPECIALES

5.1. AERONAVE

5.1.1. B17

- Los B-17 atacan desde una altitud fuera del alcance de los cañones antiaéreos.
- Están exentos del paso antiaéreo.
- Los cazas de la IJN no tienen que interceptarlos si no quieren.
- Llevan a cabo un solo ataque y luego se retiran fuera del tablero, fuera del juego.
- Al atacar una base, si no hay CAP en la base, las unidades B17 ven triplicados sus valores aire-superficie.

5.1.2. Zero

Puedes dividir una unidad de fuerza completa en 2 unidades reducidas (usando una ficha extra) durante la fase de operaciones aéreas, en la planificación, y también al atacar o interceptar. Puedes fusionar cualquier unidad Zero en cualquier momento, o mantenerlas divididas.

♦ *Nota: intenta recordar la base de operaciones del marcador adicional, tendrá que volver a su base de origen si es posible.*

5.1.3. Douglas TBD Devastator

Sólo pueden asaltar un objetivo en un radio de 4 hexágonos de su base. Y lo mismo para volver a una base: 4 hexágonos.

5.2. BUQUES

5.2.1. CV Lexington y CV Saratoga

Tratados como DD durante las Batallas Navales. No pueden bombardear bases terrestres.

5.2.2. CV británicos (Indomitable, Formidable, Illustrious)

Sus cubiertas de vuelo están equipadas con blindaje. No están sujetos a chequeo de amplificación de daños por bombas.

5.2.3. BB

Los acorazados no pueden ir en Grupos Operativos de Portaaviones (formación en anillo).

Excepción: IJN Kongō, Hiei, Haruna y Kirishima.

♦ Un icono (⊗) señala los acorazados que no pueden ir en Task Force de portaaviones.

5.2.4. BB Yamato

El Yamato tenía cañones de 46 cm, que superaban por completo a los cañones de 40 cm o 36 cm de otros acorazados. La potencia de fuego superior del Yamato se refleja en una de las dos ventajas opcionales.

El jugador del IJN elige uno de ellos cuando comienza el combate naval:

1. **Ataque unilateral:** Sólo atacará el Yamato. No puedes elegir esto en turnos nocturnos.
2. **Golpear dos veces:** Como es habitual en las batallas navales, usa el tipo de cañón de mayor alcance o el tipo o tipos acordados por ambos jugadores. El Yamato realiza 2 ataques: pueden ser contra el mismo objetivo pero no suma el doble de potencia de fuego en el mismo ataque.

5.2.5. CL Ōi y CL Kitakami (Cruceros torpederos)

Eran cruceros armados con torpedos de largo alcance. Los índices de potencia de fuego [4/8] están pensados para [batalla diurna y bombardeo de bases/batalla naval nocturna].

♦ *Nota: El 8 se debe a que el uso de torpedos de largo alcance durante la noche, como si fuera un DD, y así el valor es aún 4 por bombardear una base terrestre (día y noche).*



© 2023

TASK FORCE: BATALLAS DE PORTAAVIONES EN EL PACÍFICO
es fabricado y distribuido por VUCA Simulations,

una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los derechos reservados.

Puedes encontrar más información sobre nuestros juegos y materiales útiles en: vucasims.com