

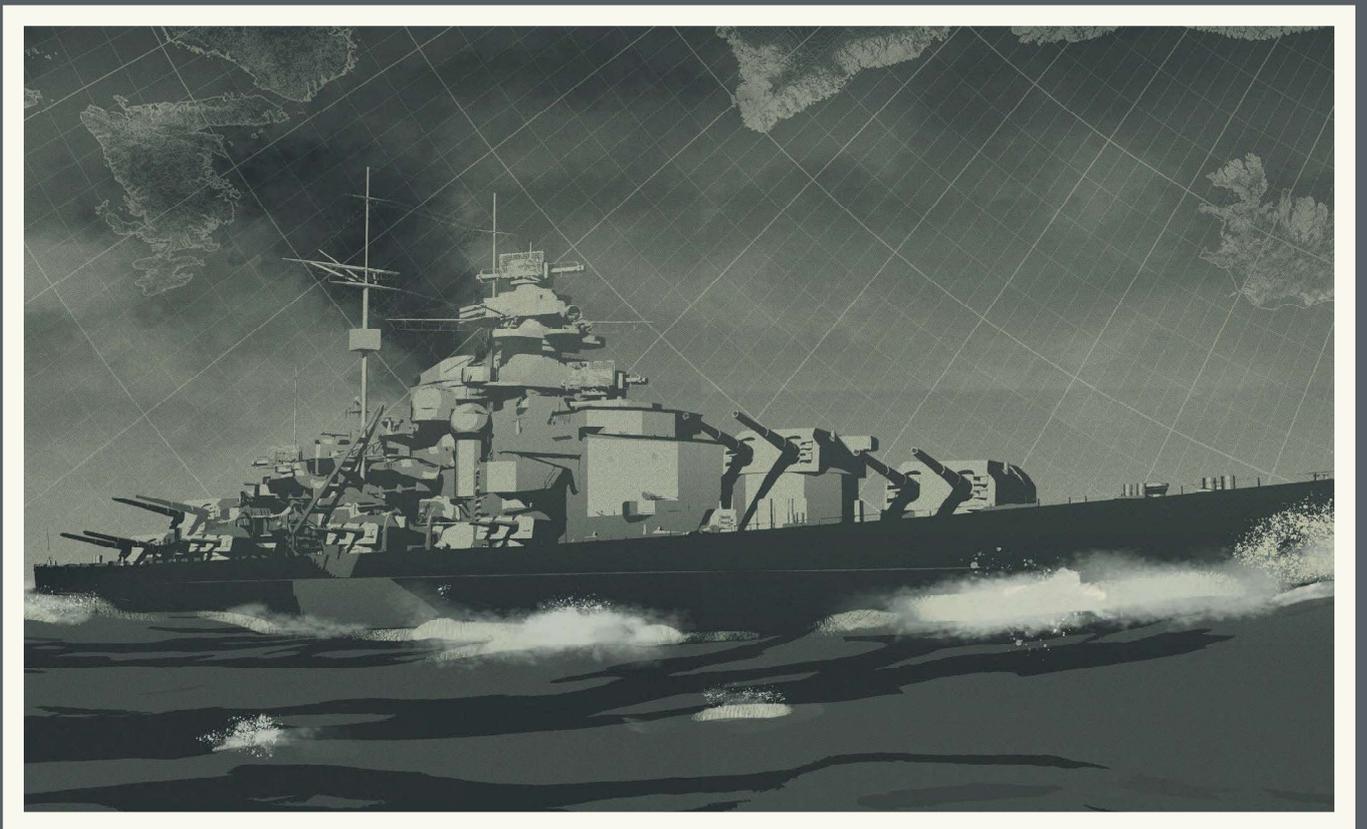
THE CHASE OF THE

**Bismarck**

OPERATION RHEINÜBUNG - 1941

# Reglamento





© 2022

## THE CHASE OF THE BISMARCK - OPERATION RHEINÜBUNG 1941

está fabricado y distribuido por  
VUCA Simulations, una marca de  
Bruncken & Gebhardt GmbH.  
Todos los Derechos Reservados.

### CREDITOS

Diseñadores

**Jack Greene & Patrick Gebhardt**

Desarrollo & Director de Arte

**Patrick Gebhardt**

Artista Gráfico

**Pablo Bazerque**

Editor del Reglamento

**Julius Bruncken**

Reglamento en español

**Betsunin**

Agradecimiento especial a:

(Sin ningún orden en particular)

**Al Bisasky,**

**Jon Carter,**

**Wes Coates,**

**Daniel Frings,**

**Edgar Gallego,**

**Oliver Jung,**

**Nicole Kaiyan,**

**Hans Korting,**

**Nicolas Michon,**

**Craig Mulcahy,**

**The late Mick Uhl,**

**Daniel Underbakke,**

**and Jerome Weisen.**

**The Chase of the Bismarck**

está dedicado a **Kathleen Greene.**

### ABREVIATURAS

**BB** - Acorazado

**BC** - Crucero de Batalla

**BG** - Transfondo

**CA** - Crucero Pesado

**CG** - Guarda Costas

**CL** - Crucero ligero

**CV** - Portaviones

**DD** - Flotilla de destructores

**DRM** - Modificador a la Tirada del Dado

**ER** - Valor de Evasión

**FP** - Punto de Combustible

**GT** - Turno de Juego

**KG** - Kampfgruppe (Task Force)

**LV** - Nivel

**MP** - Punto de Movimiento

**MVD** - Movido

**MVT** - Movimiento

**NP** - No es Posible

**TF** - Task Force

**TK** - Cisterna

**PV** - Punto de Victoria

THE CHASE OF THE

# Bismarck

OPERATION RHEINÜBUNG - 1941

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2. Componentes</b>	<b>4</b>
2.1. Tablero de búsqueda Operacional	4
2.2. Tablero de Batalla Táctica	4
2.3. Fichas	4
2.3.1. Unidades navales	4
2.3.2. Unidades aéreas	5
2.3.3. Marcadores	5
2.4. Tarjetas de barcos y bloques de madera	5
2.5. Pantallas de los jugadores	5
2.6. Ayuda del jugador para el combate táctico	5
2.7. Hoja de seguimiento de impactos (opcional)	5
2.8. Dados	5
<b>3. Despliegue</b>	<b>6</b>
<b>4. Secuencia de juego y cond. de victoria</b>	<b>7</b>
<b>5. Fase de Visibilidad (Saltar en el Turno 1)</b>	<b>8</b>
<b>6. Fase de Persecución (Saltar en Turno 1)</b>	<b>8</b>
<b>7. Fase de Movimiento</b>	<b>9</b>
7.1. Movimiento de unidades navales perseguidas	9
7.2. Crear o separar Task Forces	9
7.3. Marcar y realizar intentos de reparación en mar	9
7.4. Marcar barcos en puerto y repostarlos	9
7.5. Marcar barcos repostando en el mar y repostarlos	9
7.6. Marcar unidades navales en patrulla naval	9
7.7. Mover unidades navales y aéreas	9
7.7.1. Movimiento de unidades aéreas	9
7.7.2. Movimiento de unidades navales	10
7.8. Voltar los marcadores de Perseguido a Avistado	11
<b>8. Fase de Búsqueda</b>	<b>12</b>
<b>9. Fase de Ataque Aéreo</b>	<b>13</b>
<b>10. Fase de Combate Naval</b>	<b>14</b>
<b>11. Fase de Detección Fortuita</b>	<b>19</b>
11.1. Contacto de submarino	19
11.2. Detección Aleatoria	20
11.3. Caza de convoyes	20
<b>12. Fase de Mantenimiento</b>	<b>21</b>
<b>13. Reglas opcionales</b>	<b>21</b>
13.1. Unidades hipotéticas	21
13.2. Agotamiento de la tripulación	21
<b>14. Notas del diseñador</b>	<b>22</b>
<b>15. Bibliografía</b>	<b>23</b>
<b>16. Glosario</b>	<b>24</b>

## 1. Introducción

**The Chase of the Bismarck** se juega por turnos, cada uno de ellos representa 5 horas en tiempo real. En cada turno, los jugadores mueven secretamente sus barcos y unidades aéreas bajo su mando en su propio Tablero de búsqueda. Cada jugador puede entonces realizar búsquedas, en cuanto tenga suficientes factores de búsqueda, para localizar los barcos de su oponente. Esta es la "parte operacional del juego". Si algún barco es descubierto y hay barcos propios en la misma zona, se podrá proceder al tablero de Combate, lo que dará lugar a la "parte táctica del juego". El juego finaliza si el Bismarck es hundido, atraca en un puerto amigo, o se alcanza el último turno de juego. (29 de Mayo).

## 2. Componentes

- Dos tableros de búsqueda Operacional
- Un tablero de Batalla Táctica
- 582 Fichas
- 30 Tarjetas de Barco
- Dos pantallas de jugador
- Dos tablas de ayuda de jugador
- Dos tablas para el setup
- Dos dados de 10 caras
- Un libro de guerra
- Varios bloques de madera rojos y azules

### 2.1. Tablero de Búsqueda Operacional

Hay dos tableros de Búsqueda Operacional (uno por jugador). Cada jugador usará el suyo para maniobrar con sus barcos y unidades aéreas para tratar de localizar barcos y convoyes enemigos. Las pantallas de jugador se usan para ocultar los movimientos y la localización de las unidades de la vista del enemigo.

En cada tablero de búsqueda hay un mapa del Atlántico Norte que representa la zona en la que se desarrolló la operación Bismarck. Los movimientos se desarrollan en la rejilla hexagonal. Cada hexágono representa 137 km ó 74 millas náuticas de lado a lado.

Los barcos sólo pueden entrar en zonas que contengan coordenadas, no pueden atravesar zonas de costa. Las unidades aéreas pueden entrar en cualquier zona.

Todas las características relevantes del tablero de búsqueda se encuentran en la leyenda de terreno de las pantallas de jugador.

### 2.2. Tablero Batalla Táctica

Cuando barcos de bandos opuestos se encuentren en el mismo hexágono del tablero de búsqueda, el jugador en turno puede saltar al tablero de Batalla Táctica, para resolver el combate entre ellos.

### 2.3. Fichas

El juego incluye unas planchas con fichas que representan tanto los barcos como las unidades aéreas que participaron en la operación, además se incluyen fichas para algunos barcos que podrían haber intervenido. También puedes encontrar diferentes tipos de marcadores a modo de ayuda de juego. Este es su resumen:

#### 2.3.1. Unidades navales

**Fichas operacionales de barcos:**



**CLASE:** Los Barcos se clasifican en Buques y Cisternas (Tk).

- BB- Acorazado
- BC- Crucero de Batalla
- CV- Portaviones
- CA- Crucero Pesado
- CL- Crucero Ligero
- DD- Flotilla de Destruyores
- CG- Guarda Costas
- TK- Cisterna

**EMBLEMA:** Emblema histórico del barco. Sin efecto en el juego.

**NOMBRE:** El nombre específico de un barco o una flotilla.

**EVASION:** La velocidad en nudos de una unidad naval.

**RADAR:** Los barcos con Radar son más eficientes en combate naval y siguiendo barcos enemigos.



**VALOR DE VELOCIDAD:** Clasificación de un barco según su velocidad: F: Rápido, M: Medio, S: Lento, VS: Muy Lento.

**INDICADOR DE HEX. MOVIDOS:** Puede usarse para indicar el número de hexágonos que ha movido un barco en la fase de Movimiento. Ayuda a trazar el consumo de combustible del turno.

**ESTADO DAÑADO:** Si, debido a los efectos de las fichas de evasión recibidas, el valor de Evasión de un Buque cae hasta 25 o menos, sustituye su ficha por la variante Dañada. Las fichas de Buque Dañado sólo son necesarias para buques F. Seguirá gastando FP de acuerdo a las reglas para los Buques rápidos pero sólo moverá un hex. al turno. Si la Evasión de un buque se reduce hasta 0, el buque quedará inmovilizado hasta que sea reparado.

**CISTERNAS:** Usadas principalmente para repostar buques en el mar.

**FICHAS TACTICAS DE BUQUE:** Se usan durante la resolución del combate naval



**FICHAS DE TASK FORCES (TF):**



Son los marcadores de posición de un grupo de barcos que se mueven juntos en una Task Force (en Alemán: "Kampfgruppe"). Todos los barcos que forman parte de una TF se colocan en su correspondiente caja en el mapa. El marcador de TF se usa para identificar su movimiento en el mapa. El término "unidades navales" incluye tanto a barcos aislados como a Task Forces.

### 2.3.2. Unidades aéreas

#### Avión Aliado

Velocidad Máx. 11	Tipo 10
EIRE A-RBASE	HVALFJORD
Base	Recon BG Resistencia

#### Avión Alemán

Tipo 2	Velocidad Máx. 10
TRONDHEIM	TRONDHEIM
Resistencia	Recon BG Base

Los Aviones de Combate (✈️) pueden elegir entre dejar caer Marcadores de trayectoria de ataque y Marcadores de trayectoria de búsqueda durante su movimiento. Los Aviones de Reconocimiento (🔍) sólo pueden dejar caer Marcadores de trayectoria de búsqueda.

### 2.3.3. Marcadores

FRENTE	DORSO	NOMBRE Y FUNCIÓN
		<b>Avistado/Perseguido:</b> Los usan ambos jugadores para señalar barcos que han sido avistados. El primer tipo indica si ha sido avistado o está siendo perseguido el segundo tipo incluye además la denominación del barco.
		<b>Marcador de Evasión:</b> Distingue barcos que quieren evitar ser perseguidos. (ver 6)
		<b>Patrulla Naval:</b> Distingue aquellos barcos realizando patrullas navales. (ver 7.6)
		<b>Trayectoria de búsqueda:</b> Marca los hexágonos con Factores de Búsqueda ampliados por la presencia de un avión. (ver 7.7.1)
		<b>Trayectoria de ataque:</b> Marca los hexágonos con barcos enemigos perseguidos como objetivos de un Ataque Aéreo (ver 7.7.1)
		<b>Sin Movimiento (1-2-3-4):</b> Indica los turnos restantes antes de que un barco pueda volver a mover. (ver 7.7.2 & 11.3)
		<b>Reparar en alta mar:</b> Marca a los barcos que intentan reparar el timón o recuperar factores de evasión. (ver 7.3)
		<b>Repostar en alta mar:</b> Marca las Cisternas y los barcos a los que están repostando. (ver 7.5) Sólo el jugador Alemán puede repostar en alta mar.
		<b>En Puerto:</b> Marca los barcos que están repostando en el puerto. (ver 7.4)
		<b>Efectos de daño:</b> Utilizados para indicar los daños recibidos por el barco.
		<b>Efectos de la Evasión:</b> Se eligen al azar de una bolsa. Reducen los factores de evasión. Son acumulables. Si el barco afectado recupera sus factores de evasión se devuelven a la bolsa.
		<b>Daño:</b> Usados para determinar el tipo de daño recibido por el barco. Se eligen al azar de una bolsa. Tras sacarlos y ejecutar su efecto, se devuelven a la bolsa.
		<b>Marcadores de Torpedos:</b> Usados en combate.
		<b>Volviendo a la base/Poco combustible:</b> Marca los barcos con poco combustible que deben volver a puerto o se perderán. (ver 7.7.2)

	<b>Restringido:</b> Marca los barcos que no se ponen en juego hasta que se cumpla la condición.
	<b>PV de Convoy:</b> Usado para indicar la cantidad de PVs de Convo que el jugador Alemán lleva acumulados. (ver 11.3)
	<b>Marcador de 0.5 PV:</b> Indica los PVs por hundir mercantes aislados.
	<b>Marcadores de combustible:</b> Se usan para mostrar la cantidad de combustible de un barco en el contador de combustible, los barcos lentos y muy lentos no gastan combustible.

### 2.4. Tarjetas de barco y cubos de madera

La mayoría de los barcos del juego tienen su Tarjeta de barco. Los jugadores tomarán la tarjeta correspondiente al entrar en combate o cuando un barco reciba daño, sirviéndose de los cubos de madera para indicar el mismo. Un barco es hundido si ha recibido tantos impactos en su Casco "Hull" que lo lleven a '0'

#### ARETHUSA

CL-Light Cruiser

Length: 154 m  
Beam: 16 m  
Draft: 5 m

#### GALATEA

CL-Light Cruiser

Length: 154 m  
Beam: 16 m  
Draft: 5 m

32	3		
EVASION	TORPEDOS	RADAR	EFFECTS

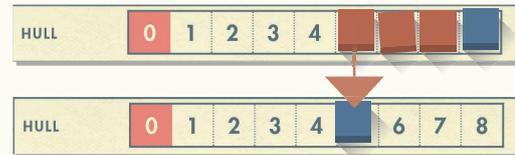
32	3		
EVASION	TORPEDOS	RADAR	EFFECTS

HULL			
0	1	2	3
PRIMARY ARMAMENT BOW			
0	1		
PRIMARY ARMAMENT STERN			
0	1		

HULL			
0	1	2	3
PRIMARY ARMAMENT BOW			
0	1		
PRIMARY ARMAMENT STERN			
0	1		

#### COMO MARCAR LOS IMPACTOS :

Contamos con cubos de madera de dos colores, los azules indican el estado actual y los rojos identifican el daño recibido durante las rondas de combate. La primera vez que saques la Tarjeta de barco, pon un cubo azul en el valor más alto de cada registro. Cuando la ronda de combate finalice, sustituye el cubo rojo más a la izquierda por el cubo azul y retira todos los cubos rojos de la Tarjeta de barco.



### 2.5. Pantallas de jugador

Se deben usar para impedir que cada jugador vea el Tablero de búsqueda Operacional del contrario. Además incluye información muy útil para seguir el desarrollo del juego.

### 2.6. Ayuda del jugador para el combate táctico

Sólo se usa durante un combate naval. También contiene información muy útil para el desarrollo del combate.

### 2.7. Hoja de seguimiento de impactos (opcional)

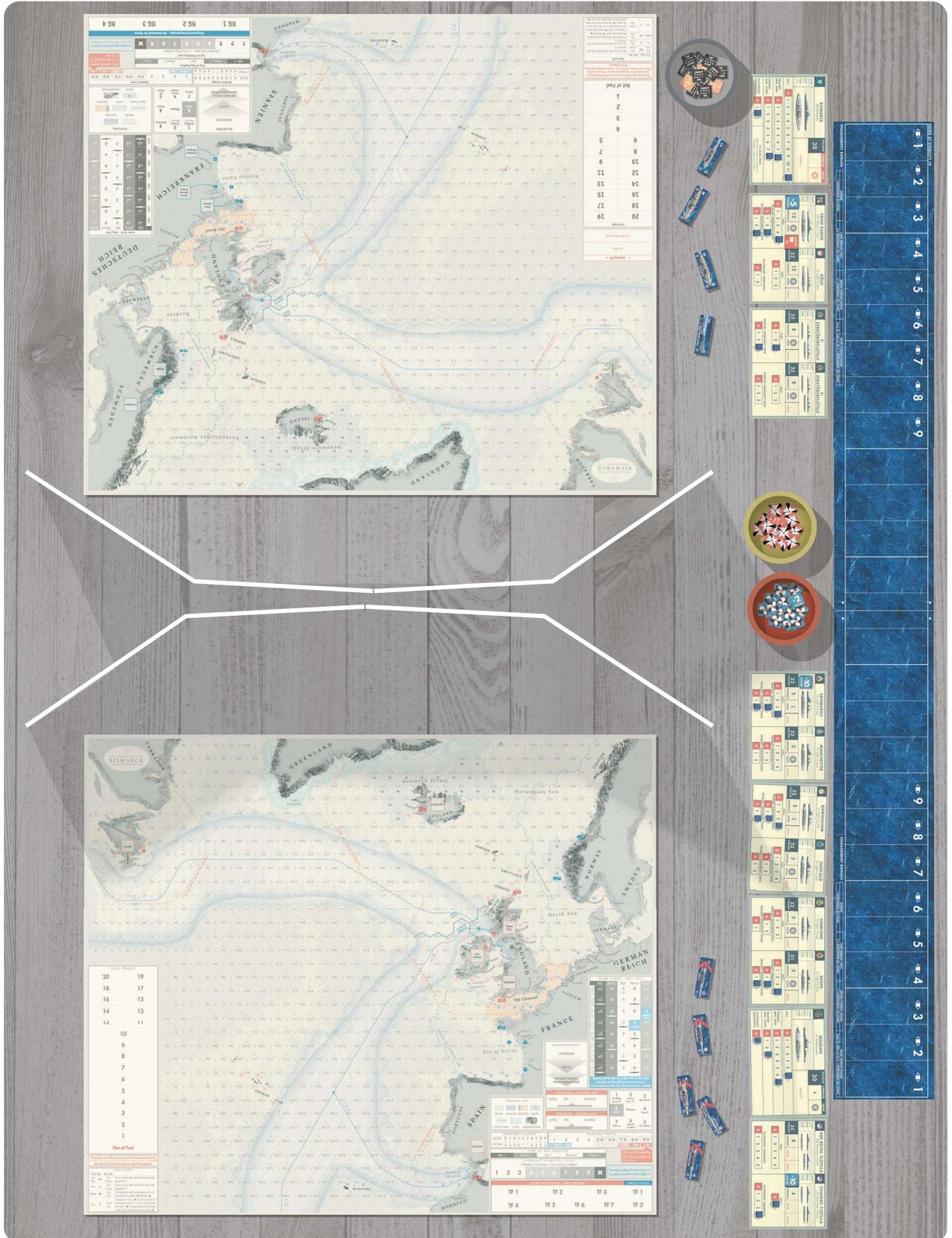
En lugar de usar las Tarjetas de barco con los cubos de madera, los jugadores pueden optar por usar las hojas de seguimiento opcionales. Estas hojas se pueden descargar de vucasims.com.

### 2.8. Dado

Un resultado de un "0" siempre es un fallo, no un diez como en otros juegos.

### 3. Despliegue

Coloca todas las unidades y marcadores en el mapa como se indica en las tablas de despliegue. Pon todos los marcadores de daño en una bolsa o taza, y pon los marcadores de evasión en otra. El jugador Alemán colocará adicionalmente en otra bolsa o taza los marcadores de PV de Convoy. Las Tarjetas de barco se colocan a un lado (serán visibles para ambos cuando entren en juego) con las fichas tácticas de buque.



## 4. Secuencia de juego y cond. de victoria

Aquí puedes ver un resumen de la secuencia de juego. Todos los pasos están desarrollados en su correspondiente sección del reglamento. Los jugadores pueden usar este contador de fases de juego para llevar un seguimiento durante el turno.

1 Visibility Skip on GT 1	2 Shadow Skip on GT 1	3 Movement
8 Admin	Phases	4 Search
7 Chance	6 Naval Combat	5 Air Attack

### 1. Fase de Visibilidad

(No ejecutar en el Turno 1).

- Tira un dado en la Tabla de Cambio de Tiempo y ajústalo según el resultado, aplicando los DRM actuales.
- Ajusta el marcador de niebla, si es el caso.
- Añade el DRM según el periodo del día y ajusta el nivel.
- Si el tiempo es 9 tira un dado de consumo extra de fuel.

### 2. Fase de Persecución

(salta esta fase en el Turno 1).

- Si hay un barco Alemán avistado en el mismo hexágono que un barco o una TF Aliada: Tira el dado en la tabla de Persecución por cada intento y voltea el marcador de Avistado (*Sighted*) a Perseguido (*Shadowed*) si tienes éxito.
- Retira los marcadores de Avistado (*Sighted*).

### 3. Fase de Movimiento

- Las unidades con un marcador de Perseguido (*Shadowed*) deben mover y declarar su nueva ubicación.
- Crear o Deshacer Task Forces.
- Marca y realiza intentos de reparaciones en alta mar.
- Marca barcos en puerto y repostar combustible
- Marca barcos Alemanes en puerto y repostarlos.
- Marca unidades navales realizando Patrullas Navales
- Mueve unidades navales y aéreas (no barcos perseguidos), lanza ahora *marcadores de búsqueda* o *ataque aéreo*, voltea la ficha de unidad naval si es necesario y gasta los FP.
- Voltea los marcadores de Perseguido a Avistado.

### 4. Fase de Búsqueda

- Se declaran los hex. explorados (jugador Aliado primero).
  - Si tienes éxito añade un marcador de Avistado, si había unidades aéreas en la búsqueda pon uno de Perseguido.
- Retira los *marcadores de búsqueda aérea* (*Flight Path Search*).

### 5. Fase de Ataque Aéreo

(Sólo en hex. con *marcadores de ataque aéreo*. Aliado primero)

- Tira para impactos en la tabla *Torpedo & Air Attack Hit*.
- Determina los efectos del impacto robando chits de daño.
- Retira los *marcadores de ataque aéreo* *Flight Path Attack*.

### 6. Fase de Combate Naval

Sigue el procedimiento descrito en el combate Naval

### 7. Fase de Detección Fortuita

- Tira un dado para contacto submarino, si procede (🚢).
- Tira un dado en la tabla de *Avistamiento Fortuito*.
- Tira un dado en la tabla de *Caza de Convoyes* ( el Alemán elige un barco o una TF cazadora).

### 8. Fase de Mantenimiento

- Despliega los refuerzos que correspondan.
- Mueve ud. aéreas en Refit a su *airbase/ portaviones*, mueve después las unidades de *Landing* a Refit.
- Voltea o retira los marcadores *Patrol*, *Repair at Sea*, *Refuel at Sea & In Port* y *No MVT* (4 ♦ 3 ♦ 2 ♦ 1 ♦ Retirar).
- Actualiza el marcador del *Track de Turno*.

El juego termina si el Bismarck entra en un puerto amigo (se marca con un marcador de Puerto) en Francia o en Noruega, si se queda si combustible de emergencia (ver 7.7.2) o si es hundido. En todo caso, acaba al final de la fase de mantenimiento del último turno.

El jugador Alemán obtiene penalizaciones de Puntos de Victoria (PV) dependiendo de cómo ha finalizado el juego. Por lo tanto necesita de ganar determinados PV durante la partida. El Alemán recibe PV por destruir convoyes (ver 11.3) o por dañar o hundir barcos aliados (ver 10). El Aliado puede aumentar las penalizaciones de PV del Alemán hundiendo o dañando a los barcos enemigos.

Tabla de Puntos de Victoria (PVs)

Condición		Puntos de Victoria
El Bismarck es hundido		Victoria Operacional Aliada
Fin de la partida	El Bismarck en alta mar, sin daños y con al menos 10 Fuel Points restantes	-4 PVs
	Bismarck atraca en Francia	-5 PVs
	Bismarck atraca en Noruega	-7 PVs
	Al final del último turno (Si no hay otras condiciones de VPs aplicables)	-10 PVs
El Bismarck se queda sin combustible de emergencia		-15 PVs
Por cada convoy hundido		Dependiendo (de 0.5 a 2 PV, ver 11.3)
Por cada barco mercante hundido		0,5 PV
BB CV	Hundido	Tantos puntos de victoria como puntos de casco.
BC CA	Dañado	1 PV por cada dos impactos en el buque
Otra clase	Hundido	1 PV por barco hundido
	Dañado	--

Al final de la partida, el Alemán un número total de PV y si resulta con al menos 1 PV, obtiene una Victoria Operacional. Si el Bismarck hunde a dos *Buques Insignia británicos* (BB/BC/CV), entre ellos el *King George V*, *Prince of Wales* o el *Hood*, y regresa a puerto en Francia o en Noruega, el Alemán obtiene una Victoria Estratégica. En cualquier otro caso, es una Victoria Operacional Aliada.

No hay marcadores de PVs, ya que los PVs que el Alemán obtiene por hundir convoyes o mercantes aislados será desconocido para el Alemán hasta el final del juego.

## 5. Fase de visibilidad (Saltar en Turno 1)

La visibilidad es un concepto clave del juego. El nivel actual de Visibilidad indica cuántos Factores de Búsqueda son necesarios para realizar la búsqueda y localizar un barco enemigo en un hex.

El nivel de Visibilidad se determina al comienzo de cada turno (tras el turno 1). Resulta de la combinación del estado actual del tiempo modificado por el momento del día

### PROCEDIMIENTO :

Comienza lanzando un d10 en Weather Change Table:

WEATHER CHANGE	
Die Roll	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
# of Boxes	5 4 2 1 0 0 1 2 3 4

El resultado indica el número de espacios y la dirección en la que el marcador de Weather se moverá por el Weather Track. Si el resultado hace que el tiempo esté en los espacios 5-9 del Weather Track, aparecerá la Niebla. Se indicará con el reverso del marcador de visibilidad. Si el resultante es un espacio extremo de izquierda o derecha, la siguiente tirada se modificará en consecuencia.

Cuando aparezca la Niebla Voltea el marcador de visibilidad a su lado de Niebla. Con Niebla no habrá ni búsquedas ni persecución ni combate en los hexágonos de Niebla. Retira los marcadores de Avistado (Sighted) y Perseguido (Shadowed) de las unidades navales que se encuentren en hex. de Niebla (ver también [7.1]).

Si el estado actual del tiempo está en el espacio 9, tira 1D10. con un resultado de 0-4, todos los barcos deben gastar 1 fuel point.

**EXAMPLE:** The weather status is 8 and now we roll on the Weather Change Table. A roll of 6 is modified by -2, so the weather will not change.

Ahora añade al estado del tiempo actual el modificador del momento del día que puedes encontrar en el track del Turno:

	Night	Morning	Noon	Afternoon	Evening
22ND	+3	+2	Game Turn	0	+1

TIME OF DAY MODIFIER				
Night +3	Morning +2	Noon -1	Afternoon 0	Evening +1

El resultado es el Nivel del Visibilidad actual, que se marca en su correspondiente track:

CURRENT VISIBILITY LEVEL									
(Weather Track Status + Time of Day modifier)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	X

**EJEMPLO:** Un estado del tiempo de 4 cuando sea de noche dará un nivel de visibilidad de 7 por lo que serán necesarios 7 Factores de Búsqueda para realizar una búsqueda en un hexágono.

Si el Nivel de Visibilidad llega hasta el espacio (X) no se permiten ni persecuciones ni combates, en este caso retira todos los marcadores de Avistado (Sighted) y Perseguido (Shadowed).

### Resumen de la Fase de Visibilidad

(Saltar en el Turno 1).

- Tira un dado en la tabla Weather Change y ajusta el resultado con el modificador del Weather Track.
- Actualiza el estado de Niebla.
- Aplica el DRM del momento del día --> Nivel de visibilidad.
- Si el Tiempo está en el espacio del 9. Tira para gastar fuel.

## 6. Fase de Persecución (Saltar en Turno 1)

Generalmente todas las unidades navales con un marcador de Perseguido (Shadowed) deben mover primero y declarar su ubicación, lo que permite al oponente reaccionar al movimiento.

♦ El Aliado puede perseguir con unidades navales o aéreas. El Alemán sólo puede perseguir con unidades aéreas (obviamente es una regla debida al diseño).

El Aliado puede intentar Perseguir a cualquier unidad naval Alemana que esté marcada como Avistada si tiene al menos una unidad naval propia en el mismo hexágono cuyo estado le permita realizar persecuciones (comprueba en la matriz de estado de la pantalla del jugador). Para ello lanza un dado en la Shadow Table.

### Tabla de Persecución

Tirada del Dado	Resultado
0-4	Éxito en la persecución
5-9	La persecución fracasa

### Modificadores

Diferencial en la Tasa de Evasión *	+2 o más	-4
	+1	-2
	-1	+1
	-2 or less	NP
Si el perseguidor tiene radar	①②	-2
	①	-1
Nivel de Visibilidad	4-6	+1
	7-9	+3
	X	NP
Maniobra de Evasión**		+2
Maniobra de Distracción***		+2

NP: la persecución no es Posible

\* ER del perseguido más lento - ER del perseguido más lento.

\*\* Debe ser declarada por el objetivo antes de la tirada del dado.

Gasta 2 FP. Si el objetivo es una TF, todos los barcos gastan 2FP.

\*\*\* Todos los barcos de la TF gastan 1 FP. +2 sólo para los barcos más rápidos que estén separados de la TF.

Si tienes éxito, los barcos (o la TF) giran el marcador de Avistado a Perseguido.

Para cada barco Avistado o TF que es Perseguido, el Aliado debe asignar al menos una unidad naval en el mismo hexágono. Puede dividir TF para hacerlo, a menos de que esa TF esté siendo perseguida. Nunca puede haber más de un intento por barco o TF.

Un intento de persecución tendrá éxito con un 4 o menos. la tirada del dado se ve modificada por varios factores como la Tasa de Evasión (ER) Diferencial (ER del perseguido más lento - ER del perseguido más lento), radar, Nivel de Visibilidad o Niebla

Antes de que la tirada se realice, el propietario del barco o la TF que se intenta perseguir puede declarar una Maniobra de Evasión o una Maniobra de Distracción (¡nunca ambas!). Una Maniobra de Evasión reduce la posibilidad de éxito del intento de persecución. Al hacerlo consumirá 2 FP. Si la realiza una TF, cada barco de la TF debe consumir 2 FP para intentarla. El barco o la TF se marca con un marcador de Maniobra de Evasión y sólo podrá mover un máximo de 1 hexágono en la siguiente Fase de Movimiento

También es posible que sólo una parte de una TF intente una Maniobra de Distracción. Para hacerlo también debe declararse antes de la tirada de intento de persecución. Todos los barcos en la TF gastarán 1 FP. La TF se divide entonces en una parte "rápida" y en otra "lenta" (la unidad más lenta de la parte "rápida" debe tener un EV al menos igual que la unidad más rápida de la parte "lenta"). Cada parte puede tener tan sólo desde una unidad, no hay límite de barcos por unidad. El Aliado debe decidir ahora a qué parte de la TF quiere perseguir. Si elige la parte rápida, recibirá un modificador de +2 a la tirada.

♦ Una Maniobra de Distracción es la única manera de separar una TF que está siendo perseguida.

Si el Aliado está persiguiendo con una TF, puede dividirla para intentar perseguir a ambas partes de la Maniobra de Distracción.

Todas las unidades o TF perseguidas con éxito reciben un marcador de Perseguido (*Shadowed*). Los marcadores de Avistado (*Sighted*) restantes se retiran de los tableros de búsqueda

♦ Una unidad que ha hecho un intento de persecución no puede volver a hacer otro en el mismo turno.

### Resumen de la Fase de Persecución

(saltar en Turno 1).

- Si hay una unidad naval en el mismo hex. que un barco o una TF aliada: tira un dado en la *Tabla de Persecución* por cada intento de persecución y si tienes éxito, voltea el marcador.
- Retira los marcadores de Avistado (*Sighted*).

## 7. Fase de Movimiento

### 7.1. Movimiento de unidades navales perseguidas

Todas las unidades navales con un marcador de Perseguido deben moverse de acuerdo a 7.2 y declarar su nueva ubicación al oponente o no mover ese turno para hacer reparaciones o repostar en alta mar. Si varios barcos perseguidos mueven del mismo a diferentes hexágonos, cada barco recibe su propio marcador de Perseguido. Si un barco se mueve a un hexágono de niebla cuando el nivel de Visibilidad está en Niebla retira el marcador de Perseguido. Aún así el primer hexágono de Niebla en el que se entra debe ser declarado al oponente. Si ambos jugadores tienen barcos Perseguidos, el Alemán moverá primero.

### 7.2. Crear o separar Task Forces

Ambos jugadores pueden crear o separar TFs. Para crear una TF todos los barcos que la constituyan deben estar en el mismo hexágono y no pueden tener un marcador de Perseguido. Coloca todas las unidades que van a formar la TF en su respectiva caja y pon el marcador de la TF en el hexágono donde se ha formado. Se pueden sumar barcos a la TF siempre que estén en el mismo hexágono, simplemente mueve el barco a la caja de la TF. Para separar un barco de una TF que no está siendo perseguida, sácalo de la caja de la TF y ponlo en el hexágono de la TF. Una TF debe incluir al menos 2 barcos, si sólo queda uno elimina el marcador de TF del mapa. No hay límite barcos que formen una TF.

### 7.3. Marcar y realizar intentos de reparación en el mar

Cualquier barco con el timón dañado o con Factores de Evasión perdidos puede intentar una reparación en alta mar. La unidad se marca con el correspondiente marcador y lanza un dado en la tabla.



El resultado se modifica según el nivel actual del tiempo. La tabla muestra el resultado.

Tabla de reparaciones en alta mar		
Para intentar una reparación en alta mar no se puede mover ni patrullar en este turno.	Resultado	Factores de Evasión recuperados
	0	+5 o timón reparado
	1	+3
	2	+2
	3-9	Fracaso
Modificadores		
Track de Tiempo	4-6	+1
	7-9	+2

Para indicar los Factores de Evasión recuperados reemplaza el Marcador de *Efecto de Evasión* por el actualizado (si no se ha recuperado por completo). Si la Evasión de un barco tras la reparación es de 26 o mayor, coloca la ficha de la variante no dañada.

♦ Una unidad haciendo reparaciones en alta mar no puede mover, realizar búsquedas ni patrullar en el mismo turno.

Los marcadores se retiran en la Fase de Mantenimiento.

♦ Las unidades navales que se están reparando en alta mar no pueden sumar sus factores al hacer una búsqueda en el turno.

### 7.4. Marcar barcos en puerto y repostarlos

Los barcos en un hexágono con un icono de puerto pueden marcarse como "en puerto" y repostar. Suma 4 FP a su valor actual. Una unidad repostando en el mar no puede mover, buscar ni patrullar en el mismo turno. Retira los marcadores en la Fase de Mantenimiento.



♦ A ship may never receive more FP than its Fuel limit indicated on the marker!

Any number of ships may refuel up to four FP in a single port in a given turn. In addition, all torpedoes may be replenished.

### 7.5. Marcar barcos repostando en el mar y repostarlos

Sólo el Alemán puede repostar en alta mar. Para hacerlo debe haber una cisterna en el mismo hex. Pon el marcador Repostando en alta mar a ambos barcos. Añade 4 FP a su contador actual. Un barco repostando en alta mar no puede mover, buscar ni patrullar en el mismo turno. Quita los marcadores en la Fase de Mant.



♦ ¡Recuerda, un barco nunca puede tener más FP que los indicados en su marcador de FP!

Cualquier cisterna puede repostar un barco asta un máximo de 4 FP. Adicionalmente puede reponer todos los torpedos.

Excepción: los destructores Alemanes (DD) sólo 2 FP por turno.

♦ Los barcos que estén repostando de cualquier manera no pueden sumar sus Factores de Búsqueda a las búsquedas.

### 7.6. Marcar unidades navales en patrulla naval

Las unidades navales pueden realizar patrullas navales en un hex., lo cual incrementa sus Factores de Búsqueda en 3, pon el marcador sobre la unidad.



No puede patrullar en estos casos:

- En hex. de niebla durante tiempo con Niebla.
- Si el nivel de Visibilidad está en X.
- Si el barco está repostando o reparándose en alta mar.

Cada Barco que no esté en una TF recibe un marcador. Cada TF recibe también un marcador, e igualmente aumenta en 3 sus Factores de Búsqueda por TF. La contraparte de esta acción que la unidad naval no puede mover este turno.

### 7.7. Mover unidades navales y aéreas

En este segmento los jugadores mueven sus unidades aéreas y navales. Ambos jugadores a la vez, y en sus tableros de forma oculta.

Recuerda: Las unidades navales sólo pueden entrar en una zona hexagonal con coordenadas y no pueden cruzar lados con tierra firme. Las unidades aéreas pueden entrar en cualquier hexágono.

#### 7.7.1. Movimiento de unidades aéreas

#### Aviones Aliados

Velocidad Max. 11	Tipo 10	Tipo 2	Velocidad Max. 10
EIRE ARBASE	HVALFJORD	TRONDHEIM	TRONDHEIM
Base	Recon BG	Resistencia	Recon BG
	Resistencia	Base	

#### Tipos

- Avión de Reconocimiento
- Avión de Combate

Las mayoría de los aviones no tienen un factor de Resistencia en su ficha, así que su valor es de 1. Esto significa que deben aterrizar en su base o en un portaviones en la misma Fase de Movimiento. Algunos aviones tienen un 2, lo que significa que pueden finalizar su Fase de Movimiento en cualquier hex. y comenzar la siguiente desde allí. Deberán aterrizar en su siguiente Fase de Movimiento.

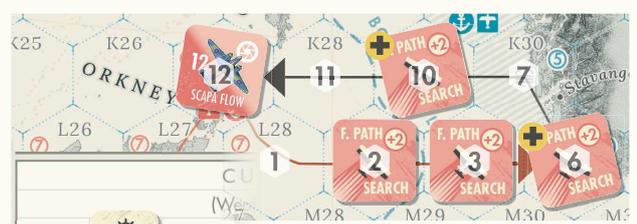
Cada unidad aérea tiene un valor de Velocidad Máxima. Representa el número de hex. que puede mover en la Fase de Movimiento. Ignorarán cualquier terreno al moverse. Durante la Fase de Movimiento una unidad aérea puede soltar dos marcadores de búsqueda aérea o un marcador de ataque aéreo "gratis" en cualquier hex. por el que se desplace. Recuerda: Este es el límite total, no por hexágono.



Cada marcador de búsqueda aérea proporciona dos factores de búsqueda para ese hex. El jugador puede soltar varios marcadores en el mismo hex. y soltar otros marcadores de búsqueda aérea además de los "gratuitos". Cada marcador adicional le costará tantos Puntos de Movimiento como el Nivel de Visibilidad actual.

◆ Ningún marcador de búsqueda o de ataque aéreo puede soltarse si el Nivel de Visibilidad es (X), ni en hexágonos de Niebla si el marcador muestra el lado de Niebla.

Una unidad aérea que se mueva de este modo puede tomar tierra si lo necesita. No puede soltar marcadores de búsqueda aérea si ello le quita los puntos necesarios para tomar tierra.



Esta unidad aérea Aliada realiza un vuelo de 8-hex. Suelta los marcadores de búsqueda aérea en los hex. 2 y 3 gratis y como el Nivel de Visibilidad actual es de 2 puede gastar 2 MPs para un marcador (+) adicional en el hex. 4 y uno más en el hex. 6.

Un marcador de ataque aéreo sólo puede soltarse en un hex. con una unidad naval enemiga perseguida. El ataque se resolverá en la Fase de Ataque Aéreo. Se pueden soltar varios marcadores de ataque aéreo en el mismo hex. (de distintos aviones por supuesto).

◆ Aunque el ataque no haya sido resuelto aún, casi siempre, la unidad "atacante" tendrá que tomar tierra al final de su movimiento. Este "salto en el tiempo" es en aras de la jugabilidad.

Una unidad aérea debe tomar tierra siempre en su propia base o portaviones. Tras ello se colocará en la casilla Landing Zone o Aircraft Refit, y se pondrá en la Refit Zone en la siguiente Fase de Mantenimiento. De aquí en la Fase de Mantenimiento del siguiente turno, volverá a su base o portaviones y estará lista para la acción de nuevo. La unidad estará inactiva en el turno en el que aterrice.

Recuerda: Los aviones de combate pueden elegir soltar marcadores de búsqueda o de ataque aéreos durante su movimiento. Los aviones de reconocimiento sólo pueden soltar marcadores de búsqueda aérea durante su movimiento.

### 7.7.2. Movimiento de unidades navales

Todos los barcos se clasifican según su velocidad en una de estas cuatro clases (F – Rápido, M – Medio, S – Lento, VS – Muy Lento).



La Clase de Velocidad determina la capacidad de movimiento máximo y el gasto de Puntos de Combustible (FP) del barco, éste nunca puede entrar en un hex. sin ID ni atravesar zonas de tierra.

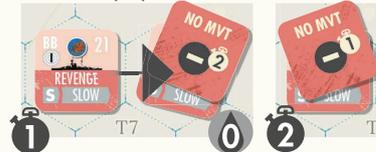
Las unidades navales Alemanas pueden moverse por el Canal del Kaiser Guillermo, como si no hubiera un lado del hex. impenetrable. En aras de jugabilidad consideramos que esa zona une O32 y O33

### MUY LENTO (VS)



Un barco MUY LENTO puede mover un hex. cada cuatro turnos. Tras mover un hex. se le marca con un marcador NO MVT 4. Este marcador se voltea a NO MVT 3 en la Fase de Mantenimiento. En la siguiente Fase de Mantenimiento se sustituye el marcador por un marcador NO MVT 2, que se volterará en el próximo turno. Al final del siguiente turno se quitará el marcador y podrá mover de nuevo.

### LENTO (S)

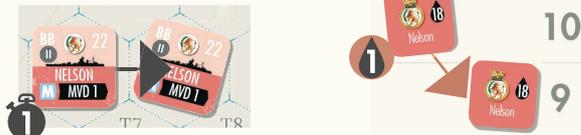


Un barco LENTO puede mover un hex. cada dos turnos. Tras mover obtiene un marcador NO MVT 2. Este marcador se voltea a NO MVT 1 en la Fase de Mantenimiento. En la siguiente Fase de Mantenimiento se elimina el marcador y puede mover de nuevo.

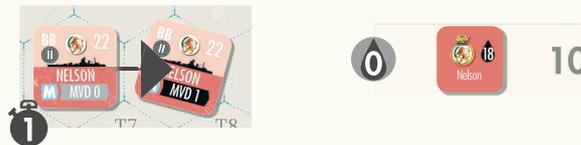
Los barcos MUY LENTOS y LENTOS no consumen combustible, así que no hay marcador de combustible para ellos.

### MEDIO (M)

#### SI MUEVE EN TURNOS SEGUIDOS



#### SI MUEVE EN TURNOS ALTERNOS



Un barco MEDIO puede mover un hex. por turno. Si mueve un hex. tras haber movido otro en el turno anterior, necesita gastar 1 FP. Baja un nivel su marcador de combustible en el Track de Fuel.

### RAPIDO (F)

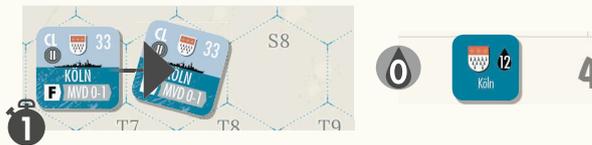
#### SI MUEVE 2 HEX. EN 2 TURNOS SEGUIDOS



#### SI MUEVE 2 HEX. TRAS MOVER 0-1 HEX. ANTERIORMENTE



#### SI MUEVE 1 HEX. TRAS MOVER 0-1 HEX. ANTERIORMENTE



Un barco RAPIDO puede mover hasta 2 hex. por turno. Si mueve hasta un hex. no necesita gastar FP. Si mueve dos hex. tras haber movido uno en el turno anterior, necesita consumir un FP. Mueve un espacio hacia abajo su marcador de FP del *Track de Fuel*. Si mueve dos hex. tras haber movido dos hex. el turno anterior gastará dos FP. Mueve dos espacios hacia abajo su marcador de FP del *Track de Fuel*. Si un barco está Dañado, sólo puede mover un hex. por turno.

Resumen del Coste de Combustible		
Tipo de Barco	Mov. Max.	Consumo de Combustible
Muy Lento	VS	1 hex. /4 Turnos No consume combustible. Marcar con un marcador No MVT después de mover (4)
Lento	S	1 hex. /2 Turnos No consume combustible. Marcar con un marcador No MVT después de mover (2)
Medio	M	1 hex. por Turno Si mueve un hex. tras haber movido un hex. en el Turno anterior, consume 1. Sin Mover 0.
Rápido	F	2 hex. por Turno Si mueve 0 o 1 hex., 0. Si mueve dos hex. tras haber movido uno o ningún hex. en el anterior Turno gasta 1. Si mueve 2 hex. y ha movido dos hex. en el turno anterior, consumirá 2.

Para representar el número de hex. que un barco Rápido o Medio mueve en el siguiente turno, simplemente da la vuelta a la ficha al valor de movimiento correspondiente.

Una Task Force mueve a la máxima velocidad de su barco más lento. Cada barco gastará combustible según las reglas anteriores

Si el *marcador de combustible* de un barco alcanza el espacio *Out of Fuel* el marcador de coloca en la casilla que esté 10 turnos más adelante del turno actual del track del turno y el barco recibe un marcador *Emergency Fuel*. Deberá repostar o llegar a puerto antes de que el marcador de turno alcance su marcador de combustible. Para hacerlo sólo puede mover 1 hex por turno.

Si no lo logra, el barco se elimina del juego y proporcionará a su oponente puntos de victoria como si hubiera sido hundido.



♦ El movimiento de las unidades se puede hacer en cualquier orden. Conviene mover un portaviones antes que sus aviones para aumentar su rango. ¡Pero no siempre tiene que ser así!

**EXCEPCION PARA LOS DESTRUCTORES ALEMANES:** Los DD Alemanes no pueden cruzar su frontera. Sin embargo si un barco pesado Alemán (BB, BC o CA) con un valor de Evasión reducido lleva un marcador de *Return to Base* estas restricciones se levantan hasta que dicho barco sea hundido, sea reparado (recobre su valor de Evasión), arribe a puerto o reposte en alta mar. Entonces los DD alemanes volverán a su zona restringida lo antes posible. Mientras la restricción está en efecto el barco que la ha desencadenado no puede cazar convoyes.

**REGLA DE CISTERNAS:** Las cisternas Alemanas nunca pueden entrar en un hex. de un convoy. Significa que el jugador Alemán necesita prestar atención donde colocar estos valiosos activos.

**7.8. Voltear los marcadores de Perseguido a Avistado** Finalmente los marcadores *Shadowed* se voltean a su lado *Sighted*

♦ Una unidad no queda perseguida automáticamente en turnos consecutivos. Para perseguirla de nuevo, el oponente necesita o bien localizar de nuevo el barco con una de sus unidades aéreas o bien tener éxito en una nueva Fase de Persecución.

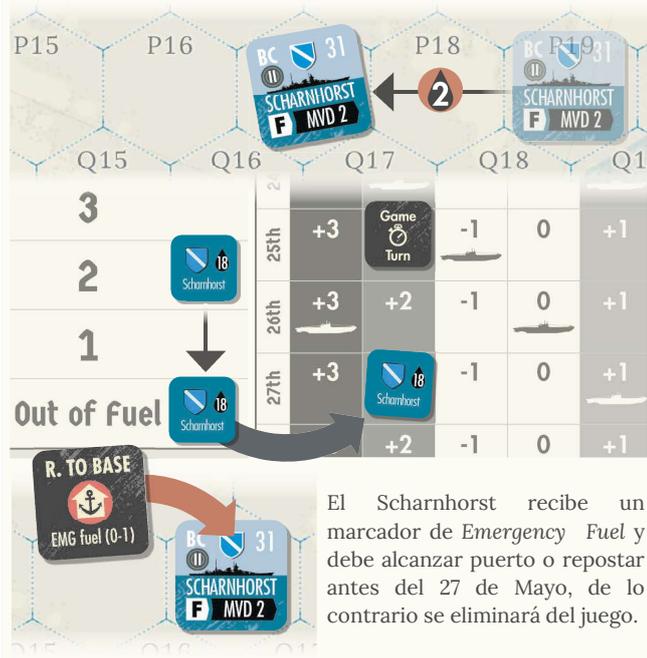
**EJEMPLO:** Si una unidad naval está perseguida (por una unidad aérea del turno anterior o por un intento de persecución con éxito), se moverá a un nuevo hex. al principio de la fase de movimiento, declarando su posición al oponente. Tras mover las unidades perseguidas, las otras unidades pueden mover, además un avión puede ahora volar a la nueva ubicación de la unidad perseguida y dejar un *marcador de ataque aéreo* en esa ubicación. El marcador de perseguido se volteará a su lado avistado al final del movimiento y no tendrá influencia en la resolución del ataque.

### Resumen de la Fase de Movimiento

- Los barcos con un marcador *Shadowed* deben mover primero y declarar su nueva ubicación al oponente.
- Crear o dividir Task Forces.
- Marcar y realizar intentos de reparaciones en alta mar.
- Marcar barcos en puerto y repostarlos (+4 FP).
- Marcar barcos alemanes repostando en alta mar (+4 FP).
- Añadir o quitar marcadores de *Patrulla Naval*.
- Mover ud. navales y aéreas (excepto los barcos perseguidos), dejar caer *marcadores de búsqueda* o *de ataque aéreo*, voltear las fichas que sea el caso y marcar el gasto de combustible
- Voltear los marcadores *Shadowed* a su lado *Sighted*.

### EJEMPLO DE QUEDARSE SIN COMBUSTIBLE

Durante la mañana del 25 de Mayo, el *Scharnhorst* gasta sus últimos dos puntos de combustible en su movimiento. Su marcador de puntos de combustible se mueve al track de turno (10 espacios en el futuro), hasta la mañana del 27 de Mayo



El *Scharnhorst* recibe un marcador de *Emergency Fuel* y debe alcanzar puerto o repostar antes del 27 de Mayo, de lo contrario se eliminará del juego.

## 8. Fase de Búsqueda

Ambos jugadores pueden intentar localizar al enemigo anunciando los hex. donde tengan al menos tantos Factores de Búsqueda como el nivel actual de Visibilidad. El factor de búsqueda total en un hex. es la suma combinada de:

- El de cada barco o Task Force (1 cada uno, quiere decir que cada TF cuenta sólo con uno, lleve los barcos que lleve)
- Marcadores de búsqueda aérea (2 por marcador)
- Marcadores de Patrulla Naval (3 por marcador)
- Valores intrínsecos de búsqueda (dependiendo del hex.)

Los barcos que realizaron un intento de Persecución al comienzo del turno no suman factores de búsqueda, tampoco lo hacen los barcos repostando (en alta mar o en puerto) ni reparándose.

Para realizar la búsqueda, los jugadores anunciarán el número del hex. que reúne los requisitos para poder realizar la búsqueda. El oponente debe anunciar si hay una o varias unidades navales en ese hex. o no. Si hay al menos una unidad naval en el hex., debe decir cuántos barcos, de qué clase y si forman una TF o no. No necesita decir el nombre del barco.

El jugador cuyo barco haya penetrado en un hex. con un valor intrínseco de búsqueda igual o superior al nivel actual de Visibilidad, de este modo evitará el tedioso proceso de tener que

ir declarando las decenas de hex. que tienen esos valores intrínsecos. Si ese valor se ha aumentado por efecto de barcos o aviones se seguirá el proceso normal.

Recuerda: No se permite una búsqueda si la visibilidad está en el extremo derecho del track (X).

Procedimiento de Búsqueda	
La búsqueda es posible si el valor de Búsqueda en el hex. iguala al menos el valor del nivel actual de Visibilidad. No se permite en ningún caso en hex. de niebla si el tiempo indica Niebla.	
Nivel actual de Visibilidad: Tiempo + modificador del momento del día.	Factores de Búsqueda en un hexágono
+?	Factores intrínsecos
+1	por cada barco o Task Force
+3	por cada marcador Patrulla Naval
+2	por cada marcador Búsqueda aérea

Si una unidad naval fue localizada durante la búsqueda, el jugador que ha realizado la búsqueda coloca en su tablero un marcador Shadowed (Si la búsqueda contaba con un marcador de búsqueda aérea) o Sighted. El otro jugador también colocará marcadores en su propia unidad naval en su tablero..

Hay un caso especial: Si la búsqueda se realiza en un hexágono por el que un barco se movió en la Fase de Movimiento, esto debe ser



SITUACION INICIAL ALIADA



SITUACION INICIAL ALEMANA

### EJEMPLO DE PROCESO DE BUSQUEDA

El jugador Aliado debe declarar sus hex. en primer lugar, y el Alemán responderá (Consecutivamente) si hay barco en el hex, su clase y la cantidad. Los hex. que se buscan deben contar con un número de Factor de Búsqueda total que iguale o supere el nivel actual de Visibilidad (en este Ejemplo, 4). El Aliado comienza anunciando sus hexágonos.



HEX 128

**PRIMERO, HEX 128** contiene la Task Force 3, con un marcador de Patrulla Naval, sumando un total de 4 Factores de Búsqueda. El Alemán responde diciendo que en 128 hay una TF que contiene un Acorazado y una Flotilla de Destruyores. Ambos jugadores ponen un marcador Sighted en sus tableros.

HEX 129



**SEGUNDO, HEX 129:** contiene 2 marcadores de búsqueda aérea, sumando un total de 4 Factores de Búsqueda. El Alemán responde que en 129 hay un crucero ligero, que no está en ninguna Task Force. Ambos jugadores colocan un marcador Shadowed en ese hex. en sus tableros, al haber marcadores de búsqueda aérea.



**TERCERO, HEX K29:** contiene al Norfolk, y dos marcadores de búsqueda aérea, haciendo un total de 5 factores de Búsqueda. El Alemán responde que K29 está vacío, pero un barco ha pasado a través de él, hacia J30. El Alemán no tiene por qué dar más información al respecto. Si un barco Alemán ha comenzado la Fase de Movimiento en ese hex. y lo ha abandonado, no tiene que decirlo. En este caso, los jugadores no colocan ningún marcador ni Sighted ni Shadowed en este hexágono.



RESULTADO AL FINAL DE LA BUSQUEDA DEL ALIADO

El Alemán comenzará a anunciar los hexágonos donde realizará la búsqueda y el Aliado declarará del mismo modo. Al finalizar ambos jugadores retirarán todos los marcadores de búsqueda aérea.

declarado (sólo puede darse el caso en un movimiento de dos hex.). La ubicación actual de las(s) unidades navales que han movido a través del hex. en el que se ha realizado la búsqueda debe declararse, sólo el número total de barcos (incluidas las TF) (ni clase ni nombres). Estas unidades no reciben marcador ni Sighted ni Shadowed, salvo que haya otra búsqueda en su hex.

En el caso improbable de que el Aliado busque en un hex. donde haya un barco Alemán y por el que también ha pasado un barco, el jugador Alemán declarará la presencia del barco en el hex. y también declarar la posición del barco que ha atravesado ese hex.

El jugador Aliado siempre realiza la búsqueda antes que el jugador Alemán.

♦ **NOTA:** Si el marcador de visibilidad muestra su lado de Niebla, no se pueden realizar búsquedas en hex. de niebla.

Al final de la Fase de Movimiento tras terminar las búsquedas todos los marcadores de búsqueda aérea son retirados de los mapas.

### Resumen de la Fase de Búsqueda

- A. Anunciar los hex en donde se busca (Aliado primero).
- Añadir un marcador *Shadowed* si una avión se ha sumado
  - Añadir un marcador *Sighted* si no se ha sumado ningún avión.
- B. Retirar todos los marcadores de búsqueda aérea

## 9. Fase de Ataque Aéreo

La fase de Ataque Aéreo sólo se produce si hay al menos un marcador de ataque aéreo en el mapa. Si ambos jugadores tuvieran algún marcador de ataque aéreo en su mapa será el Aliado el que resuelve primero sus ataques aéreos



Un marcador de ataque aéreo permite un ataque aéreo contra un barco en el hex. objetivo. El atacante puede elegir el tipo de barco mientras que el defensor puede elegir el blanco si hay mas de un barco en el hexágono atacado. Si hay varios ataques aéreos en el mismo hex. pueden realizarse sobre objetivos distintos o varias veces sobre el mismo objetivo. Los ataques aéreos se resuelven de uno en uno y el objetivo se elige al principio de cada ataque.

### Tabla de Impactos de Ataque Aéreo & Torpedos

Por cada impacto, debes robar un marcador de daño. Un resultado de 0 es 1 impacto como mínimo.

Tirada del dado	Resultado
0	3 Impactos
1-2	2 Impactos
3-5	1 Impacto
≥6	Ataque fallido

### Modificadores a la tirada del dado para Impacto

Valor de Evasión del objetivo <25	-1	
Ataque Submarino	-1	
Ataque Aéreo	En el Canal	-3
	vs Timón Dañado o Repostando en mar	-2
	vs barco Repostando en Puerto por la Noche	+2
En Combate	If target is in opening position	-2
	If target is in breaking-off position	+1
	If Torpedo at Medium R.	+1
Nivel actual de Visibilidad	1	-2
	2-3	-1
	7-8	+2
	9	+3 / Remove Evasion Rating Mod.

Un ataque aéreo se resuelve en dos fases;

1. Determinar cómo se puntúan los impactos y cómo.
2. Determinar el daño recibido por cada impacto.

Para determinar el número de impactos de un ataque aéreo, lanza un d10 en la tabla de *Impacto de Torpedos & Ataque Aéreo* y aplica al resultado los DRM correspondientes. Por cada impacto obtenido, el defensor roba un marcador de Daño. Un '0' siempre es mínimo un impacto, a pesar del DRM.



Todos los marcadores robados tras un ataque aéreo se devuelven a su bolsa tras resolver los impactos.

♦ *Un ataque aéreo en el Canal (Hex. Q29/Q30-T26/U26) se benefician de un -3 DRM al impacto. Combinado con el valor intrínseco de Búsqueda hace del Canal un lugar muy peligroso por el que desplazarse (para ambos bandos).*

♦ *Las Cisternas se eliminan del juego tan pronto como reciban un impacto que no sea un fiasco.*



**Fiasco:** Sin efecto



**Daño de Timón:** Coloca un marcador de Timón Dañado en la tarjeta del barco. No podrá mover hasta que sea reparado con éxito.



**Daño de Proa o de Popa:** El Armamento Principal de Proa o Popa es dañado. Marca el daño en la Tarjeta del Barco. Si no hay suficientes huecos en la Proa o Popa para marcar el daño, los restantes se convierten en daño en el Casco, uno por uno. Los impactos en el Armamento Secundario nunca pasan al Casco.



**Daño del Casco:** Marca el impacto en la Tarjeta del Barco. Si un barco recibe daño en el Casco que reduce su nivel a '0' es hundido. Roba un marcador de Efecto de Evasión al azar y añádelo al barco. Si su Evasión ya está a 0, no robes el marcador, Si el valor de Evasión de un barco rápido cae hasta un valor de 25 o menos, sustituye su ficha por la variante dañada (mientras está dañado moverá hasta un máximo de un hex. por turno). Los marcadores de Efecto de Evasión se pueden acumular hasta el total de valor de Evasión del barco. Quede dañado o no, tira un d10. Si el resultado es de 0-3, recibe un impacto en el Armamento Secundario. Márcalo en la Tarjeta del Barco también.



**Daño Crítico:** Marca dos daños en el Casco en la Tarjeta del Barco sin robar Evasión ni tirar para ver si hay daño en el Armamento Secundario. Después roba y añade dos marcadores de Efecto de Evasión y un daño en el Armamento secundario



**Daño en la Estación de Control contra el Fuego;** Pon un marcador de Estación de Control contra el Fuego dañada en la tarjeta del Barco. Sufrirás DRM negativo en cualquier combate naval.

♦ *Los únicos tipos de daño que pueden repararse en este juego son los daños en el Timón y los Factores de Evasión perdidos.*

### Resumen de la fase de Ataque Aéreo

(Aliado primero, sólo en hex. con marcadores de ataque aéreo).

- A. Tira para impactos en la Tabla de Topedos & Ataque Aéreo.
- B. Determina los efectos robando al azar un chit de daño..
- C. Retira los marcadores de ataque aéreo.

## EJEMPLO DE ATAQUE AEREO

En el turno de noche del 29 de Mayo, ambos jugadores resuelven sus ataques aéreos. La Visibilidad es 6. El Aliado va primero.



Tiene dos marcadores de ataque aéreo de KG2 en S23, que contiene 2 Cruceros (el *Gneisenau* & el *Scharnhorst*) y 1 Flotilla de destructores (5. *Zerstörerflotille*). El Aliado elige atacar a las unidades navales de clase Crucero de Batalla y el Alemán elige al *Gneisenau* como objetivo. El Aliado tira el dado, aplica los DRM y obtiene lo siguiente:

**1** +2 Por ataque aéreo nocturno  
+2 Nivel de Visibilidad 6  
**RESULTADO CON DRM = 9 (FALLO)**

El ataque aéreo falla su objetivo al sacar un 9, y el primer marcador de ataque aéreo se retira del hex. El Aliado decide repetir la misma clase como objetivo. El Alemán elige al *Scharnhorst* como objetivo, y el Aliado lanza de nuevo el dado.

**2** +2 Por ataque aéreo nocturno  
+2 Nivel de Visibilidad 6  
**RESULTADO CON DRM = 5 (1 HIT)**

¡Impacto! El Alemán roba un marcador de impacto, que resulta ser un daño al Casco. Lo anota en la tarjeta de su barco. Debe robar también una ficha de efecto de Evasión, y tira 1d10 para determinar si su armamento secundario también recibe un impacto. El resultado es 2, lo que reduce su armamento secundario de 2 a 1.

HULL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PRIMARY ARM. BOW	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PRIMARY ARM. STERN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SECONDARY ARMAMENTS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

**HIT** (Red arrow pointing to Hull 5)

**EVASION** (Blue box with -3, Die showing 2)

El Aliado retira el segundo *marcador de ataque aéreo* y termina su ataque. Es el turno del Alemán para resolver sus ataques aéreos, y resuelve el ataque al Acorazado que está repostando en el hexágono S26 (Rodney):

**3** +2 Por Ataque aéreo nocturno  
+2 Nivel de Visibilidad 6  
+1 Por barco repostando en puerto  
-1 Por tener una Evasión ≤25  
**RESULTADO CON DRM = 4 (1 IMPACTO)**

Otro Impacto! El Aliado roba un marcador, un Daño Crítico, que resulta en 2 impactos en el casco del Rodney, un impacto en el Armamento Secundario y le hace robar dos fichas de Efecto de Evasión. Marca el daño y pone los efectos en la tarjeta del barco.

HULL	3	4	5	6	7	8	9			
PRIMARY ARM. BOW	3	4	5	6	7	8	9			
PRIMARY ARM. STERN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SECONDARY ARMAMENTS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

**CRITICAL HIT** (Red arrow pointing to Hull 3)

**EVASION** (Blue boxes with -5)

**PRIMARY STERN ARMAMENT**  
Considered stern for playability reasons. Stern Armament can only fire in opening position!

El Alemán retira el *marcador de ataque aéreo*, y la fase termina.

## 10. Fase de combate naval

Si hay unidades navales de ambos bandos en el mismo hex. ocurre un combate naval. El Aliado debe nombrar las unidades a incluir en el combate antes de que el Alemán pueda hacerlo. Un jugador sólo puede iniciar un combate si el oponente tiene un marcador de Avistado o de Perseguido. No se permite con nivel de visibilidad (X), en hex. de niebla con Niebla o si las unidades del atacante tienen un estatus que les impida iniciar el combate.

Los combates se resuelven unos tras otro, y los jugadores deben esperar a resolver un combate antes de pasar al siguiente.

En el combate, el jugador que lo desencadena es el Atacante y su oponente es el Defensor.

Si hay varios barcos o TF en el hex. del Atacante, las unidades que comiencen el combate pueden ser un barco o una TF a su elección.

Si el Defensor tiene varios barcos o TF en el hex. el Atacante decidirá a que barco o TF atacarán sus unidades. Sólo puede haber un combate en cada hex, en cada turno.

Tras elegir las unidades atacantes y defensoras el combate se resuelve en el Tablero de Combate Táctico. Ambos jugadores recogen las fichas tácticas y las tarjetas de los barcos implicados.

♦ Algunas tarjetas de barco contienen reglas y/o condiciones especiales. Asegúrate de aplicarlas correspondientemente.

Las Fichas de Torpedos se colocan en las tarjetas de los barcos la primera vez que se usen. Sólo se pueden reponer torpedos al repostar. El atacante coloca todos sus barcos implicados en posición Closing (encarándose) en la Zona de Movimiento inicial correspondiente al Nivel de Visibilidad Actual. EL Defensor coloca todas sus unidades en posición Breaking Off (huyendo). La posición de un barco determina las armas que puede disparar.

- Closing: Sólo puede disparar el armamento Principal de Proa.
- Opening: Dispara con todo el armamento, Principal y Secundario.
- Breaking-Off: Sólo puede disparar el armamento Principal de Popa.

### CLOSING



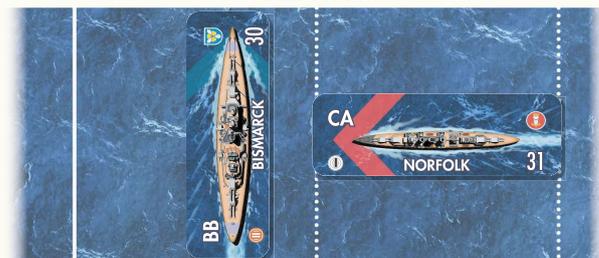
**HACIA EL BARCO ENEMIGO**  
Sólo el armamento Principal de Proa puede disparar

### BREAKING OFF



**HUYENDO DEL BARCO ENEMIGO**  
Sólo el armamento Principal de Popa puede disparar

### OPENING



**LATERAL HACIA EL BARCO ENEMIGO**  
Todo el armamento Principal y Secundario puede abrir fuego

La distancia entre barcos se mide en zonas marítimas (Sea Zones) y éstas se dividen en zonas de movimiento (Movement Zones).



- Si los barcos están en la misma zona marítima o adyacente, o si sólo se interpone entre ellos una zona marítima están en Corto Alcance
- Si hay dos o tres zonas marítimas interponiéndose entre las zonas que ocupan los barcos, están a medio alcance.
- Si hay cuatro, cinco o seis, entre las zonas marítimas que ocupan los barcos, están a largo alcance.
- Si hay siete zonas marítimas que se interponen entre las zonas que ocupan los barcos, están en alcance extremo.

Todos los barcos implicados se colocan en las zonas de movimiento según indique el Nivel de Visibilidad actual. Por tanto los barcos comienzan a medio alcance con visibilidad de 7 o peor, y a largo alcance con visibilidad de 6, 5 ó 4. Alcance extremo con 3 o menos.

Tabla de Posición	
Posición	Armamento disponible para disparar
Closing	Armamento principal de Proa
Opening	Todo. Principales (Proa y Popa) y Secundarios
Breaking-off	Armamento principal de Popa

**EN EL PASO 1** de un combate, todos los barcos con Torpedos disponibles pueden asignar hasta tres de ellos a barcos enemigos, el atacante va primero. Pueden elegir distintos blancos o sólo uno. La restricción para atacar con torpedos es la distancia. Sólo es posible a Medio o corto alcance.

**EN EL PASO 2** de un combate, todos los barcos disparan sus armas. Se dispara a la vez, pero por motivos de procedimiento el atacante va primero. Cada barco puede elegir un blanco a su alcance y lanzar los dados con las siguientes restricciones:

- **Alcance extremo:** Sólo las clases CA, BC y BB pueden disparar (El New York no). Sólo pueden con el armamento principal. Divide la suma de los factores del armamento principal del barco que va a disparar (determinados por su posición) entre 3 (redondeando hacia arriba). Lanza ese número de dados.
- **Alcance Largo:** Sólo puede dispararse el armamento principal. Divide los factores del armamento principal del barco que va a disparar (determinados por su posición) entre 2 (redondeado hacia arriba). Lanza ese número de dados.
- **Alcance Medio:** Se pueden usar todas las armas. La suma de todos los factores de los armamentos principal y secundario (determinados por su posición) es el número de dados que puedes lanzar.
- **Alcance Corto:** Todo el armamento se puede usar. Multiplica la suma de todos los factores de los armamentos principal y secundario que pueden disparar (Determinados por su posición) por 1.5 (Redondeado hacia arriba). Lanza esos dados.

Tabla de Combate naval				
Alcance (Zonas Marítimas interpuestas)	Extremo*	Largo (Sólo Primario)	Medio (Rango de Torpedo)**	Corto (Rango de Torpedo)**
	7	4-6	2-3	Misma ZM, Adyacente o 1
Nº de Dados (Redondeado arriba, por barco)	Principal x1/3	Principal x1/2	Principal y Secundario x1	Principal y Secundario x1,5
<b>Resultados de los Dados + DRMs</b>	0	Daño Especial	2 Casco & 1 Evasion	2 Casco & 1 Evasion
	1	1 Casco	Daño Especial	Daño Especial
	2	1 Principal de Proa	Daño Especial	Daño Especial
	3	1 Primary Arm. Stern	1 Hull	1 Hull & 1 Evasion c.
	4	1 Secondary Arm.	1 Principal de Proa	1 Hull
	5	Fallido	1 Principal de Popa	1 Principal de Proa
	6	Fallido	1 Secundario	1 Principal de Popa
	7	Fallido	Fallido	1 Secundario
	8	Fallido	Fallido	Fallido
	9	Fallido	Fallido	Fallido

\*CA, BC & BB Sólo, a excepción del New York.  
\*\*Hasta 3 torpedos por ronda de combate por barco máximo. Realiza la tirada en la tabla de Ataque aéreo y de Torpedos,

Modificadores a la tirada del Dado (DRMs)	
Blanco Fijado	-1
El barco que dispara cuenta con Radar activo (I o II)	-1
La posición del barco es closing o breaking-off	+1
contra un barco en posición closing or breaking-off	+1
Estación de Control de Fuego Dañada	+1
Un CA contra un BC o un BB	+1
Un CL o un DD contra un CA	+1
Un CL o un DD contra un BC	+3
Un CL o un DD contra un BB	+5
Nivel de Visibilidad	4-6
	7-9

Para cada tirada de 1d10, todos los DRMs aplicables con tenidos en cuenta y el resultado final se lee en la Tabla de Combate naval. Estos resultados se resuelven como sigue:

- **Daño Especial:** Lanza 1d10 en la Tabla de Daño Especial
  - ❖ Estación de control de Fuego Dañada: Pon el correspondiente marcador en el barco. Sufrirá un efecto negativo al disparar.
  - ❖ Pérdida de Puntos de Combustible (FP): Lanza 1d10 y divide el resultado por dos (redondeando hacia arriba). Pierde esos FP de inmediato. Modifica el marcador de FP consecuentemente.
  - ❖ Tirada en Subtabla: Lanza 1d10 en la Subtabla y aplica sus resultados. El barco es hundido o sufre 3 daños en el Casco y recibe un marcador de Efecto de Evasión.
  - ❖ Daño en Radar: Pon un marcador de Radar Dañado en el barco.

A partir de ahora se considera que no cuenta con radar

- **Evasión:** Roba una ficha de Efecto de Evasión y ponlo en el barco. Si produce que el valor de evasión sea menor que 0 cuentan como 0. Si la evasión ya está en 0, cuenta esa ficha como si no tuviera efecto.
- **# Casco:** Marca el número de impactos que ha recibido el barco en la tarjeta del barco. Si los daños recibidos en el casco llevan su nivel a 0 el barco es hundido.
- **# Armamento:** Marca el número de impactos en la tarjeta del barco como se ha explicado en 2.4. El armamento está ahora permanentemente disminuido. Si el nivel de armamento donde el barco ha recibido el impacto no puede absorber toda la cantidad, la cantidad restante es absorbida por el Casco en un ratio de 1:1. El daño en el armamento secundario nunca lo hace.
- **Fallido:** Sin Efecto.

Siempre que se obtenga otro resultado distinto a Fallido, coloca un marcador de Blanco Fijado en el barco objetivo, y en el barco atacante. Este marcador otorga un -1 en los DRMs el las siguientes tiradas combate hacia el mismo objetivo. (comenzando con la siguiente ronda). Se elimina si se cambia el objetivo.

Tras el combate, todos los impactos son registrados en las tarjetas de los barcos de manera permanente. Sólo los marcadores de Efecto de Evasión y el daño del timón pueden ser reparados.

**EN EL PASO 3** de un combate, los Impactos de los Torpedos son resueltos. Lanza 1d10 por cada uno de ellos en la Tabla de Ataque Aéreo y de Torpedos (aplica los DRMS correspondientes) y resuelve sus efectos según lo descrito en el capítulo 9. (Fase de Ataque Aéreo)

**EN EL PASO 4** de un combate, los barcos se desplazarán al Tablero de Combate Táctico, en el cual el Margen de Movimiento dependerá del valor de Evasión de cada barco MENOS todos los factores de Evasión que ese barco acumule, según la Tabla de Movimiento resultarán el número total de Zonas de Movimiento que ese barco podrá mover

Tabla de Movimiento	
Valor de Evasión	Margen de Movimiento
<20	1
20-25	2
26-30	3
>30	4

Los barcos mueven según una secuencia de movimiento por la que el más lento mueve primero. A Igual valor el atacante será primero.

Un barco puede mover hacia delante, lo que quiere decir que debe estar en posición Closing o Breaking-Off. Puede colocarse en posición Opening si no mueve en esta ronda de combate.

- ♦ *Un barco puede cambiar su posición y mover en la misma ronda de combate pero no puede cambiar tras haber movido.*

Un barco con daño en el Timón no puede mover ni cambiar su posición en el combate Táctico, y su valor de Evasión es de 0.

Si un barco se sale del Tablero de Combate Táctico, todos los demás barcos deberán retrasarse el mismo número de zonas de Movimiento para evitarlo. Si un barco que ya ha movido en este paso se coloca fuera del Tablero al retrasarse se retirará del combate, y su ficha permanecerá en el mismo hex, en el Tablero de Búsqueda operacional. Si un barco que aún debe mover en este paso se coloca fuera del tablero al retrasarse, puede elegir retirarse del combate o avanzar el número de zonas que le permita la diferencia entre el número de Zonas que se debe retrasar y su Margen de movimiento. En este caso deberá colocarse en posición Closing, si no lo estaba. Si la diferencia entre las zonas que se debe retrasar y su Margen de Movimiento lleva el Margen de Movimiento del barco por debajo de 0, se retira del combate. (el barco no es lo suficientemente veloz como para recuperar el terreno que ha puesto su enemigo de por medio).

**EN EL PASO 5** de un combate un barco puede intentar abortarlo si se encuentra en posición Breaking-Off y no hay barcos enemigos dentro de las 6 Zonas Marítimas. Considerando el diferencial de Valor de Evasión según los modificadores de la tabla DRM,

Tabla de Abortar Combate	
Tirada	Resultado
0-3	Éxito
4-9	Fracaso

Con una tirada del dado con un resultado de 3 o menos la ficha táctica del barco se retira del Tablero de Combate Táctico y su ficha permanecerá en su ubicación actual del Tablero de Búsqueda operacional.

**EN EL PASO 6** de un combate (si hay barcos de ambos bandos disponibles), al comenzar la ronda 3 del combate, cualquier barco que esté en el mismo hex. del Tablero del Búsqueda Operacional puede tirar 1d10 para intentar reforzar a su bando en el combate. (Atacante tira). Con un 4 o menos entrará en posición Closing y en la zona de Movimiento del Nivel de Visibilidad 1.

- ♦ *Un barco que aborta el combate no puede entrar como refuerzo en el mismo combate a posteriori.*

El combate continúa hasta que todos los barcos de mismo bando han abortado el combate o son hundidos. Las tarjetas de los barcos que han recibido daño (y no han sido hundidos) se mantendrán cerca del tablero para posteriores usos.

- ♦ *Si los barcos de un bando se quedan sin Armamento y no son capaces de abortar el combate (y no hay refuerzos disponibles), los jugadores pueden obviar el resto de la Fase de Combate y simplemente considerar esos barcos como hundidos.*
- ♦ *Las Cisternas no siguen las reglas generales de combate. No pueden ser parte de un combate. Si una Cisterna, Avistada o Perseguida (Sighted o Shadowed) se encuentra en el mismo hex, que un barco de guerra es automáticamente hundida (-1 PV)*

Secuencia de Combate	
Repite los pasos del 1 al 6 hasta que todos los barcos de un mismo bando sean hundido o arboten el combate	
<b>0</b>	<b>Solo al comenzar el Combate</b> Ambos jugadores añaden marcadores de Torpedo a sus barcos.
<b>1</b>	<b>Ataques de Torpedo</b> Si están dentro del rango, asigna marcadores de Torpedo a un enemigo de tu elección.
<b>2</b>	<b>Disparo de Armamento</b> Intercambio simultaneo de disparos.
<b>3</b>	<b>Determinación de impactos de Torpedo</b> Lanza un dado en la Tabla de Impacto, y roba los marcadores de daño que correspondan.
<b>4</b>	<b>Movimiento</b> (posiciona tus barcos y muévelos) Del más lento al más rápido. Si hay empate el atacante primero.
<b>5</b>	<b>Intento de Abortar el Combate</b> (Debe estar en posición de Brealing-Off) Lanza un dado en la Tabla de Abortar Combate.
<b>6</b>	<b>Refuerzos</b> (Al comienzo de la ronda tres 3) Los barcos que estén en el mismo hex. pueden tirar un intento de Refuerzo (Siempre entran en Closing).

## EJEMPLO DE COMBATE NAVAL

El Prinz Eugen y el Norfolk entablan combate, iniciado por el jugador Alemán (Atacante). El jugador Aliado es el defensor y no ha estado antes en combate. El Nivel de Visibilidad es 9.

### PRIMERA RONDA DE COMBATE

**PASO 0- POSICION INICIAL & DESPLIEGUE:** Ambos jugadores colocan los marcadores de Torpedos en cada Tarjeta de Barco, de acuerdo al número de torpedos que lleven impresas, y coloca sus barcos en la posición inicial. Ambos barcos se colocan en el espacio marcado con un 9, a los extremos del mapa. Lo cual deja 3 Zonas Marítimas entre ellos, los barcos están en alcance medio.



**PASO 1- ATAQUE DE TORPEDOS:** Ambos jugadores pueden lanzar torpedos o no, ya que están en alcance Medio. Ambos deciden esperar a una mejor oportunidad, que les de una mayor probabilidad de impactar, cuando se encuentren en alcance Corto, por ejemplo.

**PASO 2- ¡FUEGO!** El ataque del jugador Alemán se resuelve en primer lugar. Como el Prinz Eugen está en posición Closing sólo puede utilizar su armamento Principal de Proa. Los barcos están a alcance Medio, así que usa todos los factores del armamento Principal y lanza los dados (3d10) en la Tabla de Combate Naval.

#### DRM:

- +1 Por que el barco atacante está en posición closing o breaking-off
- +1 vs. contra un barco en closing or breaking-off
- +3 Por nivel de Visibilidad
- 1 Por el Radar

PRIMARY ARMAMENT BOW				
0	1	2	3	5



RESULTADO: 13 (FALLO)



RESULTADO: 9 (FALLO)



RESULTADO: 6 (ARM. P. DE POPA DAÑADO)

Saca un 9 un 5 y un 2, tras aplicar los DRM, resulta en un impacto al armamento Primario de Popa del Norfolk. que queda reducido a 1. Se marca con un cubo rojo en la tarjeta del barco. A la vez se coloca un Marcador de Blanco Fijado

en el Norfolk (En este caso no hace falta colocarlo en el barco que ataca ya que sólo hay un atacante).

Es el turno ahora de que el Aliado resuelva su ataque. Al estar en posición de Breaking-off, el Norfolk sólo puede usar su armamento de popa, que ha sufrido un impacto, pero no se tiene en cuenta ya que los ataques son simultáneos. Se aplican las mismas condiciones de alcance Medio que para el ataque del Alemán, y éste usa todo su factor de armamento (2),

Lanza 2D10 y tras aplicar los DRMs, el Prinz Eugen recibe un impacto en su casco, así como un marcador de Blanco Fijado.

#### DRM:

- +3 Por la Visibilidad
- 1 Por Radar
- +1 El barco atacante está en Closing o Breaking-Off
- +1 vs. barco en Closing o Breaking-Off



RESULTADO: 9 (FALLO)



RESULTADO: 4 (CASCO)

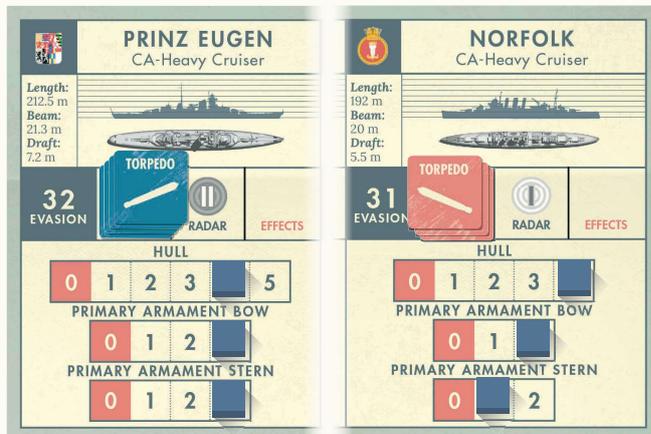
**PASO 3- IMPACTO DE TORPEDOS:** Se salta este paso ya que no se ha decidido lanzar torpedos este turno.

**PASO 4- MOVIMIENTO:** El Norfolk es el barco más lento por un punto de Puntos de Evasión, así que mueve el primero. Su rango de movimiento es de 4, pero el Aliado elige permanecer en el mismo lugar y colocarse en posición Opening. Mientras, el jugador Alemán

decide moverse, y avanza al Prinz Eugen 4 Zonas de Movimiento hacia el Norfolk, permaneciendo en posición Closing.

**PASO 5- INTENTOS DE ABORTAR EL COMBATE:** Sólo hay una Zona de Movimiento entre cada barco, con lo que no hay intentos.

**PASO 6- REFUERZOS:** No hay refuerzos posibles hasta la ronda 3 de un combate. Al final de la ronda, todos los impactos en las Tarjetas de Barco son reemplazadas según se describe en 2.4.

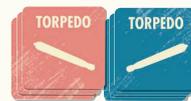


### SEGUNDA RONDA DE COMBATE



A 1 ZONA MARITIMA (ALCANCE CORTO)

**PASO 1- ATAQUE DE TORPEDOS:** Ambos barcos lanzan sus ataques de Torpedos contra el enemigo, con un máximo de 4 torpedos cada uno. Al Norfolk le queda 1 y al Prinz Eugen 9.



**PASO 2- ¡FUEGO!** El Alemán resuelve primero, el Prinz Eugen está posición Closing, así que usa su armamento Principal de Proa. A alcance Corto, los factores se multiplican por x1.5 (redondeado hacia arriba, resulta  $3 \times 1.5 = 4.5 \rightarrow 5$ ) así que lanza 5d10. El Norfolk recibe daño en el Casco y en el armamento Principal de Popa.

#### DRM:

- +1 atacante en Closing
- +3 Por Visibilidad
- 1 Por el Radar
- 1 Por Blanco Fijado



RESULTADO: 9 (FALLO)



RESULTADO: 10 (FALLO)



RESULTADO: 5 (IMPACTO EN EL CASCO)



RESULTADO: 7 (IMPACTO EN EL ARMAMENTO PRINCIPAL DE PROA)

El Aliado se prepara para disparar con los factores de Proa y Popa restantes del Norfolk (un total de 3), resultando 5d10.

#### DRM:

- +1 vs. Closing o Breaking-off
- +3 Visibilidad
- 1 Por Radar
- 1 Por Blanco Fijado



RESULTADO: 8 (1 IMPACTO EN ARMAMENTO SECUNDARIO)



RESULTADO: 10 (FALLO)



RESULTADO: 9 (FALLO)



RESULTADO: 4 (1 IMPACTO EN CASCO & EVASION)

Tres fallos, y el Prinz Eugen recibe dos impactos. El primero impacta en el Armamento Secundario, que no tiene efecto ya que el Prinz Eugen ya no tiene (Los impactos adicionales en el Armamento Secundario no se convierten en daños en el casco cuando los factores se han agotado). Recibe un impacto en el Casco, junto con un marcador de Efecto de Evasión, robado al azar. Roba un -5 que se añade a la tarjeta del barco junto con el impacto en el Casco.



## EJEMPLO DE COMBATE NAVAL (CONTINUACION)

**PASO 3- IMPACTO DE TORPEDOS:** Cada bando debe ahora resolver los ataques de Torpedos del PASO 1. El Alemán tira 1d10 por cada marcador de Topedo, en secuencia

		<b>RESULTADO: 10 (FALLO)</b>	<b>DRM:</b> +3 Visibilidad C. Level (9)
		<b>RESULTADO: 6 (FALLO)</b>	-2 Objetivo en posición Opening
		<b>RESULTADO: 5 (1 IMPACTO)</b>	

Los dos primeros fallan, el tercero impacta, y se roba un marcador de daño. Un Impacto Crítico resulta en que el *Norfolk* recibe 2 daños en el casco (llevando al Casco a un solo impacto para que el barco se hunda) y roba 2 marcadores de Evasión (saliendo 2 marcadores -5)

El Aliado resuelve ahora sus tres torpedos lanzados.

		<b>RESULTADO: 10 (FALLO)</b>	<b>DRM:</b> +3 Visibilidad C. Level (9)
		<b>RESULTADO: 6 (FALLO)</b>	
		<b>RESULTADO: 5 (1 IMPACTO)</b>	

Se obtiene un sólo impacto, y se roba un marcador de daño para ver su resultado. El *Prinz Eugen* recibe un impacto en el timón lo que le inmoviliza hasta que pueda realizar reparaciones. El marcador de daño en el timón se coloca en su tarjeta de Barco.

**PASO 4- MOVIMIENTO:** El Alemán no puede mover al *Prinz Eugen*. El *Norfolk* (con su valor de Evasión en 21) podría mover ahora, pero el Aliado decide mantenerlo en posición Opening, así que permanece en el mismo sitio.

**PASO 5- INTENTOS DE ABORTAR COMBATE:** No se puede realizar ningún intento de abortar el combate ya que ninguno de los barcos está Breaking-Off y están separados por 1 sola Zona de Movimiento.

**PASO 6- REFUERZOS:** No es posible la llegada de refuerzos hasta la tercera ronda de combate. Cuando finaliza la segunda ronda, todos los nuevos impactos se representan en las tarjetas de los barcos como se describe en 2.4

<p><b>PRINZ EUGEN</b> CA-Heavy Cruiser</p> <p>Length: 212.5 m Beam: 21.3 m Draft: 7.2 m</p> <p><b>-5</b> EVASION</p> <p> TORPEDO</p> <p> RADAR</p> <p> DAMAGED RUDDER</p> <p>HULL: 0 1 2 4 5</p> <p>PRIMARY ARMAMENT BOW: 0 1 2</p> <p>PRIMARY ARMAMENT STERN: 0 1 2</p>	<p><b>NORFOLK</b> CA-Heavy Cruiser</p> <p>Length: 192 m Beam: 20 m Draft: 5 m</p> <p><b>-5</b> EVASION</p> <p>4 TORPEDOES</p> <p> RADAR</p> <p>EFFECTS</p> <p>HULL: 0 2 3 4</p> <p>PRIMARY ARMAMENT BOW: 0 1</p> <p>PRIMARY ARMAMENT STERN: 1 2</p>
--	---

## TERCERA RONDA DE COMBATE

**PASO 1- ATAQUE DE TORPEDOS:** El *Prinz Eugen* lanza 3 Torpedos contra el *Norfolk*, que lanza su último Torpedo.

**PASO 2- IFUEGO:** El Alemán resuelve primero. El *Prinz Eugen* está en Closing, así que usa sólo su Armamento Primario de Proa. En Corto Alcance, no hay penalización así que los factores resultantes de los dados se multiplican X1.5 (redondeados arriba). El Alemán lanza 5d10. El *Norfolk* recibe un impacto en el Casco, lo deja a 0.

<b>DRM:</b> +1 El barco atacante está Closing		<b>RESULTADO: 9 (FALLO)</b>			<b>RESULTADO: 10 (FALLO)</b>
+3 Visibilidad		<b>RESULTADO: 11 (FALLO)</b>		<b>RESULTADO: 5 (1 CASCO)</b>	
-1 Radar					
-1 Blanco Fijado					

El *Norfolk* se hunde, pero como el daño es simultaneo, puede resolver sus disparos contra el *Prinz Eugen*

El *Norfolk* tiene 2 factores de armamento así que lanza 3d10

<b>DRM:</b> +1 vs. Closing o Breaking-off		<b>RESULTADO: 5 (1 CASCO)</b>		<b>RESULTADO: 9 (FALLO)</b>
+3 Visibilidad		<b>RESULTADO: 7 (1 ARMAMENTO PRIMARIO DE POPA)</b>		
-1 Radar				
-1 Blanco Fijado				

Consigue un impacto en el Armamento de popa del *Prinz Eugen*, y un impacto en el casco. Se marcan en la tarjeta del barco. El *Norfolk* se hunde, y como ya no hay más barcos para seguir, el combate finaliza. Antes de ello se resuelve su último Torpedo.

## PASO 3- IMPACTO DE TORPEDOS:

Cualquier nuevo daño añadido sobre el *Norfolk* es ya irrelevante, con lo que los torpedos del Alemán no se resuelven.

El Aliado resuelve ahora su último Torpedo.

<b>DRM:</b> +3 Visibilidad C. Level (9)			<b>RESULTADO: 5 (1 IMPACTO)</b>	
--	--	--	---------------------------------	--

Obtiene un impacto, roba un marcador de daño para determinar su resultado. El marcador muestra un daño en la proa al *Prince Eugen*, que se registra en la tarjeta del barco.

El combate Finaliza, y el *Prinz Eugen* mantendrá todo el daño que recibió durante el combate, manteniendo tanto los marcadores de daño como los de Torpedo en su tarjeta de barco.

<p><b>PRINZ EUGEN</b> CA-Heavy Cruiser</p> <p>Length: 212.5 m Beam: 21.3 m Draft: 7.2 m</p> <p><b>-5</b> EVASION</p> <p> TORPEDO</p> <p> RADAR</p> <p> DAMAGED RUDDER</p> <p>HULL: 0 1 3 4 5</p> <p>PRIMARY ARMAMENT BOW: 0 2 3</p> <p>PRIMARY ARMAMENT STERN: 0 1 2</p>	<p><b>KÖLN</b> CL-Light Cruiser</p> <p>Length: 174 m Beam: 15.3 m Draft: 6.28 m</p> <p><b>33</b> EVASION</p> <p>12 TORPEDOES</p> <p> RADAR</p> <p>EFFECTS</p> <p>HULL: 0 1 2 3</p> <p>SECONDARY ARMAMENT: 0 1 2</p>
--	---

## 11. Fase de Detección Fortuita

### 11.1. Contacto con un Submarino

Cada tres turnos hay posibilidad de un ataque de un Submarino. Si el turno actual muestra un símbolo (🚢) en la Tabla de Turno de Juego, el alemán tira 1d10 en la *Tabla de Contacto con Submarino*. Si saca menos de 3, hará otra tirada en la *Tabla de Ataque de Submarino*.

Tabla de Contacto con Submarino	
Tirada	Resultado
0-2	Contacto, tira en Tabla de Ataque Submarino
3-9	Sin Contacto

Tabla de Ataque de Submarino	
Tirada	Resultado
0	<b>Sub Aliado:</b> El Alemán revela un barco (no Cisterna) dentro de la Zona de Cobertura aérea Aliada del Este. Le tira 1d10 en Tabla de Ataque Aéreo y Torpedos.
1-6	<b>Sub Alemán:</b> El aliado revela un barco que esté en un radio de 2 hex. del elegido por el Alemán.
7-9	<b>Sub Alemán:</b> Como si hubiera salido 1-6 y el Alemán Le tira 1d10 en la Tabla de Ataque Aéreo y Torpedos.

- **Si el resultado es 0:** Submarino Aliado. Un barco de guerra Alemán cualquiera es localizado por un submarino Aliado en el Mar del Norte o en el Mar de Noruega. El Alemán debe ahora revelar la ubicación de uno de sus barcos en esta zona (que no sea cisterna) dentro de la *Zona de Cobertura Aérea Aliada* del Este. Este barco puede formar parte de una TF, lo que será anunciado. El Aliado lanza 1d10 en la tabla de Ataque Aéreo y de Torpedos (con todos los DRM) y resuelve los impactos según 9.0. Si hay barcos de diferentes clases tira 1D10. 0-2: BB/BC/CV; 3-5: CL/CA; 6-9: DD; si no hay un barco de esa clase presente, por defecto se asume un DD. Si no hay un DD tira el dado de nuevo.
- **Si el resultado es 1-6:** Submarino Alemán. El Alemán elige un hexágono, y el Aliado debe revelar la ubicación de uno de sus barcos en un radio de dos hexágonos. Si hay barcos de diferentes clases tira 1D10. 0-2: BB/BC/CV; 3-5: CL/CA; 6-9: DD; si no hay un barco de esa clase presente, por defecto se asume un DD. Si no hay un DD tira el dado de nuevo. Este barco puede formar parte de una TF, anunciado.
- **Si el resultado es 7-9:** Submarino Alemán. Igual que en el caso anterior pero el Alemán lanza 1d10 en la Tabla de Ataque Aéreo y Torpedos (con todos los DRM aplicables) y resuelve los impactos según 9.0

## EJEMPLOS DE CONTACTOS DE SUBMARINOS

### EJEMPLO A

29TH	+3	+2	-1	0	+1
------	----	----	----	---	----

El turno de tarde del 29 de Mayo contiene un icono (🚢), que significa que el Alemán tira un dado en la Tabla de Contacto Sub.

🎲 Saca un 2, contacto positivo (es inferior a 3) así que lanza otro dado en la Tabla de Ataque del Submarino para ver su resultado

🎲 Obtiene un 0, ¡un submarino aliado encuentra a uno de los barcos de guerra alemanes!

Los únicos barcos alemanes dentro de *Zona de Cobertura Aérea Aliada* del Este son una TF con el *Gneisenau* y una flotilla de destructores, y el *Lothringen* (las cisternas no cuentan).



El Alemán además tiene barcos de diferentes clases disponibles. La tirada de 1d10 resulta de un 7, así que revela la ubicación de la flotilla de destructores, informando que es parte de una TF. El Aliado lanza el dado en la Tabla de Ataque Aéreo y de Torpedo para ver el resultado del ataque del submarino contra la flotilla.



5. *Zerstörerflotille* recibe un impacto y el Alemán coloca un marcador de daño en el Armamento Primario de Popa en su tarjeta de barco y procede con el paso de Detección Aleatoria.

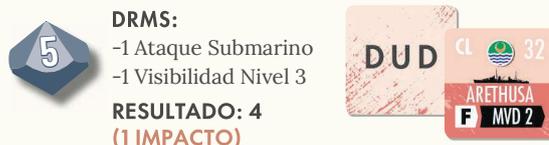
### EJEMPLO B

Tras un posible contacto Submarino, el Alemán tira 1d10 en la Tabla de Ataque Submarino.

Con un resultado de 7-9, el submarino Alemán podría encontrar a uno de los barcos aliados, en un radio de 2 hexágonos desde otro a su elección. Además si descubre un barco de esta manera puede atacarlo.

El Alemán indica el hexágono AF23, y el Aliado elige revelar el Crucero Ligero *Arethusa*, en AF24 porque no hay otros barcos (si hubiera habido más de una clase de barcos hubiera repetido la tirada para ver qué barco aliado era el atacado.)

El Alemán debe tirar ahora en la Tabla de Ataque Aéreo y de torpedos para ver el resultado del ataque del submarino contra el barco.



El *Arethusa* recibe un impacto de Torpedo, y un marcador de daño es robado por el Aliado. ¡Un fiasco! no recibe ningún daño o efecto. El Alemán continúa con el paso de Detección Aleatoria.

### 11.2. Detección Aleatoria

Tras lanzar un dado para ver si hay un contacto submarino el Alemán tira 1d10 en la Tabla de Detección Aleatoria por cada uno de sus barcos y Task Forces. La localización de la unidad naval determina la columna de la tabla que se usa.

♦ ¡Sólo se lanza 1d10 por Task Force, no uno por cada barco que hay en ella! Para no revelar que es una TF, lanza un "dado dummie" por cada barco adicional tras la tirada por la TF.

Tabla de Detección Aleatoria				
Tira 1d10, si sacas ≤ que el valor de detección (Nivel de Visibilidad x Localización), la unidad Alemana es localizada. Un 0 es Huff-Duff				
Nivel de Visibilidad	Localización de la Unidad Alemana (Barco o TF)			
	Dentro de los límites del sector aéreo	Dentro del sector aéreo y/o adyacente a un hex. con un valor de búsqueda intrínseco Aliado	Fuera de los límites del sector aéreo	Fuera de los límites del sector aéreo Y en una ruta de convoy
1	7	8	5	6
2	6	7	4	5
3	4	5	3	4
4	3	3	2	3
5	2	2	1	2
6	1	1	1	1
7-X	0 - (sólo disponible el Huff-Duff)			

**Detectado:** Anuncia la localización del barco y su clase. Si es una TF el número de barcos y sus clases. Pon un marcador **Perseguido**

**Huff-Duff:** Anuncia la localización del barco pero no pongas un marcador de **Perseguido**. (Shadowed)

Tira 1d10, si sacas ≤ que el valor de detección (Nivel de Visibilidad x Localización), la unidad Alemana es localizada. Un 0 es Huff-Duff

**Detectado:** Anuncia la localización del barco y su clase. Si es una TF el número de barcos y sus clases. Pon un marcador **Perseguido**

• **Huff-Duff:** Anuncia la localización del barco pero no pongas un marcador de **Perseguido**. (Shadowed)

### 11.3. Cazando Convoyes

El Alemán tira 1d10 en la Tabla de Caza de Convoyes si tiene algún barco de clase BB, BC o CA (o una TF que tenga uno de esos barcos) en una ruta de convoy fuera de los límites aéreos, que no:

- haya sido Perseguido en la Fase de Persecución.
- tenga una restricción de Estado para Cazar convoyes.
- Un barco (BB, BC or CA) con un valor de Evasión reducido que se dirija a puerto (provocando que la restricción de DD Aleman se levante, según 7.7.2)

Elige el barco cazador, tira 1d10 y modifica el resultado con los DRMs

Tabla de Caza de Convoyes		
(Sólo para barcos BB, BC y CA) Elige un barco por TF en una ruta de convoy fuera de los límites aéreos para hacer la cacería. EL barco elegido no puede:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• haber sido Perseguido en la Fase de Persecución</li> <li>• tener una restricción en su Estado que impida Cazar convoyes.</li> <li>• Ser un barco (BB, BC, or CA) con un valor de Evasión reducido, que se dirija a puerto.</li> </ul>		
Tirada	Resultado	Efecto si eliges atacar. Si decides no atacar no hay efecto.
0	Contacto posible	Tira en la Tabla de ID de Convoy
1	Barco mercante aislado	Anota 0.5 PV, revela la ubicación del barco, añade un marcador de <b>Avistado</b> y otro de <b>No MVT 2</b> .
2-9	Sólo ves mar abierto	Sin Efecto
DRMs de la Cacería de Convoyes		
-1	Si la cacería la realiza una TF	
-1	Si el cazador está en una línea de convoy	
+2	Si es un turno nocturno	

- **Si el resultado es 2-9:** No hay ningún efecto.
- **Si el resultado es un 1:** Se ha detectado un mercante aislado. El Alemán puede elegir atacarlo. Si lo hace, revela la ubicación del mercante, añádele un marcador de Avistado y otro de No MVT-2. Toma un marcador de 0,5 PV
- **Si el resultado es 0:** Puede que se haya localizado un convoy. Tira otro 1d10. Si el cazador está en una *Línea de Convoy*, un convoy y posiblemente algunos escoltas han sido divisados. El Alemán debe decidir si atacará la convoy o no. Si lo ataca y el convoy contiene escolta, se deberá resolver una batalla naval ahora entre el Alemán y los escoltas del convoy. El Aliado controla a los escoltas, que no pueden abortar el combate. Sólo si todos los escoltas han sido hundidos el Alemán recibe los PV del convoy correspondiente según la Tabla de ID de Convoy (el valor de ½ - 2 marcadores de PV que se roban al azar, según indique la ID del Convoy)

♦ Un marcador de ½ PV quiere decir que robes 1 marcador de PV al azar y lo coloques en la sección ½ PV de la caja de PV de Convoyes en el tablero de Búsqueda Alemana. Al final de la partida el valor de PV de cada marcador en la sección de ½ PV del Alemán será dividido por la mitad (redondeado hacia arriba)

Tabla de ID de Convoy				
Al descubrir un convoy decide si lo atacas o no. Hunde a los escoltas y roba PV. Después, revela, añade un marcador de <b>Avistado</b> y si robas PV, añade un marcador <b>No Movement 2</b> .				
Tirada	Convoy descubierto si estás en la línea.	Convoy	Escort	Marcadores de PV
0	East-West line	Britannic	Rodney	2
	North-South line	WS.8B	Cairo, Exeter	2
1	East-West line	HX.127	Ramillies, DD1	1
	North-South line	SL.74	--	1
2	East-West line	HX.128	Revenge, DD2	1
3	East-West line	HX.126	--	1
4	East-West line	OB.324	--	½ (redondeado arriba)
5	East-West line	SC.31	--	½ (redondeado arriba)
6	East-West line	OB.325	--	½ (redondeado arriba)
7	East-West line	OB.326	--	½ (redondeado arriba)
8	East-West line	OB.323	--	½ (redondeado arriba)
9	North-South line	SL.75	Nelson, London	1

♦ Por un mercante aislado, el Alemán obtiene 0,5 PV (usa el correspondiente marcador de 0,5 PV). Por hundir un convoy, el Alemán roba un número de marcadores de PV, tantos como indique la Tabla de ID de Convoy.

Tras atacar un convoy, revela la ubicación y añade un marcador de Avistado y otro de No MVT-2 a la unidad naval. Si algún escolta sobrevive al enfrentamiento, sus fichas operacionales se colocan en el Tablero de búsqueda del Aliado.

Cada convoy sólo puede ser localizado una vez por partida. Si sale ese convoy de nuevo, es como si no hubiera resultado alguno.

♦ Como máximo tira una vez para la Cacería de convoyes por turno, no importa cuantos barcos se encuentren en una línea de convoyes. Para no mostrar que no hay ningún barco en una línea de convoy, tira un dado "dummy". Al contrario, si hay un barco en una línea de convoy no tienes que tirar el dado.

### Resumen de la fase de Detección Fortuita

- Tira para Contacto de Submarino, si toca (  ).
- Tira en la Tabla de Detección Aleatoria y aplica los efectos.
- Tira en la Tabla de Caza de Convoyes. (el Alemán decide si atacará al barco o a la TF).

## EJEMPLOS DE DETECCIÓN FORTUITA

Visibilidad a 5. El Alemán tira 1d10 contra una TF compuesta por el *Bismarck* y el *Prinz Eugen*, que están de caza fuera de los límites del sector aéreo pero dentro de la línea de la ruta de Convoy Atlántica. Con un 2 y un valor de detección de 2, permanece indetectado.



**RESULTADO:**  
**NO DETECTADO**

El Alemán tira 1d10 con el *Köln*, que está adyacente a un hex. con valor intrínseco de búsqueda aliada y dentro de los límites del sector aéreo.



**RESULTADO: ¡DETECTADO!**

Tras la tirada, el resultado es inferior al valor de búsqueda de 2, así que el *Köln* es detectado, el Alemán anuncia la ubicación del barco (F20) y su clase (Crucero Ligero), y el *Köln* está ahora Perseguido.

El Alemán tira 1d10 por el *Lothringen*, que está fuera de los límites del sector aéreo.



**RESULTADO: ¡HUFF DUFF!**

La tirada resulta en un Huff-Duff, así el Alemán anuncia sólo la posición del *Lothringen*, y no coloca marcadores ni de Perseguido ni de Avistado sobre él.

Tras la tiradas hechas por el Alemán, éste procede con el paso de la Cacería de Convoyes.

## EJEMPLOS DE CACERÍA DE CONVOYES

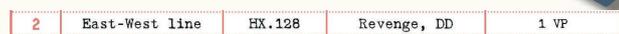
El Alemán elige a la TF compuesta por el *Bismarck* y el *Prinz Eugen* para realizar la cacería de convoyes en su ubicación actual sobre la línea de Convoy Atlántica.



**DRMS:**  
-1 Una TF cazando  
-1 sobre línea central  
**RESULTADO: 0**

Con un resultado de 0 el Alemán puede elegir si persigue un posible contacto.

Así lo hace y tira de nuevo en la Tabla de ID de Convoy. Saca un 2, y encuentra al convoy HX.128, escoltado por el *Revenge*, y una flotilla de destructores



El Alemán elige atacar con su Task Force. Un combate naval se desarrolla y los escoltas son hundidos. El Alemán roba un marcador de PV al azar que le da tres PVs y recibe 7 PVs adicionales por hundir el *Revenge*. La TF se marca con sendos marcadores de Avistado y No MVT-2.



Supongamos que el resultado de la tirada en la Tabla de ID de Convoy hubiera sido un 6. La TF alemana descubre el convoy OB.325, sin escolta. El Alemán elige atacarlo con su Task Force, y tiene éxito ya que al no haber escolta, no hay batalla. El Alemán roba un marcador de PVs al azar, un 5, y su valor es dividido a la mitad. Lo coloca en la sección de ½ PVs del tablero de búsqueda. Le otorgará 3 PVs al final de la partida. La TF recibe sendos marcadores de Avistado y No MVT-2.



## 12. Fase de Mantenimiento

En la Fase de Mantenimiento, llegan los refuerzos, y se quitan los marcadores de Restricciones si se cumplen las condiciones.

El Dorsetshire entra en la partida en el turno de tarde del 25 de Mayo. se coloca en el hexágono AH13.

Comenzando en el turno de noche del 24 de Mayo, el Aliado puede elegir retirar al *Rodney* de su asignación de escolta. Para ello coloca su ficha en N23. La consecuencia de ello es que el convoy Brittanica es desde entonces más vulnerable ante una cacería.

Se retiran todos los marcadores de Patrulla, Reparación en el mar, Repostaje en el mar y En Puerto. Los marcadores de No MVT son volteados, sustituidos o eliminados en el siguiente orden.

1. Los marcadores No MVT-1 son eliminados.
2. Los marcadores No MVT-2 se giran al lado No MVT-1
3. Los marcadores No MVT-3 son reemplazados por un No MVT-2.
4. Los marcadores No MVT-4 se giran al lado No MVT-3

El contador del Track del Turno se mueve al siguiente Turno

### Resumen de la Fase de Mantenimiento

- A. Colocar Refuerzos.
- B. Mover unidades aéreas de Refit a sus bases o portaviones y mueve las unidades de Landing a Refit.
- C. Voltea o elimina los marcadores Patrol, Repair at Sea, Refuel at Sea y los marcadores No MVT (4 ♦ 3 ♦ 2 ♦ 1 ♦ Remove).
- D. Ajusta el contador del Track del Turno.

## 13. Reglas Opcionales

### 13.1. Unidades Hipotéticas.

Si quieres aumentar el nivel de rejugabilidad, se han incluido varias unidades adicionales. Si ambos jugadores así lo acuerdan, hay varios barcos que se pueden elegir al comienzo.

Las unidades opcionales tienen una penalización en PVs.

Por cada unidad opcional que es "comprada", tira 1d10 de manera oculta, su resultado determinará si el oponente conocerá si esa unidad está en juego o no.

En la siguiente tabla puedes ver las unidades opcionales con las ubicaciones donde aparecen, el coste en PVs y para qué resultados de la tirada del dado deben ser reveladas al oponente.

Coste en PVs de las unidades opcionales			
Unidad	Coste en PVs	Hexágono de Inicio	Se Revela si sale un
Tirpitz	-9	O33	0-8
Scharnhorst	-7	U26	0-7
Gneisenau	-8	U26	0-5
Köln	-3	O32	0-5
Flotilla de DD USA 1	+1	AE12	0-2
Flotilla de DD USA 2	+2	H7	0-2
New York	+5	L2	0-4
Augusta	+3	M1	0-5

### 13.2. Agotamiento de la Tripulación

Si un barco grande alemán (BB, CA or CV) se ve envuelto en un combate dos veces en el mismo día, bien por aviones y/o barcos de guerra y combate un segundo día, añade un +1 a todas las tiradas con proyectiles reflejando el agotamiento de la tripulación

## 14. Notas del diseñador

**“El hundimiento del Bismarck ha demostrado que el enemigo ha mejorado su sistema de patrulla Atlántica hasta un grado que hace que nuestros navíos de superficie no puedan operar con seguridad en esas aéreas.”**

Almirante Karl Dönitz

**“El King George V era bueno, aunque no excepcional . . .”**

D. K. Brown en NELSON TO VANGUARD.

**DEBO COMENZAR** agradeciendo a VUCA Simulations decidir la publicación de THE CHASE OF THE BISMARCK. Me contactaron y pronto llegamos a un acuerdo sobre ello. El proyecto salió adelante muy rápido y fui guiado por la mano firme de Patrick. El arte es de primer nivel.

Cuando se discute sobre el diseño de los barcos de guerra, hay discusiones/argumentos/desacuerdos ESPECIALMENTE entre wargameros. Además el juego tal y como se ha publicado hoy puede necesitar de una revisión en caso futuras investigaciones. Pero déjame enterrar un mito aquí y ahora. En mayo de 1941 el King George V y el Prince of Wales eran inferiores en muchos aspectos al Bismarck. El blindaje británico era ligeramente mejor que el blindaje alemán Wotan de Krupps y sus motores también eran más fiables. Las baterías secundarias de todos los barcos alemanes, el cañón de 5,9 pulgadas, rendía muy poco en el mar, y los obuses alemanes tenían un ratio mayor de fallos que los británicos. Pero la subdivisión alemana, sistemas de bombeo y protección contra torpedos era superior. Los problemas iniciales con el cañón de 14 pulgadas británico por momentos redujeron los cañones pesados británicos en un 80% y esos problemas variaban en cada barco. Hasta el final de la guerra múltiples problemas con el cañón y su torreta le impidieron tener una disponibilidad superior al 20% de sus cañones principales. Media hora antes de la batalla el King George V sufrió averías mecánicas en el cañón. El autor británico V.E. Tarrant concluye en su libro **King George V Class Battleships**, "No sólo es que los gigantes alemanes de 50.000 toneladas parecieran más poderosos; lo eran... Más peso del blindaje, su distribución más eficiente y mejor subdivisión de compartimentos estancos dieron al Bismarck y al Tirpitz una mayor capacidad de recibir castigo, jubilaron a los barcos británicos (p30)."

Sobre el control de disparo "... el equipode los barcos británicos era menos efectivo que los especificados en los barcos alemanes y americanos." El Hood cojeaba al utilizar un sistema más viejo.

Cuando el Prince of Wales entró en dique seco, se descubrió un obus alemán fallido, ¡8 metros por debajo de la línea de flotación! Este proyectil cayó cerca del Acorazado y penetró el blindaje por debajo del agua. Estudios británicos posteriores sugirieron que aún podría explotar y el Capitán de Corbeta Geoffrey Brooke esbribiría más tarde, "La detonación de un obús de 900kg tan cerca del combustible hubiera producido una explosión que hubiera hecho saltar por los aires ese lado del barco. El po vorín de la torreta "Y" estaba sólo a 1 metro, que hubiera producido una explosión similar a la del Hood."

V. E. Tarrant describe los proyectiles y los torpedos lanzados y lista la munición gastada. Concluye, " Es muy dudoso que cualquiera de los barcos de la clase King George V hubiese resistido tal cantidad de castigo y resistiese a flote." (p80) Remarcó que la mayor manga del Bismarck contrastaba con la del Prince of Wales cuando se hundió en 1941. Tarrant indica que los comentarios del Comité

aduciendo a "Consideraciones Técnicas" ... se refieren a la opinión del Comité de que la causa fundamental de la pérdida del buque fue la insuficiente protección lateral que no absorbió la fuerza de las explosiones... (y) debido a lo estrecho de su manga (restricción impuesta por las dimensiones de los muelles existentes).

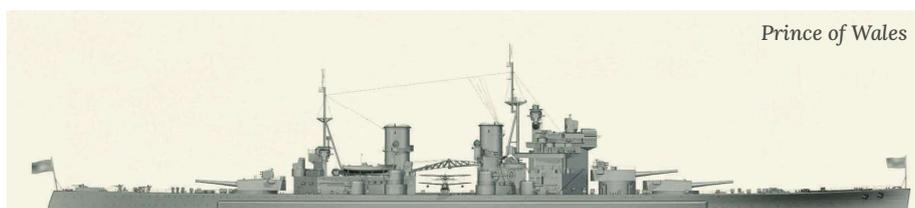
Decidimos no incluir reglas sobre la munición ya que el periodo de tiempo de juego sugiere que no habría un combate tan largo como para que ningún barco se quedase sin munición. Los jugadores pueden decidir que al tercer combate en los que intervengan Acorazados, éstos deben ir a puerto amigo inmediatamente para reaprovisionarse de munición.

El radar estaba generalizado y los jugadores pueden modificar los tipos de radar y decidir qué tipo lleva cada barco. Claro ejemplo de ello es el Suffolk, que montaba un radar superior al del Norfolk y que en general los estacionamientos navales de radar eran un poco superiores a los alemanes. "Tras el estallido de la IIGM, tanto británicos como alemanes habían desarrollado e instalado sistemas defensivos de radar mientras cada uno estaba convencido de que el otro no lo había hecho. Al comienzo el alemán era más avanzado que el británico, pero los alemanes se contentaron con mejorar lo que ya tenían en lugar de explorar los límites de la tecnología." El radar instalado en el Bismarck y el Tirpitz era "susceptible a la corrosión, golpes y vibraciones, (en particular las válvulas) y se mostró muy poco fiable."

Las cifras del combustible son también difíciles de determinar. Trabajé en base a las millas náuticas a plena carga y a 19 nudos (o equiparable para barcos más lentos). Añadiendo el factor del radio de acción teórico vs la realidad. Del mismo modo se aplica a la velocidad del barco ya que como el brillante Erich Gröner indica la velocidad obtenida en pruebas bajo condiciones específicas no ver su reflejo en un combate. "La maquinaria no se fuerza en tiempos de guerra como en tiempos de paz, por el peligro de que quede dañada. En el frente la potencia, velocidad y distancias se reducían sustancialmente." En todo caso, he pecado de ser muy liberal en la velocidad de los barcos, pero se compensa con el hecho de que TODOS los barcos sufrieron modificaciones. Lo que se ve reflejado en la edad de un barco y si recibió (o no) un inteso retrabajo

¡Disfruta del juego! Y prepárate para la simulación naval táctica (una reimplementación del THE ROYAL NAVY) donde podrás batallar en las batallas tácticas generadas por THE CHASE OF THE BISMARCK1, que próximamente publicará VUCA Simluations.

**Jack Greene, Diciembre de 2021**





**LA HISTORIA DETRAS DE** la Operación Rheinübung siempre me ha causado un gran interés. He jugado varias partidas sobre el tema y descubierto que un sistema de doble-ciego se amolda perfectamente a la situación.

El enfoque con THE CHASE OF THE BISMARCK fue centrarse en la experiencia de juego operacional y mantener el combate táctico lo más simple posible. Lo cual tenía dos ventajas: la primera es que el tiempo de los combates es corto, lo que permite una partida con una duración manejable. La segunda es que las reglas del combate no son extensas y su complejidad no asustará a jugadores noveles.

Para los jugadores que quieran una simulación del combate táctico más sofisticada, por un lado hay varios juegos de simulación naval en el mercado, por otro ya estamos trabajando en VUCA Simulations en un sistema táctico que podrá ser usado para la resolución de los combates en un futuro próximo.

Pero de nuevo, el foco en este juego está en las operaciones.

No habrá dos partidas iguales, ya que habrá multitud de variables que afecten a las operaciones. Y hay muchas decisiones que el jugador Alemán debe tomar:

¿Se dirigirá hacia el estrecho de Dinamarca o pondrá un rumbo hacia más al sur? ¿Podría decantarse por la opción de tomar el gran riesgo de atravesar el Canal de la Mancha? ¿Que ruta de Convoy acechará? ¿Em qué zona se reaprovisionará en alta mar? ¿Mantendrá el Kampfgruppe unido o lo dividirá en unidades individuales? ¿Visitará algún puerto? ¿Cuál?

También los Aliados cuentan con una gran variedad de opciones: ¿Agrupará los barcos en unos cuantos hexágonos críticos para maximizar los Factores de Búsqueda y la potencial fuerza de combate? O separará las unidades para cubrir una mayor zona marítima (mientras la visibilidad sea buena)

¿Dejará al Rodney protegiendo al convoy o se unirá a la cacería del Bismarck?

La cantidad de imponderables hace que el juego sea muy variado y versátil, y lo más importante, divertido.

Puede ocurrir que la partida termine antes de lo previsto si se dan un conjunto de coincidencias y acciones desafortunadas, pero en ese caso, simplemente comienza una nueva partida, que no costará mucho al no haber un número enorme de fichas que colocar.

Diseñar el juego en estrecha colaboración con Jack fue una experiencia muy especial para mí. Como parte de este proyecto, tuvimos la oportunidad de conocer en persona a Jack y pasar mucho tiempo con él. Se puede hablar de un proyecto intergeneracional e internacional. Estoy contento y agradecido que la relación profesional se haya convertido en amistad real y espero a los siguientes proyectos con anhelo.

**Patrick Gebhardt, Diciembre de 2021**

## 15. Bibliografía

- Barker: Torpedo Bomber!
- Bekker: The Luftwaffe War Diaries
- Bidlingmaier: Einsatz der schweren Kriegsmarineeinheiten im ozeanischen Zufuhrkrieg
- Breyer, Koop: Schlachtschiff Bismarck – Eine Technikgeschichtliche Dokumentation
- Gardiner (ed.): Conway's all the World's Fighting Ships 1922-1946
- Garzke, Dulin, Jurens: Battleship Bismarck – A Design and Operational History
- Grenfell: The Bismarck Episode
- Gröner: German Warships 1815-1945, Volume One: Major Surface Vessels
- Hezlet: Electronics and Sea Power
- Hough: The Hunting of Force Z
- Kennedy, Ludovic: Pursuit, the Sinking of the Bismarck
- Konstam: Battleship Bismarck 1936-42 – Owner's Workshop Manual
- Kriegstagebuch der Seekriegsleitung 1939 – 1945 (Teil A, Band 21)
- Lenton: German Warships of the Second World War
- Mallmann-Showell: Das Buch der Deutschen Kriegsmarine 1935-1945
- Rohwer, Hümmelchen: Chronik des Seekrieges 1939 - 45
- Salewski: Die Deutsche Seekriegsleitung 1935-1945 (Band I & III)
- Waters: British Town Class Cruisers
- Henry L. deZeng IV: Luftwaffe Airfields 1935-45 France

## 16. Glosario

Estructura de los números (eg.: **6** 7.7.1.):

**BOLD**: número de la página,

Normal: número del capítulo

a.F.: al Final de una sección

pri.: al comienzo

mit.: en mitad de un capítulo

### Ataque Aéreo (Fase de)

**13** 9.

soltar marcador de ataque aéreo

("sin coste", niebla, perseguido etc.) **9**, **10** 7.7.1.

ejemplo **14**

### Unidades Aéreas

Ataque Aéreo (Fase de) **13** 9.

explicación de las fichas **5** 2.3.2.

soltar marcador de ataque aéreo/marcador de Ataque **9**, **10** 7.7.1.

pueden entrar en **4** 2.1.

movimiento (rango, velocidad etc.) **9** 7.7.1

setup **6** 3.

### Detección Fortuita (Fase de)

**19**, **20** 11.

caza de convoyes **20** 11.3.

ejemplos **21**

detección aleatoria **20** 11.2.

contacto con submarino **19** 11.1.

### Clases de barcos

**4** 2.3.1

### Impacto Crítico

**13** 9. a.E. (junto al marcador de Impacto Crítico)

### Combate

→ Ataque Aéreo

→ Combate Naval

### Convoy (Caza de)

abortar combate por los escoltas **20** 11.3.

Caza de Convoyes **20** 11.3.

Destructor Alemán (DD) Restricción (movimiento) **11** 7.7.2. a.F.

Restricción de las Cisternas (movimiento) **11** 7.7.2. a.F.

### Evasión (Valor de)

eludir combate **16** 10. PASO 5

resultado del combate **15** 10. PASO 2 mit.

estado dañado **4** 2.3.1.

definición **4** 2.3.1.

Restricción del Destructor Alemán **11** 7.7.2. a.F.

maniobrar **8** 6. mit.

moverse en el Tablero de Combate Táctico **16** 10. PASO 4

sobre las fichas **4** 2.3.1. pri.

reparaciones en alta mar **9** 7.3.

### Maniobra de evasión

**8** 6. por la mitad.

Puntos de fuel en las Maniobras de Evasión (TF) **8** 6. mit.

### Rápidos (barcos)

**10** 7.7.2. mit.

impacto crítico **13** 9. a.E. (junto al marcador de Impacto Crítico)

dañado **4** 2.3.1.

Maniobra de Evasión (puntos de fuel, dividir una TF) **8** 6. mit.

impacto en el casco **13** 9. (junto al marcador de Impacto en el casco)

movimiento / marcador de fuel **10**, **11** 7.7.2.

movimiento durante el combate **16** 10. PASO 4

### Rumbo a puerto

caza de convoyes **20** 11.3. a.F.

Destructor Alemán (DD) **11** 7.7.2. a.F.

### Huff Duff

**20** 11.2.

ejemplo **21**

### Marcadores

nombre y función **5** 2.3.3.

### Media (velocidad)

**10** 7.7.2. mid.

movimiento / marcador de fuel **10**, **11** 7.7.2.

movimiento durante el combate **16** 10. PASO 4

### Movimiento

**9** 7.

Unidades aéreas **9** 7.7.1.

crear o dividir Task Forces **9** 7.2.

coste en combustible **11** 7.7.2 a.F.

Restricción del Destructor Alemán (DD) **11** 7.7.2. a.F.

unidades navales **10** 7.7.2.

repostar en puerto **9** 7.4.

repostar en alta mar **9** 7.5.

intento de reparaciones en alta mar **9** 7.3.

unidades navales perseguidas **9** 7.1.

Restricción de la Cisterna **11** 7.7.2. a.F.

### Combate Naval (Fase)

**14** 10.

eludir **16** 10. STEP 5

abortar el combate por los escoltas **20** 11.3.

asignando torpedos **15** PASO 1

agotamiento de la tripulación (BB, CA, CV) **21** 13.2.

ejemplo **17**, **18**

disparando (rango, resultados) **15** PASO 2

activando unidad **14** 10. pri.

movimiento / cambio de posición **16** PASO 4

sucesos **14** 10. pri.

refuerzos **16** PASO 6

Resolviendo los impactos de torpedos **16** PASO 3

Zonas Marítimas **15** pri.

posición del barco **14** 10.

Zonas del Tablero de Combate Táctico **15** pri.

Cisterna **16** 10. PASO 6 a.F.

Marcadores de Torpedos **14** 10.

### Unidades Navales

ataque aéreo **13** 9.

caza de convoyes **20** 11.3.

explicación de las fichas **4** 2.3.1.

crear o dividir Task Forces **9** 7.2.

Restricción del Destructor Alemán (movimiento) **11** 7.7.2. a.F.

soltar marcador de ataque aéreo **9**, **10** 7.7.1.

pueden entrar **4** 2.1.

movimiento (rango, velocidad etc.) **10** 7.7.1

movimiento de las perseguidas **9** 7.1.

Combate Naval (Fase, inicio, mapa táctico, rangos, daño etc.) **11**, **14** 10.

patrulla (llevando a cabo una) **9** 7.6.

detección aleatoria (número de dados, huff duff) **20** 11.2.

repsotar en puerto **9** 7.4.  
intentos de reparaciones en alta mar **9** 7.3.  
reveladas cuando son buscadas **12**, **13** 8.  
Fase de Búsqueda **12**, **13** 8.  
setup **6** 3.  
Fase de Búsqueda **8** 6.  
Restricción de las Cisternas (movimiento) **11** 7.7.2. a.F.

### **Sin combustible**

ejemplo **11** 7.7.2. a.E.  
Marcador de combustible **11** 7.7.2.

### **Patrulla (llevando a cabo una)**

poner o quitar marcadores de Patrulla **9** 7.6.  
movimiento con un marcador de Patrulla **9** 7.6.  
Factores de búsqueda **9** 7.6., **12** 8. pri.

### **Posición (combate)**

eludir combate **16** 10. PASO 5  
cambiando **16** 10. PASO 4  
colocación inicial de los barcos **14** 10.  
incorporación de refuerzos **16** 10. PASO 6  
segmento de disparo útil **14** 10.

### **Detección aleatoria**

**20** 11.2.  
Huff Duff **20** 11.2.  
resultados **20** 11.2  
Task Force **20** 11.2.

### **Repostar**

en alta mar **6** 7.5.  
en un puerto **6** 7.4.  
ejemplo de quedarse sin combustible **8** mit.

### **Reparaciones**

intentos en alta mar **9** 7.3.  
Búsqueda (Fase de) **12** ff. 8.  
Los Aliados declaran sus hexágonos de búsqueda antes **13** 8.  
soltar un marcador de ataque aéreo **9** 7.7.1.  
ejemplo **12** 8.  
valor de búsqueda de un hex mayor o igual a la visibilidad **12** 8.  
Unidad naval localizada/marcada perseguida, avistada/niebla **12** 8.  
Tablero de búsqueda operacional **4** 2.1.  
Factores de búsqueda (total) **12** 8. pri.  
Persiguiendo / buscando no en el mismo turno por unidad **9** 6. a.F.  
indicador de visibilidad **8** 5. pri.

### **Perseguido (Shadowed)**

crear o dividir Task Forces **9** 7.2.  
caza de convoyes **20** 11.3. pri.  
voltear marcador al lado avistado **11** 7.8.  
marcador de ataque aéreo **9** 7.7.1.  
Huff Duff **20** 11.2. a.F.  
localizado en la Fase de Búsqueda **12** 8.  
movimiento **9** 7.1.

### **Avistado (Sighted)**

intento de persecución **8** 6.  
barco Alemán en caza de convoyes **20** 11.3. pri.  
convoy (atacado) **20** 11.3.  
voltear marcador Perseguido al lado Avistado **11** 7.8.  
Huff Duff **20** 11.2. a.F.  
Comenzando el combate navalt **14** 10. pri.  
localizado en la Fase de Búsqueda **12** 8.  
unidad naval en hexágono de niebla **8** 5.

### **Lento (Barcos)**

Maniobra de Evasión (fuel, dividir una TF Perseguida) **8** 6. mit.  
Máxima velocidad de una TF **11** 7.7.2.  
movimiento / marcador de combustible **10**, **11** 7.7.2.  
movimiento durante el combate **16** 10. PASO 4

### **Submarino**

**19** 11.1.

### **Zonas del Tablero de Combate Táctico**

explicación **15** beg.

### **Ficha Táctica de Barco**

explicación **4** 2.3.1. a.E.  
uso en caombate **14** 10.

### **Task Forces (TF)**

ataque aéreo **10** 9.  
caza de convoyes: en línea de convoy **20** 11.3.  
fichas **4** 2.3.1. a.E.  
crear o dividir **9** 7.2.  
Maniobra de Evasión (fuel, dividir una TF Perseguida) **8** 6. mid.  
máxima velocidad y consumo de combustible **10** 7.7.2.  
Combate Naval: activando unidades navales **14** 10.  
patrulla (llevando a cabo una) **9** 7.6.  
detección aleatoria (número de dados) **20** 11.2.  
reveladas cuando son buscadas **12**, **13** 8.  
Factores de Búsqueda **12** 8. (pri.)  
Fase de Búsqueda **8** 6.  
contacto con submarino **19** 11.1.

### **Unidad Cisterna (Tk - Tanker)**

en mismo hex. que un barco de guerra (combate naval) **16** 10. STEP 6 a.F.  
recibiendo impactos (ataque aéreo) **13** 9. mit.  
Restricción de las Cisternas (movimiento) **11** 7.7.2. a.F.

### **Torpedo**

asignando torpedos **15** PASO 1  
Marcadores **14** 10.  
resolviendo los impactos de torpedos **16** PASO 3

### **Muy Lentos (Barcos)**

**11** 7.7.2. pri  
movimiento / marcador de combustible **10**, **11** 7.7.2.

### **Puntos de Victoria (PV)**

**7** 4.  
cálculo y condiciones **7** (columna de la derecha)

### **Visibilidad (Fase de)**

**8** 5.  
procedimiento (modificador por hora del día, ejemplo, cambio del tiempo) **8** f. 5.  
niebla **8** 5.

# Royal Navy

## ACORAZADOS



King George V



Rodney



Ramilies



Prince of Wales



Nelson



Revenge

## CRUCEROS DE BATALLA



Hood



Renown



Repulse

## PORTAVIONES



Ark Royal



Victorious

## CRUCEROS PESADOS



London



Norfolk



Dorsetshire



Suffolk



Exeter

## CRUCEROS LIGEROS



Arethusa



Galatea



Aurora



Edinburgh



Manchester



Birmingham



Sheffield



Kenya



Hermione



Cairo

## DESTRUCTORES



Destroyers

# Kriegsmarine

## ACORAZADOS



Bismarck



Tirpitz

## CRUCEROS DE BATALLA



Scharnhorst



Gneisenau

## CRUCERO PESADO



Prinz Eugen

## CRUCERO LIGERO



Köln

## DESTRUCTORES



Destroyers

# Luftwaffe



FW-200C



HE-111



HE-115



JU-88

# US NAVY

## ACORAZADO



New York

## CRUCERO PESADO



Augusta

## GUARDACOSTAS



Modoc

## DESTRUCTORES



Destroyers

# ROYAL AIR FORCE



PBY Catalina



Sunderland



Beaufort



Hudson



Blenheim



Swordfish



© 2022

**THE CHASE OF THE BISMARCK - OPERATION RHEINÜBUNG 1941**

está fabricado y distribuido por VUCA Simulations,  
una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los Derechos Reservados.

Puedes encontrar más información sobre nuestros juegos y material de ayuda en: [vucasims.com](https://vucasims.com)