

AGAINSTtheODDS

A JOURNAL OF HISTORY AND SIMULATION

Read about The War in the Atlantic
Japanese Balloon Warfare
Gaming's Invasions of the US
Afghanistan and more...
\$34.95 Number Twenty Two

winner
CSR
Charles S. Roberts
AWARDS

PAUKENSCHLAG

GERMANY'S ATTACK ON AMERICA
JANUARY - JUNE 1942

A COMPLETE SIMULATION INCLUDING FULL COLOR 22"x34" MAP
AND 280 FULL COLOR COUNTERS

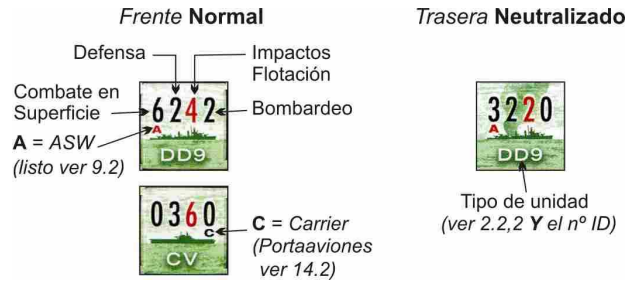


Una traducción de Felipe Santamaría
actualizada al 03/07/2008

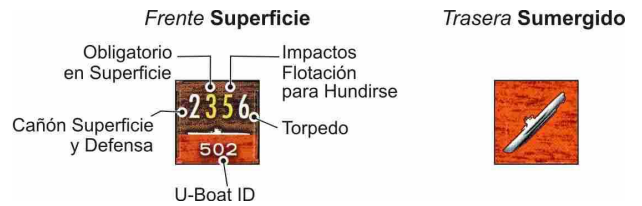


1.0 INTRODUCCIÓN	10.0 CONVOYES
2.0 COMPONENTES DEL JUEGO	10.1 Convoy - Determinación
2.1 Mapa del Juego	10.2 Convoy - Movimiento
2.2 Piezas del Juego	10.3 Convoy - Composición
2.3 Marcadores	10.4 Convoy - Tonelaje
2.4 Dados	11.0 U-BOAT COMBUSTIBLE
2.5 Cartas y Tablas	11.1 U-boat - Combustible
2.6 Términos del Juego	11.2 U-boat - Consumo de Combustible
3.0 CONCEPTOS DEL JUEGO	12.0 AVIONES
3.1 Apilado	12.1 Aviones - Alcance
3.2 Zonas de Control	12.2 Aviones - Detección
3.3 Curso General del Juego	12.3 Procedimiento de los Bombardeiros Alemanes
4.0 SUMINISTROS	12.4 Base Antiaérea
5.0 SECUENCIA DE JUEGO	12.5 Bombardeo
5.1 Fase de Eventos al Azar	12.6 Regreso de los Bombardeiros Alemanes
5.2 Fase de Reparación	12.7 Bombardeo de la Costa
5.3 Fase de Movimiento de Unidades Aéreas US	12.8 Problemas de los Aviones Alemanes
5.4 Fase de Movimiento Naval	12.9 Ataque a las Bases Aéreas Alemanas
5.5 Fase de la Rejilla de Posición Específica	12.10 Disponibilidad de Aviones US
5.6 Fase de Movimiento de los U-boats Alemanes	13.0 EVENTOS AL AZAR
5.8 Fase de Regreso de las Unidades Aéreas	14.0 CONVOYES ESPECIALES
6.0 MOVIMIENTO	14.1 Convoy AT-10
6.1 Movimiento Operacional y Táctico	14.2 TF Portaaviones <i>Hornet</i>
7.0 POSICIÓN ESPECÍFICA EN LA REJILLA (OSL Y TSL)	15.0 REFUERZOS
7.1 Posición Específica Operacional	15.1 Refuerzos US
7.2 Posición Específica Táctica	15.2 Refuerzos Alemanes
8.0 DETECCIÓN	16.0 PREPARACIÓN HISTÓRICA
8.1 Sonar Activo y Pasivo	16.1 Preparación US
8.2 Radar	16.2 Preparación Alemana
8.3 Huff/Duff	17.0 VARIANTE ESCENARIOS
8.4 Detección Aérea	17.1 Plan Amerika
9.0 COMBATE	17.2 Plan Valkyrie
9.1 Combate de Torpedo U-boat	17.3 Sorpresa
9.2 Combate ASW	18.0 VICTORIA
9.3 Combate Superficie-Superficie	19.0 NOTAS DEL DISEÑADOR
9.4 Combate Aire-Superficie y Aire-Aire	

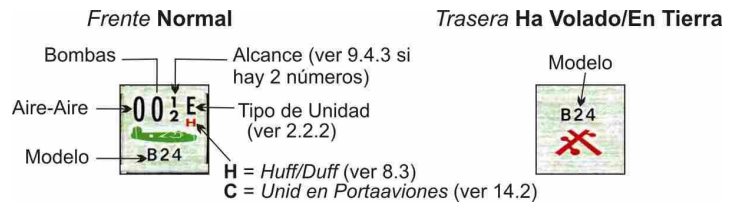
UNIDAD NAVAL DE SUPERFICIE



UNIDAD U-BOAT



UNIDAD AÉREA



MARCADORES DE CONVOY Y SU COLOCACIÓN



OTROS MARCADORES



LEE ESTO PRIMERO

Hemos organizado la estructura global de estas reglas de modo que introduce conceptos siguiendo la secuencia del juego. Estos están escritos en un formato conocido como el Sistema de Casos¹. Este acercamiento divide las reglas en Módulos, cada uno de los cuales trata un aspecto importante del juego. Los módulos están numerados secuencialmente y poseen un título. Cada Módulo se divide en Secciones, tratadas como subtemas principales dentro del Módulo. Éstas también están numeradas secuencialmente. Finalmente, la mayor parte de cada Sección consiste en Casos: las reglas específicas, detalladas que gobiernan el juego. Su enumeración secuencial sigue una progresión lógica basada en el Módulo y la Sección de los cuales, los Casos forman parte. Busca estos números para determinar donde está situado un Caso en las reglas.

3.1.4

El ejemplo encima es el número del cuarto Caso de la primera Sección del tercer Módulo de las reglas.

Aprendiendo a Jugar

Comienza familiarizándote con todos los componentes alistados para este juego. Luego, hojea rápidamente las cartas y reglas, leyendo todos los títulos de los Módulos y Secciones. Prepara un escenario de juego o parte de un escenario (después de que hayas leído el Módulo apropiado) y juega un juego de prueba contra ti mismo. Trata de dirigirte a las reglas sólo cuando tengas una pregunta y recuerda que el sistema de enumeración que empleamos hace más fácil buscar las reglas. Aunque un juego de prueba puede llevarte una o dos horas, es el modo más rápido y más agradable de aprender (excepto si tienes un amigo experimentado que te enseñe). No recomendamos intentar aprender las reglas literalmente. Hemos escrito estas reglas de la forma más comprensible posible -pero no están diseñadas para ser

¹ El **Caso** es una categoría gramatical asociada al nombre o al sintagma nominal. Básicamente su cometido es el de establecer relaciones de orden SINTÁCTICO y SEMÁNTICO entre palabras o sintagmas inscritos dentro de un enunciado. (N. del T.)

memorizadas. Absorber las reglas según vayas jugando es el mejor acercamiento para dominar este juego. Siempre estamos abiertos a sugerencias sobre como mejorar la comprensión de nuestras reglas. Escríbenos (ver direcciones en 2.0) si tienes una idea sobre como podemos comunicarnos mejor contigo.

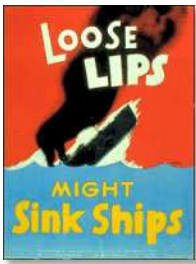
1.0 INTRODUCCIÓN

La Operación Paukenschlag (el "Redoble de los tambores") representa la ofensiva alemana emprendida por sus "Manadas de Lobos" (wolfpacks) de U-boats desde Enero a Agosto de 1942, en la costa Este de América y en el Mar Caribe. Desconocido por la mayor parte de los Americanos, casi la mitad de los transportes y petroleros estadounidenses disponibles al principio de la guerra en la Costa Este, fueron hundidos durante el ataque alemán. Los U-boats alemanes fueron verdaderos lobos voraces contra los desprevenidos y casi indefensos transportes americanos. Parecía de nuevo Pearl Harbor por la escala y la magnitud. Solamente hasta el mes de Mayo, más de cuatrocientos transportes habían sido hundidos, incluyendo aproximadamente dos millones de toneladas de provisiones y la pérdida de casi 5.000 vidas.

En realidad fue como "Pearl Harbor", pero peor, porque supuso el DOBLE de muertes americanas, 400 barcos perdidos, mientras las autoridades seguían resistiéndose tanto al sistema de convoyes cuya eficacia había sido probada como algo de sentido común como era el simplemente apagar la iluminación de las ciudades costeras.

Pudo haber sido mucho peor. Mientras Stalin sabía lo de Pearl Harbor por adelantado, Hitler no lo sabía. La Kriegsmarine comenzó la Operación Drumroll con solamente CINCO submarinos y navegaba con mapas turísticos US. Pero, con las ciudades iluminadas, los destructores US anclados en el puerto, y los barcos mercantes que iban con las luces de navegación encendidas, los Alemanes lo llamaron, "el segundo Tiempo Feliz".

Algunos dicen que la campaña publicitaria, "*Labios sueltos barcos hundidos*" no fue realmente para que la información no llegara hasta los agentes alemanes (que eran casi inexistentes) sino para impedir a la gente



hablar del desastre Aliado que estaba ocurriendo a la vista de las costas de América. ¡Fue tan malo que los ingleses enviaron barcos y aviones para ayudar a América a defender la Costa Este!

Planeada por los Alemanes (más bien, imaginada y deseada), pero nunca ejecutada, fue una ofensiva de bombardeo contra puertos y plantas industriales claves americanos, utilizando bombarderos alemanes de largo alcance. Se incluye una variante de juego y sus correspondientes fichas para los jugadores que deseen explorar este sueño del Reich.

1.1 Escala del Juego

Cada zona estratégica son 550-600 millas de un extremo al otro. Cada cuadrado operacional son 55-60 millas de lado a lado. Cada cuadrado táctico son 6-7 millas de lado a lado. Cada turno representa **tres días**². Cada U-boat representa un barco. Cada convoy representa 10-50 barcos. Cada unidad naval US DD, ASW, y WPG representan dos barcos; cada US CV y BB es un barco. Las unidades aéreas representan escuadrillas de 6-12 aviones. Un turno en el juego es una semana.

2.0 COMPONENTES DEL JUEGO

Paukensschlag incluye los siguientes componentes:

- ✓ Un mapa de 56 x 86 cm
- ✓ 280 fichas troqueladas
- ✓ Este folleto de reglas

Los jugadores también necesitarán un dado de seis caras (d6) y un dado de diez caras (d10) para poder jugar (provistos solamente en la edición de lujo). Trata un resultado del dado (DR) de 0 como 10.

Si alguno de estos componentes falta o está dañado, escribe a:

² **Corrección 03/07/2008:** Un turno representa una semana, no tres días. El Casillero de Registro de Turnos del mapa está correcto. (N del T)

Against the Odds Magazine
PO Box 165
Southeastern, PA 19399-0165 USA
Attn: Paukensschlag

O envíanos un correo electrónico a:
admin@atomagazine.com

Esperamos que disfrutes de este juego. Si tienes cualquier dificultad para interpretar las reglas, por favor escríbenos a la susodicha dirección postal, o envía un correo electrónico a: support@atomagazine.com, expresando tus preguntas de modo que puedan contestarse con una simple oración, palabra, o número. Si envías una carta por correo, debes incluir un sobre sellado, dirigido a ti mismo para recibir una respuesta. Recomendamos el correo electrónico como el mejor modo de resolver una pregunta. Aunque recibimos con gusto comentarios y sugerencias sobre la interpretación de los eventos del juego, no podemos prometer responder a preguntas sobre teoría o planes de diseño. Además, puedes revisar las carpetas de discusión de *Against the Odds* y *Paukensschlag* en www.consimworld.com.

2.1 El Mapa de Juego

El juego se juega sobre un estilizado mapa basado en rejillas cuadradas que usaron los U-boats alemanes. El Mapa Estratégico muestra las áreas de la Costa Este, el Golfo y el Mar Caribe, así como El Atlántico. Los iconos representan una variedad de objetivos que representan aeródromos, fábricas y puertos. La rejilla de Posición Específica Operacional/Táctica (OSL/TSL) se usa para representar un cuadrado específico desde el cual una unidad naval o U-boat comienzan su movimiento cuando están implicados las detecciones, interceptaciones y combates.

2.1.1 Cartas del Mapa y Tablas. También se incluye un Casillero de Registro de Turnos (*Turn Record Track*), que se utiliza como ayuda para registrar el turno de juego.

2.2 LAS PIEZAS DEL JUEGO

Las piezas del juego troqueladas (o fichas) deberían ser separadas con cuidado antes del juego. Las fichas son de diferentes tipos dependiendo la información que aparece en cada una de ellas. En general, las piezas representan uno de tres tipos de fichas:

unidades navales de superficie, U-boats, o aviones. Las unidades de Aviones US representan 6-12 aviones. La mayor parte de las unidades de superficie y los U-boat, son uno o dos navíos. Las unidades de aviones alemanes representan seis aviones.

2.2.2 Símbolo de Tipo de Unidad de Combate. Hay diferentes tipos de unidades de combate: Aviones, U-boats, Transportes (TR), Destruyores (DD), Portaaviones (CV), Acorazados (BB), Antisubmarinos "Arrastres" (AST), y Patrulleros Guardacostas (WPG).

Fuerza Aire-Aire. Usada entre unidades aéreas enemigas y amigas durante el combate aire-aire. Las unidades con una fuerza en un círculo sólo pueden defender³.

Tipo de Avión. Los Aviones se agrupan en tres clases generales. Dentro de esas clases, cada tipo varía en sus capacidades:

BÚSQUEDA

P Patrulla	Descubrir y Atacar U-boat
E Recon o Anti-Sub	Descubrir o Atacar U-boat
A Antisubmarino	Descubrir o Atacar U-boat
R Reconocimiento	Descubrir sólo

BOMBARDERO

B Bombardero	} Descubrir o Atacar Aeródromos
D Bombardero en Picado	

CAZA

F Caza	Descubrir o CAP ⁴ o Escolta o Ataque (sólo U-boat en superficie)
---------------	---

El lado trasero de una unidad aérea indica el estado de "Ha Volado" (US) o "En Tierra" (Alemania).

Nota.- El avión 0-47 de tipo "R" no puede combatir (estas unidades no tienen factor de combate) y sólo pueden realizar misiones de Reconocimiento.

³ **Aclaración 03/07/2008:** No hay aviones que tengan su fuerza dentro de un círculo. Debe cambiarse por: "Solo los cazas pueden atacar usando combate Aire-Aire". (N del T)

⁴ **(Combat Air Patrol)** Patrulla de combate aéreo (vuelo de patrulla de altura mediana a muy alta para localizar aviones enemigos). (N del T)

Fuerza Antiaérea Se usa cuando ataca un avión enemigo.

Fuerza de Bombardeo Se usa cuando un barco ataca bases enemigas en tierra.

Fuerza Bombardeando Se usa por los aviones cuando atacan objetivos enemigos (fábricas, bases aéreas).

Fuerza de Defensa la capacidad de un barco para resistir el daño y/o defenderse del ataque contra aviones o barcos enemigos.

Factor de Flotación Relacionado con el daño, este número se usa para determinar si un barco sobrevive a un ataque o queda neutralizado o hundido.

Puntos de Movimiento (MP) el número de áreas/cuadrados que una unidad puede mover en el mapa y el OSL/TSL.

Fuerza de Ataque en Superficie Se usa entre otros barcos de superficie.

2.3 Marcadores

Los marcadores son fichas especiales utilizadas para registrar varias funciones del juego como el Turno de Juego, Descubierta, Carguero Perdido, etc. Ver la página 2 de este folleto de reglas para más información.

2.4 Dados

El juego usa un dado de 6 caras y uno de 10 caras para resolver el combate y otros factores mediante los cuales el rendimiento de una unidad de combate variará. En estas reglas, las abreviaturas DR6 y DR10 se utilizan para indicar la tirada de un dado de 6 caras o uno de 10 caras, y DRM indica el modificador a la tirada del dado, un número positivo o negativo se usa para ajustar la DR apropiada Salvo que se indique lo contrario, un resultado de D10 de 0 se lee como 10 (no como cero).

2.5 Cartas y Tablas

Varias cartas y tablas simplifican e ilustran el juego y producen resultados para ciertas acciones del juego.

2.6 Términos del Juego

Mapa Estratégico el globo naranja situado en la parte superior del mapa representa la planificación del movimiento y la posición general de cada jugador. Los recuadros situados dentro de este mapa son zonas Estratégicas.

Posición Específica Operacional (OSL) La rejilla azul impresa en la parte inferior del mapa se usa cuando unidades navales opuestas acaban su movimiento en la misma zona Estratégica.

Posición Específica Táctica (TSL) la misma rejilla azul también se usa cuando unidades navales opuestas acaban su movimiento en el mismo cuadrado sobre el OSL. El combate y la detección ocurren en este nivel.

Nota.- Una rejilla, situada en el mapa, se usa tanto para el OSL como para el TSL. Los jugadores primero resuelven todas las acciones OSL para determinar si será resuelto algún combate sobre el TSL. Los recuadros de TSL con letras almacenan temporalmente unidades del juego desde OSL para el despliegue y la posible resolución del combate en el juego de TSL (Secciones 5.5 y 6.1).

Wolfpacks Los U-boats Alemanes que operan como un grupo para rastrear y atacar a los barcos/convoyes Aliados.

3.0 CONCEPTOS DEL JUEGO

Antes de continuar con el cuerpo principal de las reglas, hay varios conceptos importantes con los cuales los jugadores deberían familiarizarse.

3.1 Apilado

No hay ninguna cuestión de apilado en este juego.

3.1.2 Unidades Enemigas y Apilado. Unidades opuestas pueden apilarse en la misma zona o cuadrado.

3.2 Zonas de Control

No hay ninguna Zona de Control en este juego.

3.3 Curso General del Juego

El diseño del juego está basado en un sistema de movimiento casi idéntico al que solían utilizar los U-boats alemanes y sus adversarios. Puede ser considerado como una especie de sistema de plegarse y ampliarse. Por lo tanto, el juego usa un Mapa Estratégico donde las unidades se mueven desde una zona a otra. Cuando unidades navales opuestas están en la misma zona, la posición general de cada unidad se determina en la rejilla de Posición Específica Operacional (OSL). Mientras que en el OSL unas unidades navales se mueven, las unidades contrarias pueden tratar o no de interceptarse o pueden evitarse la una a la otra. Cuando unidades opuestas ocupan el mismo cuadrado de OSL, el juego se mueve a la rejilla de Posición Específica Táctica (TSL) para determinar su posición exacta y cualquier combate que resulte, se resuelve. De forma similar a como se actúa en el OSL, las unidades se mueven y se intentan interceptar o se evitan también en el TSL. Cuando unidades enemigas acaban en el mismo cuadrado de la rejilla TSL, o están dentro del alcance la una de la otra en el TSL, se lleva a cabo el combate naval entre U-boats y barcos de superficie.

Para cada zona en el Mapa Estratégico donde están situadas unidades navales opuestas, se lleva a cabo el proceso susodicho. Esto puede hacer que un turno vaya despacio o muy rápido. Si una zona no contiene unidades navales enemigas, no pasa gran cosa.

4.0 Suministros

No hay ninguna regla de suministros. Ambos bandos están siempre abastecidos. Sin embargo, ver el Módulo 11.0 en cuanto a limitaciones de combustible de los U-boat alemanes.

5.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno está subdividido en un número de fases. El juego irá alternando hacia y desde la rejilla para OSL y TSL una vez que el movimiento Naval y Aéreo se haya completado en el Mapa Estratégico.

5.1 Fase de Eventos al Azar

Uno de los dos jugadores tira un dado de 10 caras. Los resultados se aplicarán a uno de los jugadores para el resto del juego (ver el Módulo 13.0). Se determina la composición y el destino de un nuevo convoy, si hay un marcador disponible (máximo de un nuevo convoy por turno, ver el Módulo 10.0).

5.2 Fase de Reparación

Los impactos en las Bases Aéreas y Puertos pueden ser quitados (ver Casos 12.5.4 y 12.5.5). Las unidades de cazas pueden ser colocadas en misiones de Patrulla Aérea de Combate (CAP) (Caso 12.1.2).

5.3 Fase de Movimiento de Unidades Aéreas US

Cualquier avión elegible ahora puede moverse sólo sobre el Mapa Estratégico para intentar Detectar. Si algún U-boat es descubierto, el juego pasa al OSL (y quizás al TSL) después de que el Movimiento Naval se ha completado. Si un U-boat es descubierto mientras está en la superficie, el avión puede atacarle inmediatamente (Secciones 8.4 y 9.9). El avión no puede descubrir un U-boat sumergido. Las unidades Aéreas pueden ser colocadas en Patrulla de Combate Aéreo (CAP). Las unidades aéreas en CAP atacan a cualquier Bombardero enemigo que entre en la zona en el próximo turno.

Nota.- Si se está jugando con las reglas opcionales en el Módulo 17.0, las unidades Aéreas Alemanas van alternando el movimiento con las unidades US. El jugador US mueve primero.

5.4 Fase de Movimiento Naval

Las unidades navales se mueven en el Mapa Estratégico una pila/unidad a la vez con los jugadores que van alternando el movimiento de sus unidades/pilas, el jugador US va primero en cada turno. Los U-boats pueden ser descubiertos si están en una zona que contiene una unidad aérea. El jugador US tira un D6. Señala si un U-boat está sumergido o descubierto, usando el marcador apropiado.

Nota.- Ver el Caso 6.1.1 para la Planificación en Secreto de las unidades navales (recomendado para el juego no en solitario y el avanzado).

Después de que el movimiento ha sido completado, las áreas donde están situadas unidades navales opuestas, cambiarán a la rejilla para el juego de OSL y posiblemente desde allí al recuadro TSL con letra para la posible interceptación y resolución del combate de nuevo en la rejilla TSL.

5.5 Secuencia de la Rejilla de Posición Específica Operacional y Táctica (OSL/TSL)

Cuando unidades navales opuestas terminan el movimiento en la misma zona del mapa en el Mapa Estratégico, así como cuando las unidades aéreas descubren a U-boats, el movimiento adicional se completa usando las secuencias perfiladas debajo. Primero, usa la rejilla para establecer la Posición Específica Operacional (OSL). Marca la zona del Mapa Estratégico donde haya unidades navales opuestas con el marcador de Contacto y luego quita estas unidades para desplegarlas en la rejilla para el juego de OSL.

- 1) Cada jugador tira dos D10. Todos los barcos US y los U-boats son colocados en la posición que ha salido en la tirada (ver la sección 7.1) de un D10 dos veces para cada unidad. Colócalos en el OSL.
- 2) Cada jugador tira otro D10. El jugador con el resultado más alto puede decidir moverse el primero o el segundo. Esto continúa hasta que fuerzas opuestas acaban en el mismo cuadrado o los barcos US se marchan fuera del OSL. Si ocurre esto, vuelve a las unidades al Mapa Estratégico. Los U-boats continúan no detectados en la zona en el Mapa Estratégico y se pierde el contacto.

Cuando los U-boat y las unidades de superficie acaban su movimiento en el mismo cuadrado del OSL las unidades son retiradas de la rejilla y colocadas en el recuadro TSL con una letra. Mientras están en el OSL, cada U-boat puede intentar descubrir barcos utilizando el Sonar (Sección 8.1). El jugador Aliado puede intentar la detección de los U-boats en el OSL con el Huff/Duff⁵ (Sección 8.3). Si esto falla, no ocurre nada en esa

⁵ **Huff-Duff** es un acrónimo formado por las iniciales **High Frequency Direction Finder (HF/DF)** (Radiogoniómetro de Alta Frecuencia) acuñado durante la II Guerra Mundial y que se ha hecho famoso para referirse a este tipo de equipo. (N del T)

ronda. Si la detección de algún barco de superficie es positiva en el OSL, éste es detectado por todos los U-boats. Todos los U-boats están sujetos a la detección si se usa el Huff/Duff (Sección 8.3).

La detección para envolver a la unidad en el combate, debe ser realizada para unidades no detectadas cuando se está en la rejilla de TSL. Si falla la detección en la rejilla durante el juego de OSL, no ocurre nada. Las unidades implicadas, vuelven al Mapa Estratégico. Si hay otras zonas del Mapa Estratégicas con fuerzas opuestas, comienza el proceso de OSL otra vez después de marcar la zona del mapa con el marcador de Contacto y de desplegar a las unidades sobre la rejilla.

5.5.1 El Combate. Cuando unidades opuestas terminan el movimiento en el mismo cuadrado de rejilla durante el juego de OSL, se colocan en el recuadro con letra en TSL (ver la Sección 7.1). Las unidades se despliegan para el juego en las rejillas del TSL de la misma manera que en el despliegue de las unidades para el juego de OSL. Cada unidad en el recuadro con letra de TSL, tira dos veces con un D10 para determinar su despliegue en el cuadrado de rejilla inicial. Si las unidades son descubiertas durante el juego de TSL, puede haber combate. El bando que descubre primero al otro, también dispara el primero. Cualquier buque de guerra de superficie de escolta, puede entonces atacar a los U-boats (ver la Sección 7.2). **Nota:** *Es muy improbable que un buque de guerra de superficie descubra primero a un U-boat. Cada U-boat puede disparar cuatro veces (usar la Lista de U-boat).*

Los combates en otras zonas donde barcos opuestos acaben su movimiento en el Mapa Estratégico, se van resolviendo separadamente uno por uno. Cuando no haya más situaciones de combate, se sigue con la Sección 5.6 en el Mapa Estratégico.

5.6 Fase de Movimiento de los U-boat Alemanes

Los U-boats (sólo en superficie), pueden moverse de nuevo en el Mapa Estratégico (hasta una segunda vez si se ha movido por el Caso 5.4). Similar al Caso 5.3, los U-boats en la superficie, pueden ser descubiertos y/o atacados si están en una zona que contiene una unidad aérea. Cualquier U-boat que es descubierto durante esta fase se marca como tal. **Nota:** *el juego utilizando el OSL/TSL y el*

combate no será puesto en práctica hasta después de esta fase. Nota del Diseñador: Esta segunda capacidad de movimiento representa el bajo nivel de preparación US para luchar esta guerra, así como las agresivas patrullas llevadas a cabo con relativa impunidad por los experimentados capitanes de U-boat durante su "tiempo feliz".

5.8 Fase de regreso de las Unidades Aéreas

Las unidades aéreas en el Mapa Estratégico y en CAP, regresan ahora a sus bases.

Una vez que todas las fases anteriores se han completado, se acaba el turno de juego y el Marcador de Registro de Turnos de Juego se avanza un espacio en el Casillero de Registro de Turnos. Toda la actividad del juego debe seguir la secuencia de juego indicada, y no puede ser realizada fuera de dicha secuencia.

6.0 MOVIMIENTO

El movimiento en este juego es relativamente simple. Sobre el Mapa Estratégico, un Convoy Lento puede mover una zona por turno; un Convoy Rápido, dos zonas. Todos los demás barcos de superficie pueden mover dos zonas por turno. Un U-boat puede viajar una zona cuando está sumergido, o dos zonas cuando está en la superficie. Igualmente, cuando se mueve en la rejilla para el juego de OSL/TSL, los U-boats mueven 2 cuadrados de rejilla cuando están en la superficie, 1 cuando están sumergidos. Los U-boats tienen limitado el combustible y deben salir por el borde Este del mapa cuando se gasta (ver la Sección 11.2).

Los aviones con un alcance de cero, sólo pueden volar en la zona donde la unidad tiene su base. Los aviones con mayores alcances, pueden volar más allá de la zona donde tienen su base (ver 12.1). Todas las unidades aéreas, navales y U-boats pueden moverse en cualquier dirección o combinaciones de direcciones mientras están en el OSL o el TSL (horizontal, vertical o diagonal).

Regla añadida 03/07/2008: Un barco Neutralizado está "muerto en el agua" (no puede moverse) en la ronda siguiente de la que quedó Neutralizado. En la siguiente ronda y en los siguientes turnos, suponiendo que sobreviva ese tiempo, el barco Neutrali-

zado tiene un MP de 1.

6.1 Movimiento Operacional y Táctico

El movimiento sobre las rejillas para el juego en OSL/TSL sólo se aplica a las unidades navales enemigas en la misma zona Estratégica sobre el mapa de juego. Las velocidades son las mismas por cuadrado: 2 MP (normal y superficie) o 1 MP (neutralizado y sumergido). **Excepción** Algunos barcos (el DD 11 y 12, ambos BB, CV) pueden mover 3 MP en su condición normal en la rejilla para el juego de OSL/TSL. Antes del movimiento de un U-boat, el alemán debe decidir si está sumergido o en la superficie.

Las unidades navales se mueven en el Mapa Estratégico una pila/unidad a la vez con los jugadores que van alternando el movimiento de sus unidades/pilas, el jugador US va primero en cada turno. Se recomienda que los jugadores giren un poco sus unidades/pilas para diferenciar a las que se han movido de las que aún no lo han hecho. **Nota:** Ver la variante de la Planificación en Secreto del movimiento de las unidades navales, en el Caso 6.1.1 a continuación.

Las unidades navales y los aviones pueden moverse a través de otras zonas mientras están en el Mapa Estratégico sin efectos adversos. Sólo la zona final donde acaba el movimiento y la presencia de barcos enemigos determina si será usada la rejilla para el juego de OSL/TSL. Si la zona en la que acaba el movimiento no tiene ningún barco enemigo, no ocurre nada más. Si hay algún barco enemigo, las unidades implicadas son retiradas y colocadas en la rejilla para el juego de OSL y cada jugador determina su posición exacta utilizando el D10. Las unidades se mueven alternando sus movimientos hasta que barcos contrarios acaban en el mismo cuadrado o no. Las unidades pueden moverse en la rejilla OSL/TSL horizontal o verticalmente, pero no en diagonal (ver la Sección 10.2)⁶. Si las unidades ocupan realmente el mismo cuadrado de OSL, se utiliza el TSL y se repite el mismo procedimiento. Una vez que todo el juego de rejilla OSL y TSL se ha terminado, las unidades sobrevivientes se devuelven a la zona original del

⁶ **Corrección 03/07/2008:** Las unidades pueden moverse en diagonal, así como horizontal y verticalmente (ignorar la prohibición contra el movimiento en diagonal). (N del T)

Mapa Estratégico.

6.1.1 Planificación en Secreto (Variante). Durante la fase de planificación, ambos jugadores determinan donde acabarán su movimiento sus unidades navales o U-boats en el Mapa Estratégico. Esto se mantiene registrado en secreto en todo momento en una hoja de papel. Los Convoyes US deben planear dos turnos por adelantado. Los U-boats Alemanes deben planear sólo donde terminará su movimiento el U-boat en el turno actual. Los convoyes y escoltas asignados deben tener un plan de movimiento, y deben moverse en cada turno. Los U-boats y unidades navales no asignados como escoltas pueden decidir no moverse en un turno.

Durante el movimiento US, el jugador anuncia en que zona acaba su movimiento cada convoy sobre el Mapa Estratégico. El jugador alemán le avisa si hay algún U-boat en la zona. Si lo hay, dirígete al Caso 5.6.1 para el posible uso de la rejilla en el juego de TSL y OSL. Durante el movimiento alemán, ocurre lo contrario, y si algún DD, Convoy u otros barcos aliados están presentes, se utiliza el Caso 5.6.1. Uno u otro jugador tiene que declarar la presencia de sus barcos.

Los planes de movimiento escritos solamente se utilizan para demostrar el movimiento si es que surgen discusiones sobre posibles ilegalidades (ijuega limpio!). Hasta que fuerzas enemigas acaben su movimiento en la misma zona sobre el Mapa Estratégico, no aparece ninguna ficha sobre el mapa, excepto las unidades aéreas. **Nota:** La planificación en secreto no se usa en el OSL y TSL.

7.0 POSICIÓN ESPECÍFICA EN LA REJILLA (OSL Y TSL)

Después de que el movimiento ha sido completado, si unidades navales opuestas están en la misma zona Estratégica en el mapa, el jugador alemán tiene la decisión de perseguir o ignorar antes de que en realidad se use el OSL. Si decide perseguir, el OSL, y posiblemente el TSL, será utilizado. Si el jugador alemán decide ignorar a cualquier barco Aliado en la zona del Mapa Estratégico, no ocurre nada en la rejilla en ese turno (no se realizará ninguna detección y combate). **Excepción:** Las unidades Aéreas en la misma zona del mapa, si tienen suerte, pueden ser capaces de atacar a U-boats en la superficie (ver la Sección 8.4).

7.1 Posición Específica en el juego de Rejilla Operacional (OSL)

Cuando el jugador alemán tiene uno o varios U-boats en la misma zona del Mapa en la que hay unidades Aliadas navales, y decide intentar la detección y la interceptación, el juego procede a la rejilla para la determinación OSL. Marca la zona del Mapa Estratégico con el marcador de Contacto y traslada todas las unidades navales, de superficie y U-boats, hacia el área de la rejilla OSL/TSL. Los jugadores tiran un D10 dos veces para determinar la posición de cada U-boat y unidad naval sobre la rejilla para el juego de OSL. El primer dado siempre se lee como "decenas". El segundo dado siempre se lee como "unidades". Por lo tanto, si el primer dado es un 7 y el segundo un 9, el cuadrado específico en la rejilla OSL/TSL es el 79. Si sale con el dado un cero, tira otra vez. Si un convoy ha asignado escoltas, el convoy y las escoltas asignadas son desplegados todos en el mismo cuadrado.

7.1.1 OSL = Detección. Aunque haya unidades en el mapa, no pueden ser interceptadas o atacadas hasta no ser descubiertas. Los U-boats mientras están sumergidos sólo son descubiertos si un avión tiene suerte o se les localiza con el Huff/ Duff (Módulo 8.0). Los barcos de superficie sólo pueden moverse en el OSL hacia **el mismo** borde más cercano del mapa hasta que un U-boat sea descubierto. Una vez que un U-boat es descubierto, el jugador Aliado puede mover alguno y todos los barcos de superficie sobre el OSL sin restricción. Los barcos de superficie también pueden ser descubiertos por un U-boat en la rejilla durante el juego de OSL. Si esto ocurre, el U-boat puede moverse hacia ellos para interceptar y atacar durante el juego de TSL. Otros U-boats en el OSL pueden moverse hacia ellos para interceptar y atacar si el jugador alemán decide usar comunicaciones de radio y el riesgo de detección por Huff/ Duff (Sección 8.3). Un U-boat que no tiene un objetivo descubierto no puede moverse excepto para evitar ser descubierto. Puede moverse libremente una vez que un barco enemigo o un convoy ha sido descubierto. Cada U-boat puede intentar descubrir en realidad antes del movimiento.

Ya que los U-boats atacaron en Wolfpacks, todos los U-boats sobre la rejilla durante el juego de OSL (que puedan alcanzar a la

fuerza enemiga) deberían procurar terminar su movimiento en el mismo cuadrado que el convoy o barco enemigo antes de utilizar el proceso de TSL. Esto debe reducir al mínimo el uso de la rejilla para el juego de TSL a una vez por turno. En otras palabras, una vez que un U-boat o pila de U-boats entran en un cuadrado de rejilla durante el juego de OSL con cualquier unidad de superficie o pila, todos son retirados de la rejilla al recuadro con letra TSL. Ningún otro U-boat o unidades navales de superficie pueden ser incluido(s)/colocado(s) en este particular recuadro con letra de TSL. **Ejemplo** Si cinco U-boats están en la rejilla para el juego de OSL, pero sólo 3 son capaces de terminar su movimiento en el mismo cuadrado enemigo antes de que el convoy se marche fuera de la rejilla (el convoy se escapa hasta el nuevo turno), el juego de rejilla TSL se usa con sólo 3 U-boats y el combate se resuelve con sólo esos 3 (asumiendo que todos terminan el movimiento en el mismo cuadrado). Esto también forzará al jugador alemán a coordinar a sus U-boats para llegar al cuadrado de interceptación con la máxima eficacia.

El juego de rejilla OSL se lleva a cabo en una serie de rondas:

1. Determinación de la Iniciativa
2. Detección
3. Movimiento de la unidad con la Iniciativa.
4. Movimiento de la otra parte (no Iniciativa)
5. Combate (solo juego TSL)

Cualquier número de rondas puede ocurrir sobre la rejilla durante el juego de OSL hasta que las unidades navales opuestas acaben en el mismo cuadrado con uno o varios U-boats, y entonces son trasladados al recuadro con letra del TSL, o todas las unidades de superficie se escapan abandonando la rejilla durante el juego de OSL. **Nota:** Incluso si unidades de superficie se marchan desde diferentes bordes de la rejilla durante el juego de OSL, son devueltos a la zona de Mapa Estratégico donde está situado el marcador de Contacto.

7.2 Posición Específica en el juego de Rejilla Táctica (TSL)

Cuando unidades navales opuestas acaban su movimiento en el mismo cuadrado de rejilla durante el juego de OSL, las unidades son quitadas y colocadas en el recuadro con letra del TSL. Si un convoy o unidades navales salen de la rejilla durante el juego de OSL antes de que algún U-boat pueda interceptar y terminar el movimiento en el mismo cuadrado de rejilla durante el juego de OSL, no ocurre nada más -el convoy/barco se ha escapado por este turno. Asumiendo que la interceptación durante el juego de OSL ha sido un éxito, el juego procede una vez más a la rejilla para el juego de TSL así:

- 1) Tira dos D10 por convoy o unidad naval como se hizo para el juego de OSL para colocar las unidades en la rejilla para el juego de TSL. Un cero significa tirar de nuevo el dado.
- 2) Las unidades descubiertas en el OSL permanecen descubiertas sobre el TSL. De ser no detectada, mientras está en la rejilla TSL, una unidad tendrá que ser descubierta antes de que pueda ser atacada. Antes del movimiento, uno u otro bando pueden intentar descubrir. Si no acierta, un U-boat sin objetivos enemigos descubiertos no puede moverse. Esto puede pasar si durante el juego su víctima original fuera eliminada (usa un trozo de papel para anotar y seguir la pista sobre qué convoy/barco está descubierto por qué U-boat(s). Igualmente, los DDs o barcos que no son del convoy que fallan en descubrir a los U-boats no pueden mover y atacar a los U-boats sumergidos, y sólo pueden moverse hacia el mismo borde de rejilla durante el juego de TSL. Los U-boats, antes del movimiento, deben decidir moverse sumergidos o en superficie.
 - 2a) Al principio de cada ronda, los jugadores tiran para la iniciativa. El jugador con el DR más alto tiene la iniciativa y va primero en la ronda. Los jugadores alternan el movimiento y pueden intentar la detección (si intentos anteriores han fallado) antes del movimiento, cualquier número de veces, tirando una vez por unidad naval o U-boat en la rejilla.

- 2b) las Unidades continúan moviendo e intentando la detección en la rejilla hasta que no haya ningunas unidad de un bando sobre el área de juego. No hay ningún número fijo de rondas para el juego de TSL. Si las unidades navales opuestas fallan en descubrirse las unas a las otras, o todas las unidades de superficie salen fuera de la rejilla sin ser detectadas/interceptadas, no ocurre nada más para esas unidades en esa zona estratégica -eludieron el contacto o se escaparon para el turno actual. **Nota:** *incluso si las unidades salen desde diferentes bordes de la rejilla, todavía son devueltas a la zona del Mapa Estratégico donde está situado el marcador de Contacto.* Si un U-boat comienza el movimiento en el mismo cuadrado de rejilla que unidades contrarias, el combate se resuelve antes de cualquier movimiento, a no ser que no sea detectado. Si no es detectado, entonces, el movimiento se produce primero.

- 3) Si los U-boats terminan el movimiento en el mismo cuadrado que unidades navales descubiertas, se pasa al combate naval. El combate naval sólo puede ocurrir sobre la rejilla durante el juego de TSL. Los jugadores resuelven el combate con el jugador que tiene la iniciativa que va primero, o si él/ella ha fallado en descubrir al enemigo, entonces, el oponente va primero.

El combate se resuelve con una unidad a la vez por cuadrado. El movimiento adicional está prohibido. Una vez que todos los combates han terminado, se llevan a cabo los siguientes combates entre las unidades de otro recuadro con letra diferente del TSL. Una vez que todas las acciones TSL se han terminado, las unidades sobrevivientes son llevadas de vuelta a su zona del Mapa Estratégico y se retira el marcador de Contacto.

Ejemplo *Después de que ambos jugadores han planeado el movimiento, las zonas CB Y DD en el Mapa Estratégico revelan que unidades navales enemigas están ocupando cada zona. La primera zona escogida para la resolución es la CB y dicha zona del mapa se marca con el marcador de Contacto. Ambos jugadores ahora deben determinar la posición específica de cada unidad naval en la*

rejilla para el juego de OSL. Así resulta que dos convoyes están en la zona CB. El Convoy **A** tiene una escolta de 2 Destructoros. El Convoy **B** no tiene ninguno. Ambos jugadores tiran un DR10 cada uno para determinar la iniciativa. El jugador US saca el resultado más alto. El dado se vuelve a tirar dos veces para el Convoy **A**, el resultado es el espacio de la rejilla 99, mientras que el Convoy **B** termina en el espacio de la rejilla 12. Los barcos se colocan en la rejilla. El alemán tiene tres U-boats, todos en la superficie. Se tira para cada uno de ellos y terminan en los espacios de la rejilla 83, 26, y 99. Ya que sólo los U-boats pueden descubrir sobre la rejilla durante el juego de OSL (no hay ninguna unidad Huff/Duff aquí), el Alemán tira una vez por U-boat. En la primera ronda, los U-boats fallan en la detección. El jugador US se mueve primero. El Convoy **A** es lento, pero se marcha satisfactoriamente del OSL y se devuelve al área CB (la zona del Mapa Estratégico), escapándose así hasta el siguiente turno de juego. Sin embargo, el Convoy **B**, también lento, mueve un cuadrado a la derecha, al cuadrado 13. Ya que los U-boats fallaron en la detección del convoy, no pueden mover. Comienza la ronda dos. El alemán gana la iniciativa y uno de los U-boats descubre al Convoy **B**. Ya que todos los U-boats están en la superficie, pueden mover dos cuadrados hacia el convoy. El Convoy **B**, mueve un cuadrado. En algún punto, el U-boat que comenzó en el cuadrado 26 acabará en el mismo cuadrado que el Convoy **B** antes que cualquiera de los otros U-boats. Sin embargo, hay otro U-boat que es capaz de alcanzar al enemigo antes de que éste salga. Así, el alemán retrasa la entrada en el cuadrado enemigo del U-boat más cercano hasta que llegue el otro U-boat. Finalmente, esto ocurre y la rejilla se utiliza para el juego de TSL. Ahora se repite todo el proceso entero: iniciativa, detección, movimiento. Sólo cuando los U-boats terminen el movimiento en el mismo cuadrado que el enemigo, pueden llevar a cabo los ataques. Después de efectuar todo el combate, se acaba la resolución para el Convoy **B**. La resolución para el segundo convoy ocurriría ahora. Sin embargo, el Convoy **A** se movió hacia fuera de la zona Estratégica y está a salvo para el turno actual. Si hay alguna otra zona en el Mapa Estratégico donde unidades navales enemigas ocupan la misma zona, se lleva a cabo el proceso usando la rejilla para el juego OSL y TSL. Así, en algunos turnos, el turno de juego puede durar mucho tiempo, mientras que en otros, será corto.

8.0 DETECCIÓN



Después de que el movimiento de unidades navales opuestas ha terminado en la misma zona del mapa de juego, las unidades implicadas son colocadas en la rejilla OSL siguiendo el procedimiento descrito anteriormente. Sólo porque ahora estén colocadas a la vista, esto no significa que en realidad hayan sido detectadas. Cuando se usa el TSL, tanto los U-boats como ciertos barcos de superficie pueden usar dispositivos de detección.

Los barcos de superficie y los U-boats pueden usar el Sonar (Activo o Pasivo) y el Radar para intentar la detección. El Sonar puede ser usado para descubrir objetivos en la superficie o sumergidos. El radar sólo puede usarse para detectar objetivos sobre la superficie. Las unidades aéreas y de superficie pueden usar también Huff/Duff para detectar a los U-boats (sumergidos o en la superficie).

8.1 Sonar Activo y Pasivo

El Sonar Activo y Pasivo permite a las unidades detectarse unas a otras en la rejilla durante el juego de TSL (también en el juego OSL para los U-boats). Los U-boats no pueden usar el Sonar Pasivo cuando se mueven a su máxima velocidad estando en la superficie (2 cuadrados).

El Sonar Activo emite longitudes de onda que permiten detectar a otros pero a la vez ser detectados por otros que estén a la escucha. Cuando el Sonar Activo (independientemente de quien sea el que busca), resulta acertado, tanto el buscador como la presa, son descubiertos porque ambos están a la escucha. Los barcos US con el ASDIC pueden usarlo en movimiento o no. Sin embargo, intentar localizar a un U-boat en movimiento disminuye las posibilidades de una detección acertada.

Cada U-boat o unidad naval de superficie que sea elegible, puede hacer un intento de detección de Sonar por ronda. Los U-boats, sin embargo, pueden hacerlo una vez Pasivamente, y si no es acertado, otra vez usando el Sonar Activo, pero SÓLO si el intento del Sonar Pasivo ha fallado. Las unidades de superficie sólo pueden intentar detectar una vez usando el Sonar (Activo o Pasivo).

8.1.1 Sonar Activo Cualquier DD, WPG, AST o U-Boat puede intentar descubrir una unidad enemiga en cualquier parte de la rejilla durante el juego de TSL hasta una distancia de 8 cuadrados (sin contar el cuadrado en el que está la unidad que intenta detectar), utilizando el Sonar Activo. Para cada unidad que intenta descubrir al enemigo el jugador que la controla tira un D6.

Notas +2 si la unidad naval de superficie que intenta la detección se mueve. +1 a todos los intentos de detección de Sonar Activo en las zonas DN, DM, EB, EC, ED y EF. -1 DR si el U-boat que intenta la detección está en la superficie:

1-4 = Unidad enemiga detectada

≥ 5 = Intento de detección fallado

UN BB o CV sólo pueden usar el Sonar Activo para descubrir un U-Boat si ambos están en el mismo cuadrado de rejilla durante el juego de TSL.

8.1.2 Sonar Pasivo. Cualquier unidad puede intentar usar el Sonar Pasivo para descubrir una unidad enemiga hasta 2 cuadrados de distancia en la rejilla durante el juego de TSL si no se mueve, si se mueve, el Sonar Pasivo sólo puede ser usado contra una unidad enemiga en el mismo cuadrado o el adyacente. Para cada unidad que intenta detectar, el jugador que la controla, tira un D6.

Notas: Resta 1 de un DR de Sonar Pasivo si el objetivo ha usado el Sonar Activo antes en esa ronda. Añade 1 al DR si la unidad que intenta detectar, se mueve.

1-4 = Unidad enemiga detectada

≥ 5 = Intento de detección fallado

8.2 Radar

Ambos bandos tienen también el radar de superficie que puede utilizarse para detectar en la rejilla durante el juego de TSL. Un U-boat debe estar en la superficie para usar el radar. Un U-boat sumergido no puede ser detectado por el radar. Los U-boats que usan el radar sólo tienen un alcance de dos cuadrados. Los Barcos US tienen un alcance con

el radar de tres cuadrados. Cuando una unidad es descubierta, coloca un marcador de Descubierta sobre la unidad. Si la misma unidad se mueve fuera del alcance, la unidad inmediatamente deja de estar Descubierta y se retira el marcador.

8.2.1 El Radar US (variante). Las unidades US BB, CV y DD pueden buscar vía el radar hasta a 4 cuadrados. Usa la 3ª columna para resolver la búsqueda en el 4º cuadrado del alcance.

8.3 Huff/Duff



Sólo el US tiene Huff/Duff⁷, un dispositivo que era exacto en la localización de U-boats sumergidos, localizándolos por medio de transmisiones de radio. Los barcos o aviones de cualquier tipo con una "H" roja impresa en el lado derecho (O-47, PBY, B 17 y B 24) tienen esta capacidad⁸. Siempre que un U-boat haya descubierto satisfactoriamente un convoy, el jugador alemán debe decidir si va a ponerse en contacto con otros U-boats que estén también en la rejilla (a cualquier distancia) durante el juego de TSL u OSL. Si el jugador alemán decide hacerlo, y si el U-boat está dentro de un alcance de 7 cuadrados de una unidad naval en la rejilla con Huff/Duff, durante el juego de TSL, o si alguna unidad aérea con Huff/Duff está en la zona del Mapa Estratégico y los jugadores usan la rejilla durante el juego de OSL, el jugador US tira un DR6 para cada U-boat en la rejilla. Un DR de 1-3 resulta en que el U-boat ha sido descubierto. Si el DR es de 4 o más alto, no hay ninguna detección, **pero** sólo el U-boat que descubrió el convoy puede moverse hacia el convoy. Todos los demás deben permanecer en el lugar hasta que algún otro buque de guerra sea descubierto. El jugador US tira una vez para cada unidad con Huff/Duff que está presente en la rejilla durante el juego de OSL/TSL. **Nota:** Aunque los aviones solo se despliegan sobre el Mapa Estratégico, se supone que un avión con Huff/Duff también está en la rejilla durante

⁷ Ver nota "5" en la página 7.

⁸ Aunque las reglas dicen exactamente eso, en realidad, solo hay 18 fichas que tienen ese equipo y todas son aviones. No hay ningún barco que lo tenga, ni tampoco el avión O-47. He encontrado la siguiente **Corrección de 03/07/2008:** Las unidades O-47 no tienen Huff/Duff (las fichas están bien). Pero no se hace ninguna alusión a las unidades navales. (N. del T.)

el juego de OSL/TSL donde están situados los U-boats y puede tirar para la detección.

8.4 Detección Aérea

La detección de un U-boat utilizando la observación aérea era un asunto de muchísima suerte. Si un U-boat está en la superficie en una zona del Mapa Estratégico que también contiene algún avión, tira un D10 por cada avión en la zona. Un resultado de 1 descubre al U-boat. Cualquier avión en la misma zona, capaz de atacar a U-boats (ver 2.2.2), entonces puede atacar inmediatamente al U-boat individualmente (Sección 9.4). Sin embargo, después del primer ataque, hay una posibilidad de que el U-boat se sumerja antes de los siguientes ataques. Tira un D10. Añade 1 al DR por cada ataque después del primero que se hizo sobre el U-boat. Con un segundo DR10 modificado de 6 o más el U-boat se sumerge y deja de estar descubierto, y cualquier futuro ataque queda suspendido. El avión que ha descubierto o que ha atacado se gira a su lado "Ha Volado" una vez que la detección/ataque se ha resuelto. **Nota:** No gires ningún Bombardeo o avión de Búsqueda que no haya sido capaz de atacar debido a la inmersión del U-boat.

9.0 COMBATE

Todo el combate naval ocurre sólo sobre la rejilla durante el juego de TSL cuando unidades navales enemigas terminan su movimiento en el mismo cuadrado. El combate se considera que es simultáneo y cualquier resultado se aplica después de que ambos hayan atacado.

Los tipos de combate son: Torpedos de U-boat, Guerra Antisubmarina, Superficie-Superficie, Aire-Superficie y Aire-Aire.

9.1 Combate de Torpedos U-boat



El combate de torpedos ocurre cuando un U-boat sumergido dispara contra un barco en la superficie usando sus torpedos. Cada U-boat puede disparar cuatro veces contra el mismo objetivo o disparar contra hasta cuatro objetivos, resolviendo cada impacto por separado en un segmento de combate. Según vaya consumiendo el U-boat sus torpedos, registra el número de torpedos restantes en la Lista de U-boat. Cuando no quede ninguno, el

U-boat no puede atacar más. El jugador alemán puede sacar estas unidades del mapa de juego para evitar su pérdida moviéndolos por el Mapa Estratégico hasta las zonas BE o CF y sacándolas después del mapa.

Para resolver el Combate de Torpedos, usa un D6⁹. Simplemente tira una vez para cada torpedo disparado usando la Tabla de Combate de Torpedos de U-boat. Nota el tipo de objetivo. Si el resultado es igual a o menor que el número indicado, se asegura un impacto.



Si se produce un impacto, tira el dado para un posible fallo cada vez que un torpedo impacta contra un objetivo. Si se produce un resultado de fallo, no le pasa nada al barco apuntado, simplemente, el torpedo no ha explotado. Si se anota un impacto, usa la Tabla de Combate de Superficie a Superficie para determinar el número de impactos de flotación. Crea una proporción de probabilidades comparando la fuerza de ataque con la de defensa del barco para cada torpedo disparado (igual al CF de Torpedo de U-boat de 6). Suma el número de impactos si han conseguido impactar más de un torpedo. Por ejemplo, dos impactos igualarían 12. Si el número total de impactos es igual a o menor que la mitad del Factor de Flotación del objetivo, éste no resulta afectado (el grupo de control de daños ha sido capaz de contener el ataque). Si el número total de impactos es mayor que la mitad, pero no más que el Factor de Flotación, el barco queda neutralizado y sólo puede mover hasta 1 MP (si sólo tuviera 1 MP, como por ejemplo, un Transporte, está muerto en el agua y no puede moverse en absoluto). Gira la unidad para indicar este estado. Si el objetivo ya estuviera neutralizado, resulta hundido y quitado del juego. Si el número de impactos es mayor que el Factor de Flotación, el barco resulta hundido.

Reglas añadidas 03/07/2008:

- Para cada impacto, tira otro D10. Si el DR = 0 el impacto es un fallo. Cada impacto contra un Convoy se trata como si fuera contra una sola unidad de TR (no puedo imaginar por qué alguien querría bombardear múltiples torpedos hacia un TR).

⁹ **Corrección 03/07/2008:** Los jugadores usan un D10 (no un D6) para resolver el Combate de Torpedos. (N del T)

- El DRM contra un Convoy en Formación Apretada debería ser +1 (no -1).

9.2 Guerra Antisubmarina (ASW)



Combate

El combate ASW se produce cuando un barco marcado con una "A" roja impresa en la parte izquierda de su ficha, usa sus cargas de profundidad para atacar a un U-boat. El U-boat debe estar en el mismo cuadrado de rejilla durante el juego de TSL que el barco atacante. Un barco sólo puede atacar a un U-boat. Si hay más de uno en el mismo cuadrado, el atacante selecciona cual es el U-boat que está siendo atacado. Sólo los barcos capaces de realizar el combate de ASW (DD, WPG o AST) pueden atacar a U-boats. Consulta la Carta de Guerra Antisubmarina que indica con cuántos factores ASW atacan. Tira un D6 para resolver el ataque. Si se obtiene un resultado con número, se vuelve a tirar un segundo D6. Si el segundo DR es mayor que el número que ha salido en la Tabla, el U-boat es destruido. Si el segundo DR es menor que el resultado de la Tabla, **y si** el segundo DR ha sido un "4", entonces el U-boat debe emerger (y quizás enfrentarse en combate Superficie-Superficie). Cualquier otro resultado en el ataque de ASW no tiene Ningún Efecto en el U-boat.

9.3 Combate Superficie-Superficie

Esta forma de combate ocurre si un U-boat en la superficie y un barco enemigo se disparan el uno al otro. De nuevo, ambos deben estar en el mismo cuadrado de rejilla durante el juego de TSL. Usando la Tabla de Superficie-Superficie, los jugadores suman y comparan todos los Factores de Combate de las unidades de superficie atacantes con el Factor de Defensa del blanco para sacar una proporción de probabilidades (redondea cualquier fracción a favor del defensor). Localiza la columna de probabilidades apropiada y tira un D6¹⁰. El resultado es el número de impactos. El combate es simultáneo independientemente de qué impactos se resuelvan primero.

¹⁰ **Corrección 03/07/2008:** Los jugadores usan un D10 (no un D6) para resolver el Combate Superficie-Superficie. La tabla en el mapa es correcta. (N del T)

El jugador que controla un barco que resulta impactado en el combate Superficie-Superficie, tira un D6 y añade los impactos del ataque. Si el DR modificado es mayor que el factor de flotación/defensa del barco el barco se gira a su lado reducido/neutralizado. Si el barco ya estaba reducido/neutralizado, resulta destruido y quitado del juego. Si el DR modificado es menor que o igual al factor de flotación/defensa del barco, no ocurre nada. **Nota:** Resta 2 del DR si el barco que ha resultado impactado es un BB. Sólo hay una ronda de combate de superficie entre unidades navales enemigas.

Nota: Ver la Sección 12.7 para el Bombardeo de la Costa por barcos y U-boats.

9.4 Combate Aire-Superficie y Aire-Aire

El combate Aire-Superficie ocurre cuando un avión ataca a un U-boat descubierto, que está en la superficie (muy raro) y lo bombardea, o cuando los Bombardeiros Alemanes de largo alcance dejan caer sus cargas sobre sus objetivos.

Los aviones alemanes y los que tienen su base en un portaaviones que llegan sobre sus objetivos pueden o no encontrar aviones enemigos o fuego AA. Cuando los Bombardeiros Alemanes atacan a sus objetivos, sólo un objetivo puede ser seleccionado. Si hay fuego AA o algún Caza enemigo, estos ataques se resuelven en el siguiente orden, antes del ataque de los bombarderos. Cada ronda se considera que es simultánea con las pérdidas extraídas después de cada ronda:

Cazas CAP contra Cazas de Escolta

Los CAP que Ahuyentan satisfactoriamente a los cazas de escolta, saltan este paso y van a Cazas CAP contra Bombardeiros

Cazas CAP contra Bombardeiros

AA contra Bombardeiros

Después de que el combate CAP y AA haya concluido, se resuelven los ataques de bombardeo. Tira una vez por cada Bombardeiro que sobrevive y resuelve el ataque en la Tabla de Bombardeo.

Las unidades que son capaces de atacar a los U-boats (ver 2.2.2), que están en la misma

zona que un U-boat descubierto, pueden atacar si no fueron el avión que descubrió al U-boat. **Excepción:** *Los aviones PBY son las únicas unidades aéreas que pueden hacer ambas cosas.* Usando un D10, un DR de "1" hunde al U-boat que está en la superficie. Cualquier otro DR no tiene Ningún Efecto.

9.4.1 Los CAP Ahuyentan a los Cazas de Escolta. Un Caza en CAP puede intentar "Ahuyentar" a los Cazas de Escolta y atacar directamente a un Bombardero enemigo. Por cada Caza en CAP, el jugador que lo controla tira un D10. Modifica el DR así (usa todo lo que aplique):

- 1 Si el Factor Aire-Aire del Caza en CAP es más alto que la escolta.
- 1 Si hay más Cazas en CAP que Cazas de escolta.
- +1 Si el Factor Aire-Aire del Caza en CAP es inferior que la escolta.
- +1 Si hay más Cazas de escolta que Cazas en CAP.

Si el DR modificado es de 4 o menos, el Caza en CAP ha Ahuyentado a los escoltas satisfactoriamente y puede atacar un Bombardero enemigo en vez de a la escolta. Si el DR modificado es 5 a 10 el Caza en CAP debe enfrentarse en combate con la escolta en la 1ª Ronda. Si el DR modificado es mayor que 10 el Caza en CAP es destruido inmediatamente y no puede luchar contra nadie.

9.4.2 Procedimiento del Combate Aire-Aire

Las unidades que se enfrentan en combate Aire-Aire, se colocan fuera del mapa en una posición conveniente para ambos jugadores. Ambos jugadores resuelven el combate en la 1ª y/o 2ª Rondas en la Sección 9.4 anterior, formando parejas de unidades aéreas enemigas. Los Cazas en Exceso en la 1ª Ronda pueden ser retenidos para usarlos contra los Bombarderos enemigos en la 2ª Ronda. Una unidad aérea determinada no puede tener a otra (segunda o más) unidad(es) aéreas enemigas desplegada contra ella hasta que las unidades aéreas de ambos jugadores tengan al menos una unidad aérea enemiga alineada contra ella. Una unidad aérea deter-

minada sólo puede ser usada en una Ronda de combate Aire-Aire. Todo el combate dentro de un paso de combate Aire-Aire es simultáneo. Los jugadores comparan el factor(es) Aire-Aire contra las unidades enemigas para obtener una proporción de probabilidades y se tira un D6 en la Tabla de Combate Aire-Aire. Los resultados son aplicados después de que ambos jugadores han tirado en dicha Tabla.



9.4.3 Aviones de Búsqueda US de largo alcance.

Las unidades aéreas US B-17 y B-24 (marcadas con un tipo de unidad "E" sobre sus fichas) pueden o ser usadas para misiones de Reconocimiento o de Combate, lo uno o lo otro (no ambas cosas en el mismo turno). Si son usadas en una misión de Reconocimiento, las unidades pueden intentar localizar a U-boats hasta a 2 zonas de distancia y usar Huff/Duff (Caso 8.1.2). Si son usadas para misiones de Combate, estas unidades aéreas tienen un alcance de 1 zona y pueden realizar ataques sobre U-boats por la Sección 9.4.

Los aviones PBY son las únicas unidades aéreas que pueden realizar tanto misiones de Reconocimiento como de Combate en el mismo turno.

10.0 CONVOYES

En cada turno, puede entrar un convoy o estar en el juego si hay disponible un marcador de convoy. Sólo un nuevo convoy puede entrar en el juego por turno. Sin embargo, el número de los convoyes que pueden estar en el juego en cualquier turno, está limitado a los que hay en la mezcla de fichas.

10.1 Determinación de Convoy



La Tabla de Entrada del Convoy en el Mapa se usa para determinar el área de partida para un nuevo convoy. Hasta el mes de Mayo, ningún convoy tiene escolta de DD. La Tabla de Destino de Convoy también determina los posibles destinos para cada Convoy cuando éste entra en el juego. Se determina la velocidad del convoy, lento (un cuadrado o zona) o rápido (dos cuadrados o zonas) así como el número de barcos en el convoy, la

formación del convoy (En Fila, Suelta¹¹, o Apretada) y la capacidad de tonelaje. Usa los marcadores apropiados. **Nota:** *Un convoy sin un marcador de formación se entiende que va en Formación Apretada*¹².

10.2 Movimiento de los Convoyes

Los convoyes cuando se mueven por la rejilla durante el juego de OSL o el de TSL sólo pueden moverse de manera horizontal o vertical a través de la rejilla en la misma dirección general a su movimiento sobre el Mapa Estratégico. Por ejemplo, si un convoy comenzó en Florida y su destino era Nueva York, entonces cualquier movimiento sobre la rejilla durante el juego de OSL o el de TSL sería en dirección norte-sur, no oeste-este.

10.3 Composición del Convoy

Un convoy puede consistir en cualquier número de barcos desde 1 a 40. Usa un marcador de convoy sobre el mapa de juego y en la rejilla durante el juego de OSL, y el de TSL. Si un convoy tiene una escolta, la escolta se mueve a la misma velocidad que el convoy. Si un convoy queda reducido a solamente un barco, quita el marcador de convoy y coloca una unidad de Barco de Transporte. Cuando un U-boat hunde un barco, el total original del convoy es ajustado para reflejar los barcos que quedan en el convoy (usa los marcadores sobre el Casillero de Registro del Juego para hacer esto).

Ejemplo *Si el Convoy 1 perdiera 2 barcos de sus 30, los 28 barcos restantes son anotados por el jugador Aliado y el marcador x10 sería colocado en el espacio 2, y el marcador x1 en el espacio 8 del Casillero de Registro del Juego.*

Si un barco dentro de un convoy queda muerto en el agua, coloca una unidad de barco de TR individual en el cuadrado y el resto de los barcos (representado por el marcador de convoy) sigue moviéndose. Cuando un barco del convoy resulta hundido, se saca al azar un marcador de Carga Perdida (usar una taza, sobre u otro tipo de

¹¹ **Corrección 03/07/2008:** La formación de Convoy Suelta es la misma que Rezagada (la designación Rezagada fue cambiada, pero no todas las antiguas referencias en el texto han sido corregidas). (N del T)

¹² **Corrección 03/07/2008:** La formación en Fila se indica con una unidad de Convoy sin un marcador de Formación (Apretada/Suelta). (N del T)

contenedor opaco). El valor del tonelaje al dorso del marcador de Carga Perdida es revelado al jugador alemán para propósitos de victoria antes de devolverlo al contenedor. Ajusta el número y la capacidad de tonelaje del convoy en el Casillero de Registro del Juego también, y luego devuelve el marcador de Carga Perdida al contenedor opaco para que vuelva a formar parte de nuevo para una siguiente pérdida de carga.

10.4 Determinación del Tonelaje del Convoy



El jugador US determina cuántos barcos están en un convoy, y su **tonelaje**¹³, al principio del juego y cuando se requiere como refuerzos siempre que haya menos de 9 convoyes sobre el mapa. Usa los marcadores apropiados para registrar el número de barcos en un convoy utilizando los espacios numerados sobre el Registro de Turnos o el Casillero de Tonelaje Hundido (cualquiera es apropiado para el jugador US). El destino del convoy debería ser registrado en una hoja de papel (la parte trasera de la Lista de Objetivos estaría bien) y mantenido en secreto para el jugador alemán (revela esta información al final del juego). Se crea un convoy por turno, hasta que haya un máximo de 9 en el juego, así como por el Evento al Azar para el Convoy AT-10. Cuando un convoy es atacado, cualquier pérdida se deduce del total del convoy. Para cada pérdida, saca un marcador de Carga Perdida y vete registrando el total del tonelaje hundido acumulado usando los marcadores apropiados en el Casillero de Tonelaje Hundido para determinar el premio de los puntos de victoria (que se hace al final del juego). Un número total de barcos hundidos acumulados por el jugador alemán también debería ser registrado en este mismo casillero usando los marcadores apropiados para determinar el premio de los puntos de victoria. Las cuentas de tonelaje se leen como miles, es decir, un marcador que pone 16 representa 16.000 toneladas.

¹³ **Corrección 03/07/2008:** Ignora la instrucción para determinar el tonelaje de un convoy cuando es creado (esto es un resto de una versión anterior de la regla). Sólo tienes que determinar el tonelaje cuando un barco del convoy es hundido. (N del T)

11.0 U-BOAT - COMBUSTIBLE

Los U-boats Alemanes tuvieron limitaciones en sus operaciones por el combustible y el número de torpedos que llevaba cada uno. Para facilitar la resistencia de los U-boats, otros U-boats "Vacas Lecheras" (Petroteros) fueron enviados para reabastecer a sus hermanos en el mar.

11.0 U-Boat - Combustible



Cada U-boat tiene un total de seis puntos de combustible. Usa la Lista de U-boats para registrar el gasto del combustible de cada U-boat.

Cuando todos los puntos de combustible de un U-boat se han gastado, el U-boat debe moverse hacia BE o CF y salir del mapa, o terminar su movimiento en la misma zona que contiene un U-boat Petrotero Vaca Lechera. Una vez que un U-boat sale del mapa, permanece fuera del juego por cuatro turnos. Un U-Boat que ha salido, está disponible otra vez al comienzo del quinto turno después de su salida del mapa. Coloca la unidad de U-Boat en el espacio del turno cuando ésta pueda entrar de nuevo en el juego. Un U-Boat que reposta combustible fuera del mapa puede entrar de nuevo por las zonas BE o CF del Mapa Estratégico.

Un U-boat Vaca Lechera (Cow) puede repostar combustible hasta a 10 U-boats. Para hacer eso, cada U-boat debe comenzar su movimiento en la misma zona que la Vaca Lechera (la Vaca Lechera puede haberse movido hasta el cuadrado del U-boat antes). Ambos deben permanecer en la zona, en su estado de en la superficie, y ninguno se puede mover. Ningún U-boat puede detectar o atacar. Al final del turno, el U-boat queda repostado de combustible y puede permanecer en el mapa hasta que sus seis nuevos puntos de combustible sean gastados. Una vez que el Petrotero ha repostado combustible a 10 U-boats, no tiene más combustible y es retirado del juego (sin embargo, la unidad de Vaca Lechera puede entrar de nuevo como un refuerzo, pero no puede haber en el juego más de 1 en cualquier momento).

11.2 U-boat Consumo de Combustible

Un U-boat consume un punto de combustible por turno moviendo en el Modo Lento, y dos

puntos de combustible en el Modo Rápido. El consumo de dos puntos de combustible permite a un U-boat mover una o dos zonas sobre el Mapa Estratégico. Si un U-boat no se mueve, todavía gasta un punto de combustible para mantener su posición en la zona actual. Ve registrando el combustible que le queda a un U-boat individual en la Lista de U-boat. El combustible sólo se consume moviéndose en el mapa de juego, no en la rejilla OSL o TSL.

12.0 AVIONES

Hay numerosos tipos de aviones con diferentes capacidades. Ver 2.2.2 para la clave.

12.1 Aviones - Alcance

Un avión con un alcance de cero sólo puede volar en la zona donde la unidad tiene su base. El avión con un alcance de 1 puede volar en cualquier zona adyacente desde donde la unidad tiene su base y puede intentar detectar a cualquier U-boat que resulte estar en la superficie. Ver 9.4.3 para una explicación del alcance variable de un avión de tipo "E".

12.1.1 Cambio de base. Las unidades aéreas US (solamente) pueden moverse hacia otra base aérea en vez de realizar una misión de Reconocimiento o de Combate. Cualquier unidad aérea puede tener una nueva base en cualquiera otra base que tenga menos de 8 impactos (ver el Caso 12.7.4). No hay ningún límite de alcance hacia la nueva base. **Nota:** *Esto representa no sólo la relocalización del avión, sino también el de su personal de apoyo de tierra y recursos logísticos (esto no fue una cosa fácil de hacer por US en este punto al principio de la guerra).*

12.1.2 Patrulla de Combate Aéreo (CAP). Las unidades del tipo de Cazas ("F") pueden ser colocadas en CAP al principio de cada turno de juego. Coloca la unidad en el mapa y declara su misión de CAP. Esta unidad puede utilizarse para defender cualquier objetivo en aquella área. Un caza en CAP no puede utilizarse para detectar o para atacar cualquier otra unidad enemiga; la unidad sólo puede defenderse contra ataques de otras unidades aéreas enemigas. Los cazas son devueltos de CAP a cualquier base en la misma área al final del turno.

12.2 Aviones - Detección

Hasta el mes de marzo, sólo se puede efectuar la detección visual. Si la detección es un éxito, el avión puede atacar inmediatamente, una vez por avión (ver la Sección 8.3). Si se juega con el escenario de la variante, el jugador alemán también tiene Bombarderos de largo alcance con base en las Azores y en las Islas Canarias.

12.3 Procedimiento de los Bombarderos Alemanes

Cada Bombardero se mueve a través del mapa hacia su objetivo escogido. Antes de completar la misión, cualquier unidad de Cazas US puede intentar interceptarlos sacando un resultado de "1-2" en un DR10 por tipo de Cazas. Resuelve cualquier combate Aire-Aire y luego AA, en ese orden. Un Bombardero que sobrevive entonces ataca su objetivo y se coloca de vuelta en su base aérea.

12.4 Base Antiaérea

Cada fábrica o base aérea tiene intrínseca una unidad AA con un número de Impactos. Usa un D6 para resolver el ataque. Si el resultado del dado es igual a o menor que el número de Impacto, el fuego AA hace que el Bombardero aborte. Cada Bombardero que ataca al objetivo sufre el fuego de AA. Si el resultado del dado es dos menos que la fuerza AA, el Bombardero es derribado. Así, si la unidad AA es 3, y sale con el dado un 1, el Bombardero es derribado. Las fuerzas AA no son destruidas o afectadas por los ataques de los bombarderos.

12.5 Bombardeo

Cualquier número de Bombarderos (tipos "B" y "D") pueden dejar caer sus bombas sobre un objetivo. Los bombarderos atacan por medio del bombardeo de nivel o en picado.

12.5.1 Bombardeo de Nivel. Cualquier avión de tipo "B" puede efectuar el bombardeo de nivel contra un objetivo de un barco, aeródromo, o fábrica. En cada caso, cada Bombardero ataca individualmente y se consulta la columna apropiada en la Tabla de Combate Aire-Superficie, cruzando el resultado de un D10 con el BF (Factor de Bombardeo -bombas-) del Bombardero y modificando el DR según sea necesario.

12.5.2 Bombardeo en Picado. Un avión de tipo "D" puede bombardear en picado contra el objetivo de un barco o aeródromo. En cada caso, cada Bombardero ataca individualmente y se consulta la columna apropiada en la Tabla de Combate Aire-Superficie, cruzando el resultado de un D10 con el BF (Factor de Bombardeo -bombas-) del Bombardero y modificando el DR con -1. Los impactos sobre los aeródromos se van acumulando, mientras que los impactos contra los barcos se aplican inmediatamente (ver a continuación).

12.5.3 Daño del Bombardeo. Después de que todos los ataques de todos los Bombarderos contra un objetivo específico se han completado, tira un D10. Si el objetivo fuera una fábrica, un resultado de 1-5 indica que el bombardeo ha sido contra un objetivo equivocado o que ha fallado, cualquier impacto es ignorado y no se concede ningún VP. Si el objetivo es una ciudad o puerto todos los Bombarderos dan en su blanco.

Al final del juego, los VP se conceden así:

2 o 3 puntos de Daño acumulados al final del juego sobre un objetivo específico = 1 VP
4 o 5 puntos de Daño = 2 VP
6 o 7 puntos de Daño = 3 VP
≥ 8 puntos de Daño = 4 VP

No se concede ningún VP si sólo hay 1 o ningún Punto de Daño al final del juego.

Nota: Ningún Bombardero US puede volar desde EU y bombardear las Azores o las Islas Canarias. Las bases aéreas alemanas sólo pueden ser bombardeadas usando aviones desde el CV Hornet.

Los barcos pueden sufrir daños por impactos de bombas así:

Impactos de menos de la mitad del Factor de Defensa del barco apuntado (DF) = Ningún Efecto.

Impactos iguales a y/o no exceden el DF del barco apuntado = el barco resulta Neutralizado. Un barco ya neutralizado es hundido.
--

Impactos mayores que el DF del barco apuntado = el barco resulta hundido.

12.5.4 Reparación del Daño del Bombardeo. El jugador US recibe 5 puntos de reparación por turno para efectuar sus reparaciones. El jugador alemán tiene 2 puntos de reparación por turno para utilizar sobre sus aeródromos. La reparación se lleva a cabo al principio de un nuevo turno, antes de que algo más ocurra. Sólo pueden utilizarse 3 puntos de reparación por ciudad individual, fábrica, o aeródromo en un turno. Cualquier complejo que tenga acumulados 8 + puntos de daño se considera irreparable y no puede hacerse ninguna reparación (al menos en el lapso de tiempo cubierto por el juego).

Nota: Los puntos de reparación no utilizados no pueden ser acumulados y guardados para un turno posterior. Cualquier punto no usado en el turno actual se perderá (¡así es la guerra, acéptalo!).

Cualquier DD, WPG o AST neutralizado que gaste un turno entero en un puerto (no se mueve ni ataca), se gira a su lado de estado normal durante la Fase de Reparación del siguiente turno. Los acorazados y el CV *Hornet* no pueden ser reparados si están neutralizados (al menos no en el lapso de tiempo del juego).

12.5.5 Daño del Bombardeo en Aeródromos y Puertos. Los Aeródromos/Puertos no son utilizables si se han infligido 6 o más puntos de daño. No se puede aplicar ningún punto de reparación a cualquier complejo que tenga acumulados 8 + puntos de daño. Ve registrando el nivel de daño provocado y reparado en la Lista de Objetivos. Cuando los puntos de reparación se usen para reducir el daño, ajusta el nivel de daño sobre ese objetivo. Los puntos de reparación de daño pueden ser usados completos o repartidos. Por ejemplo, si una fábrica tiene 5 puntos de daño y se usan 3 puntos de reparación, el nuevo nivel de daño es 2. **Nota:** Los factores AA no son afectados por el daño.

El CV *Hornet* no puede servir como base de aviones si está neutralizado. Sus unidades aéreas **NO** pueden cambiar de base hasta una base aérea en tierra.

12.5.6 Daño del Bombardeo contra Aviones en Tierra. Para los aviones que estén

en una base que haya recibido impactos de bombardeo de barcos/aviones, tira un D10 por cada avión en la base. Resta 1 del DR por cada 6 puntos de daño infligidos sobre la base aérea. Si el DR modificado es "1" o menos, entonces la unidad es eliminada, 2 a 6 significa que la unidad se gira a su lado Ha Volado/En tierra, > 7 significa Ningún Efecto.

12.6 Regreso de los Bombardeiros Alemanes

Los Bombardeiros alemanes necesitan otro turno para volver a su base aérea. Cuando un Bombardeiro sale y vuelve, se queda en estado de En Tierra por un turno. Coloca la unidad aérea en el Espacio del Turno del Casillero de Registro de Turnos para indicar cuando puede volver a jugar esta unidad. Por ejemplo, un avión que bombardea en el turno 1 estará disponible otra vez en el turno 3.

12.7 Bombardeo de la Costa

Los barcos de guerra US con un factor de bombardeo pueden bombardear bases aéreas alemanas si terminan su movimiento en la misma zona. Usa la Tabla de Combate Aire-Superficie y tira por cada barco de guerra que bombardea utilizando el factor de bombardeo del barco. Nota que los BBs tiene un BF grande y el jugador US tiene que tirar múltiples veces en la tabla para igualar el BF de la unidad. Por ejemplo: un BB con un BF de 6 puede hacer que el jugador US tire 2 veces en la columna 3, 3 veces en la 2, o cualquier otra combinación mientras que no se exceda el BF. Los barcos más pequeños con un factor de bombardeo de 1 sólo pueden realizar una misión de Bombardeo de la Costa en combinación con otro(s) barco(s) que tiene(n) un Factor de Bombardeo, y el jugador que los controla puede escoger que columnas usar (2 y/o 3) si es aplicable. Registra cualquier impacto en la Lista de Objetivos.

12.8 Problemas de los Aviones Alemanes

Si los Alemanes hubiesen puesto en práctica sus primeros planes de 1940 contra América, el bombardero de largo alcance Me-264, posiblemente pudiera haber estado operativo hacia 1942; históricamente, sólo se hicieron unos cuantos antes de finales de 1942. El He-177 estuvo operativo en Marzo de 1942,

y el FW-200 había sido modificado. Los tres modelos afrontaron los mismos problemas con sus motores que no eran muy fiables para un vuelo largo (2-4.000 millas hasta la Costa Este desde unas u otras islas), el tiempo, la fatiga de la tripulación, y la identificación del objetivo. El He-177 y el FW-200 tenían una posibilidad del 50% de que los motores se incendiaran durante el vuelo (*definitivamente no es nada bueno cuando se vuela durante períodos muy largos sobre el Atlántico*). El tiempo de vuelo sería de un promedio de 7-8 horas, de modo que la fatiga del piloto y la tripulación sería un problema. La ID del objetivo sería casi inexistente, puesto que hasta los U-boats tenían inadecuadas ayudas para la navegación, ya que generalmente usaban mapas turísticos de antes de la guerra para viajar a lo largo de la costa.

12.8.1 Fiabilidad del Bombardero Alemán de largo alcance. Cuando un avión despega, para cada zona hacia la que vuela el avión, tira un D10 (excepto en cualquier zona adyacente al aeródromo del que despegó). Por cada zona que cruce el avión, incluyendo la zona del objetivo, se añade 1 al DR. Usa la Tabla de Problemas de los Aviones Alemanes (*German Aircraft Issues*). Los bombarderos que se pierden nunca vuelven ni son sustituidos.

Cuando un Bombardero alemán entra en una zona con un convoy enemigo, el Bombardero automáticamente lo descubre. Ahora tiene dos opciones: atacarlo inmediatamente dejando caer sus bombas sobre el convoy o ignorarlo. Si hay algún U-boat en la misma zona que aún no ha descubierto al convoy, los U-boats lo descubren automáticamente. Cuando se bombardea a un convoy o barco, tira un D10 por avión. Si el resultado es 1 o 2, un barco es hundido. Si éste es un TR o un petrolero, saca una ficha de tonelaje. Si el DR = 10 el avión resulta alcanzado y se pierde y se retira del juego. Los Bombarderos de largo alcance que sobrevivan, entonces son devueltos a su base.

12.9 Ataque a las bases aéreas Alemanas

Debido a la enorme distancia, el único recurso que tiene el jugador US para bombardear las bases aéreas alemanas, es la Task Force del Portaaviones que consiste en los acorazados *North Carolina* y *Washington*,

el portaaviones *Hornet*, y sus siete destructores de escolta. Esta TF estaba históricamente en Key West, Florida y se trasladó a finales de Enero a Norfolk, Virginia. ¡Increíblemente, llegó a Norfolk sin haber sido atacada! Si los Eventos al Azar lo permiten, esta TF puede moverse hacia las bases aéreas alemanas y bombardear con barcos y aviones los aeródromos. Si los aeródromos quedan inutilizables, los Bombarderos alemanes no pueden volver a ser utilizados en el juego. Ver 12.7 para el procedimiento para bombardear con barcos de guerra/DDs.

12.10 Disponibilidad de Aviones US

El número de misiones aéreas que el jugador US puede volar por turno, está limitado así (ver 2.2.2 para la elegibilidad de la misión):

Febrero y Marzo¹⁴: Máximo de 1 para ataque contra U-boat (por cualquier tipo de avión elegible) y 2 para misiones de Reconocimiento (por cualquier tipo de avión elegible) desde las zonas BA a la DC.

Abril: Máximo de 3 para ataque contra U-boat (por cualquier tipo de avión elegible) y 5 para misiones de Reconocimiento (por cualquier tipo de avión elegible) desde las zonas BA a la DC.

Febrero y Marzo¹⁵: Máximo de 1 para ataque contra U-boat (por cualquier tipo de avión elegible) y 1 para misiones de Reconocimiento (por cualquier tipo de avión elegible) desde las zonas DB y DM.

Abril: Máximo de 2 para ataque contra U-boat (por cualquier tipo de avión elegible) y 2 para misiones de Reconocimiento (por cualquier tipo de avión elegible) desde las zonas DB y DM.

Las unidades aéreas PBY y los Cazas **NO** están sujetos a estas limitaciones de misión. Las unidades aéreas en exceso en estas áreas están en tierra, pero alguna y todas las unidades aéreas en el juego pueden cambiar de base sin restricción (Caso 12.1.1). Desde Mayo hasta el final del juego no hay ninguna

¹⁴ **Corrección 03/07/2008:** Debería leerse Enero, Febrero y Marzo (añade Enero). (N del T)

¹⁵ **Corrección 03/07/2008:** Añadir aquí también Enero. (N del T)

restricción al número de misiones aéreas de Combate o Reconocimiento que pueden ser voladas (sujeto a la disponibilidad del avión elegible).

13.0 EVENTOS AL AZAR

Durante el segmento de Eventos al Azar del turno, un jugador (¡juega con gentileza y ve alternando con tu contrincante!) puede tirar un D10 para determinar si cualquier evento que no haya salido ya en turnos anteriores ocurre. Cada Evento, excepto "No hay Evento" y "Aumentada la Asignación al Frente de Casa", sólo puede ocurrir una vez por juego.

1, 2 = Se ordena a la Task Force US del Portaaviones *Hornet* atacar las bases aéreas alemanas en las Islas Canarias y las Azores. Las unidades navales indicadas en la Sección 14.2 se mueven hacia las islas (a elección del jugador Aliado) para atacar. Si este resultado sale después de Marzo, o no se está jugando el escenario de la variante, trátalo como "No hay Evento". Este Evento, si se pone en práctica, cambia el Evento AT-10 TF, que debe tratarse como "No hay Evento".

3, 4 = El Convoy AT-10 a Islandia es cancelado y las cláusulas de la Sección 14.1 no se aplican. Los Siete DDs (6-12) de la TF del *Hornet* se desvían para la defensa costera sólo en las zonas CA y DC. Si este resultado sale después del 15 de Enero, trátalo como "No hay Evento". Este Evento, si se pone en práctica, cambia el Evento TF *Hornet*, que debe tratarse como "No hay Evento".

8, 9 = Aumentada la Asignación al Frente de Casa. El jugador US puede volver al juego una unidad eliminada DD, WPG, AST o una unidad aérea. **Nota:** *¡Esta es la única forma de reemplazos en el juego!*

5, 6, 7 o 10 = No hay Evento

14.0 CONVOYES ESPECIALES

Hay dos convoyes históricos especiales: El AT-10 y la *Task Force* del Portaaviones *Hornet*.

14.1 Convoy AT-10



Este convoy sale desde Nueva York el 15 de Enero. Usa el lado reverso de la unidad Convoy 9 (está marcado como AT-10). El Convoy AT-10 debe moverse hacia el este hasta la zona BC y salir por el borde norte del mapa. Este convoy llevó 5.000 tropas US y se dirigía a Islandia. El convoy consiste en 10 TRs y dos DDs como escoltas (utiliza los DDs 3 y 4 para esto), su velocidad es Rápida y la formación es Apretada. Sorprendentemente, nunca fue atacado por ningún U-boat. Para reflejar este extraño evento, si cualquier U-boat está en la misma zona después del movimiento, en vez de automáticamente ir al OSL y TSL, se tira un D10. Si el resultado es 1 o 2, el U-boat es consciente del convoy y usa el juego de rejilla OSL y TSL normalmente.

14.2 Task Force del Portaaviones *Hornet*



Esta fuerza sale del Área CA (Norfolk) en el turno 4. Nunca fue detectada ni atacada (*¡iqué objetivos más lucrativos!*). Si algún U-boat está en la misma zona, la fuerza es descubierta sólo con un resultado del dado de 1 o 2, usando un D10. Si es descubierta, entonces se usa la rejilla para el juego OSL y el TSL. Las reglas de esta sección sólo se aplican si no ha ocurrido primero el Evento al Azar (ver el Módulo 13.0). Salvo que intervenga algún Evento al Azar, esta misma TF debe salir desde la zona CA, hasta la zona EB y salir (esto es, moviendo por la costa este). Si se producen Eventos al Azar, el CV y los BBS **no** tienen que salir del mapa, sino que permanecen en el juego como unidades regulares. Todas las unidades en esta TF se mueven a razón de tres zonas o cuadrados.

Los aviones del *Hornet* consisten en 3 SBD, 2 F4F, 1 TBD y 1 B-25. Estas unidades están marcadas con una "C" negra impresa en el lado derecho de la ficha. Las unidades aéreas SBD, F4F y TBD pueden mover y atacar cualquier unidad alemana / base aérea en la misma zona que el portaaviones (alcance 0). Ver a continuación para la unidad aérea B-25 del portaaviones.



14.2.1 El B-25 del Portaaviones. El avión B-25 llevado por el *Hornet* no era un avión que fuera llevado

normalmente en un portaaviones. Puesto que algunos de estos aviones fueron utilizados en el histórico ataque de Doolittle contra Tokio, si esta unidad aérea tiene su base en un portaaviones esto es un arma "de un solo tiro", es decir, un caso excepcional y único.

La unidad aérea B-25 del portaaviones sólo puede ser usada una vez en el juego para moverse y atacar desde el CV *Hornet*. Mientras tanto, hasta que esto ocurra, ninguno de los demás aviones en el portaaviones puede moverse o atacar, ya que los B-25 ocupan la entera cubierta de vuelo (eran demasiado grandes como para moverlos y guardarlos en las cubiertas inferiores). La unidad aérea del B-25 del portaaviones tiene un alcance de 1 zona (*el avión en realidad vuela hacia la neutral Portugal donde los aviones y tripulaciones sobrevivientes serán internados*). Debido a la naturaleza de la sorpresa de esta forma de ataque, cualquier Caza Bf-109 en CAP no tiene ningún efecto y no puede interceptar a los B-25 (sólo el fuego AA se opondrá al ataque de la unidad aérea).

El jugador US también puede decidir no tener a la unidad del B-25 con base en el *Hornet* y en su lugar situarlo con su base en cualquier base aérea de tierra. La decisión de hacerlo así debe tomarse antes del principio del juego cuando el jugador US se prepara. Si el jugador US decide que el B-25 del portaaviones tendrá su base en tierra firme, la unidad aérea del B-25 se considera como una unidad B-25 adicional terrestre y su base será cualquier aeródromo US.

15.0 REFUERZOS

Los refuerzos que llegan sólo pueden utilizarse después de que sean activados en un turno de juego. Los refuerzos se colocan en sus áreas designadas. **Recordatorio:** Si hay menos de 9 Convoyes en el juego, el jugador US entrará un convoy como refuerzo por el Módulo 10.0.

15.1 Refuerzos US

Febrero 1 (Turno 5)

Miami (Aeródromo P): 1x O-47, 1x B-24
Boston (Aeródromo C): 2x B-17
Savannah (Aeródromo M): 3x B-25
Puerto Rico (Aeródromo Q): 1x P-36

Nota: Ver la Sección 12.12 para las limitaciones de las unidades aéreas US "B" y "R".

Marzo 1 (Turno 9)

Puerto Rico (Aeródromo Q): 1x P-39
Norfolk (Aeródromo I): 2x B-25, 3x PBY
Savannah (Aeródromo M): 4x A20
Nueva York (Aeródromo G): 1x O-47, 2x A20
Miami (Aeródromo P): 2x O-47, 3x B-17

Nota: Ver la Sección 12.12 para las limitaciones de las unidades aéreas US "B" y "R".

Abril 1 (Turno 13)

Nueva York (Aeródromo G): 2x A29, 2x O-47
Norfolk: (Aeródromo I) 1x B-18
Puerto Rico (Aeródromo Q): 1x B-18
La Habana (Aeródromo N): 1x B-18
Miami (Aeródromo P): 1x O-47

12x AST-en zonas BB, CA, DC (colocar 2 en cada zona)

12x Guardacostas WPG -en zonas BB, CA, DC (4 en cada zona)

4x Guardacostas WPG en la zona DN

Nota 4x DDS liberados.

Nota: Ver la Sección 12.12 para las limitaciones de las unidades aéreas US "B" y "R".

Mayo 1 (Turno 17)

Miami (Aeródromo P): 1x A29 (zona DM)
Savannah (Aeródromo M): 2x A20, 1x B-17
Puerto Rico (Aeródromo Q): 1x O-47, 1x B-18
Norfolk (Aeródromo I): 1x B-24, 1x B-25
La Habana (Aeródromo N): 1x A20

Nota: Todos los DDS restantes liberados. Fin de las limitaciones de las unidades aéreas US "B" y "R".

Junio 1 (Turno 21)

Miami (Aeródromo P): 4x B-24, 2x PBY
Puerto Rico (Aeródromo Q) y/o La Habana (Aeródromo N): 1x B-18, 1x PBY

15.2 Refuerzos Alemanes

Febrero 1 (Turno 5)

8x U-boats en zonas BB, CA, DC, y/o CB
4x U-boats en zonas ED, EC, y/o EB

Febrero 15 (Turno 7)

2x U-boats en zonas DN, EC, DB, y/o DM

Marzo 1 (Turno 9)

6x U-boats, 1x U-boat Vaca Lechera* en zonas BB, CA, CB, y/o DC

Mayo 1 (Turno 17)

4x U-boats, 1x U-boat Vaca Lechera* en zonas DO, DN, DB, y/o DM. Nota: El U-boat Vaca Lechera sólo puede entrar en el juego si el que entró en Marzo ha salido o ha sido eliminado.

6x U-boats en zonas DN, EB, EC, ED, y/o DO

* **Nota:** No puede estar en el juego más de 1 U-boat Vaca Lechera.

Las zonas indicadas son aquellas desde las cuales los U-boats pueden comenzar. Después son libres de moverse en todas direcciones. No hay ningún límite al número de U-boats que pueden ocupar una zona. No leas el refuerzo como dos (o el número que se indique) U-boats para cada zona. El número de U-boats que llegan es el total para ese turno no el total para cada zona. Excepto la Vaca Lechera, los U-boats son seleccionados al azar para entrar en ese turno específico.

16.0 PREPARACIÓN HISTÓRICA

16.1 Preparación US

Las Unidades US se preparan en primer lugar así:

1x DD (1) escuadrón en Norfolk. 4x DDs (2-5) en Nueva York o Boston. Están en el puerto y sólo uno de ellos es liberado (ver la Sección 14.1).

CV *Hornet*, 2x BBs, 7x DDs (6-12) en puerto en La Habana.

1x avión O-47 en cada uno: Boston (Aeródromo C), Nueva York (Aeródromo G) y Savannah (Aeródromo M).

5x Cazas P-40, 1x B-17, 1x B-18 y 5x B-25 en Nueva York (Aeródromo G).

3x Cazas P-39, 4x Cazas P-40 en Savannah (Aeródromo M).

3x Cazas P-47 y 4x O-47 en Norfolk (Aeródromo I).

Coloca los convoyes según las Tablas del mapa (*Tabla de Determinación de Convoy y Entrada de Convoy*). Coloca todos los marcadores de Carga Perdida en un contenedor opaco (una taza o sobre por ejemplo).

Nota: El jugador US debe decidir si hay que mantener a la unidad aérea del B-25 del portaaviones en el *Hornet* o cambiarla a una base en tierra (ver el Caso 14.2.1).

16.2 Preparación Alemana

Las unidades Alemanas se preparan en segundo lugar así:

5x U-boats, en las zonas BB y/o CA.

5x U-boats en la zona CF.

Las unidades de U-boat son seleccionadas al azar para la preparación. Para los aviones alemanes, ver la Sección 19.0¹⁶.

17.0 VARIANTE – ESCENARIOS

Libros sobre las "wonder weapons"¹⁷ y "what if"¹⁸ y que tratan de qué pudiera o hubiera pasado bajo diferentes circunstancias son el último grito hoy día. Uno de los más especulativos imagina los intensos esfuerzos alemanes de antes de la guerra y durante la guerra de crear bases y preparar aviones de muy largo alcance capaces de atacar la Costa este de los EU. Los escenarios *Plan Amerika* y *Valkyrie* presentados a continuación, exami-

¹⁶ **Corrección 03/07/2008:** La referencia a la regla debe ser la 17.0, no la 19.0. (N del T)

¹⁷ **wonder weapons** es un término que significa "armas milagrosas" dado al armamento muy avanzado cuyo diseño, producción o despliegue en el campo de batalla es poco práctico o inoportuno. Tales armas son salidas radicales o mejoras de las armas o la maquinaria usada en ese momento y a menudo son deseadas para cambiar el curso de un conflicto actual. Estas armas o no son acabadas a tiempo, o son presentadas cerca del final de las hostilidades y de forma limitada, por lo que las expectativas exceden con mucho a los resultados. (N del T)

¹⁸ Expresión que significa "¿qué hubiera ocurrido si...?". (N del T)

nan el tipo de esfuerzo que podía haber hecho la Luftwaffe dado el gran éxito del desarrollo de aviones y la consecución de Hitler de firmes amigos en el Sudoeste de Europa, de capturar Gibraltar, ganando el acceso a las Islas Azores y Las Canarias. ¿Podía un puñado de aviones sobre América, combinado con una campaña sumamente acertada de U-boat, hacer que EU reaccione de forma exagerada y fije su atención en armas defensivas mismas? Los jugadores ahora pueden explorar estos temas imaginarios...

17.1 Plan Amerika

No se utiliza ninguno de los Me-264. En su lugar, se usan los aviones FW-200 y el He-177. Estos estuvieron operativos en 1940 y 1942 respectivamente, y tenían un alcance como para llegar a Boston desde las Azores. El problema era que sólo podían tener como base las Azores, que tenían una capacidad de aviones limitada. En este escenario, se utiliza la preparación histórica de U-boat. Añade las siguientes unidades aéreas al orden de batalla Alemán:

8x FW-200
5x He-177
2x Bf-109

Nota: El FW-200/He-177 sólo puede bombardear en las zonas BB, DC, CA, ED.

17.2 Plan Valkyrie

Este escenario es el extremo "¿qué hubiera ocurrido si...?". Los Alemanes tienen el control tanto de las Islas Canarias como de las Azores. En este escenario, se usa la preparación histórica de U-boat. Añade las siguientes unidades aéreas al orden de batalla Alemán:

3x Me-264 (Islas Canarias)
1x Bf-109 (Islas Canarias)
8x FW-200 (Azores)
1x Bf-109 (Azores)

Nota: Los Me-264 pueden bombardear cualquier zona. Los FW-200 sólo pueden bombardear en las zonas BB, DC, CA, ED. Los He-177 no se usan en este escenario.

17.2.1 Límites de las Bases. Las unidades aéreas Alemanas no pueden cambiar de

bases aéreas durante el curso del juego. La capacidad de los alemanes de trasladar un gran número de personal y recursos de tierra estaría seriamente limitada por no decir algo peor. Si una base aérea queda inoperable, los aviones que tienen su base allí, resultan perdidos.

17.3 Sorpresa

En cualquiera de los dos escenarios anteriores, se utiliza el sistema de preparación histórico. Debido a la sorpresa, la primera vez que ataquen los Bombardeiros Alemanes en cualquier parte del mapa, no hay AA ni combate aire-aire por parte de ningún caza US.

18.0 VICTORIA

El objetivo alemán era causar la mayor cantidad de daño posible. Solamente sus U-boats habían hundido 65 barcos para el mes de Marzo y hacia Mayo casi dos millones de toneladas se habían perdido. El objetivo de los ataques aéreos, si hubieran volado, hubiera sido el de dañar las fábricas americanas.

Cuando resulta hundido un barco, ajusta los marcadores de Barcos y Tonelaje Hundidos en el Casillero de Registro. Al final del juego, el alemán debe haber conseguido lo siguiente:

Ha hundido al menos 40 barcos Aliados **y**

Ha hundido dos millones de toneladas de carga Aliada.

Si las Variantes del Módulo 17.0 están en juego, la Luftwaffe debe haber ganado al menos 40 VP en impactos sobre fábricas US, puertos o bases aéreas.

Nota: Si el CV Hornet, un BB o cualquier barco de TR del Convoy AT-10 es hundido, cada uno de ellos cuenta como 50.000 toneladas para el cálculo de victoria alemán (esto representa la pérdida de tripulaciones entrenadas y aviones, así como buques de guerra caros. Para las unidades TR supone unas bajas extremadamente altas, con probables resultados desastrosos para el Frente de Casa, por el hundimiento de algún transporte de tropas).

Si el jugador alemán falla en alcanzar todas las condiciones indicadas anteriormente, el jugador US gana el juego.

19.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

Los juegos de submarinos son un verdadero desafío para un diseñador de juegos. La naturaleza del combate hace que sea ideal para juegos de ordenador (mi viejo favorito era *Red Storm Rising* de Microprose) y lo contrario para un juego de tablero. Sólo conozco unos pocos juegos de guerra de submarinos y la mayoría, en mi opinión, resultan ser los más aburridos wargames.

Así es que cuando me enteré al principio del tema de *Paukenschlag*, inmediatamente captó mi atención -iuna operación que comienza simplemente con algunos U-boats contra todo un continente! Hasta entonces no tenía ni idea de que algo así hubiera ocurrido. Al principio, jugué con hexes para el mapa. Siempre pruebo algo diferente y luego esto me impactó: usar lo que utilizaban los auténticos comandantes de U-boat para trazar sus movimientos. Los U-boats eran bastante lentos bajo el agua y rápidos en la superficie, de ahí las dos velocidades. El jugador alemán, como sus colegas históricos, tiene que ser agresivo y hundir tanto como le sea posible antes de que las fuerzas US y británicas puedan ejercer su presión total. ¡No está permitido tomar el sol!

Simplifiqué los elementos de detección, manteniendo los elementos críticos que tenían impacto. Un U-boat a veces podía descubrir barcos en la superficie hasta a 50 millas de distancia, pero los barcos ASW no podían detectar a un sub hasta que estuviera bastante cerca. Un avión que intentara descubrir a un sub en la superficie era también problemático. El encuentro entre fuerzas opuestas fue, en gran parte, debido a la suerte o a la probabilidad. Los U-boats conocían las rutas generales de los convoyes y el número de barcos que podían esperar encontrar. Así, o les esperaban o se movían en busca de la presa.

Todo esto hace el diseño de un juego sobre todo un desafío, ya que el factor de repetición y la falta de estrategias diferentes son retos sustanciales del diseño. El diseño de un juego de guerra sub es mucho más difícil que el diseño de una típica batalla terrestre con sus piezas de juego. Por eso, buscando

siempre un giro, exploré los planes de la Luftwaffe para bombardear la Costa Este de los EU y averigüé que sin unos extremos de "*¿qué hubiera ocurrido si...?*" a la historia, ésta no pudo haber ocurrido. Para resumir:

Los alemanes tendrían que sacar de entre manos un plan viable de bombardeo para atacar los puertos americanos y plantas industriales claves, utilizando bombarderos alemanes de largo alcance. A manera de comparación, sus propios esfuerzos contra Inglaterra en 1940 (casi como si fuera en su patio trasero) padecieron de una falta de inteligencia sobre los objetivos claves y las vulnerabilidades británicas.

Los bombarderos mismos estaban en diversos estados de desarrollo al principio de la guerra en 1939. Los alemanes ya habían sacado de entre manos la idea del Me-264 y estaban tratando de adaptar tanto al FW-200 como al He-177 para el bombardeo de largo alcance. Durante la misma guerra investigaron las técnicas de repostaje aire-aire y más raro aún, el remolcar grandes depósitos de combustible auxiliares (icon alas!) detrás de los bombarderos en un esfuerzo para aumentar su alcance. Asumiendo grandes éxitos aquí en conseguir que estos aviones fueran operativos, pequeñas cantidades de ellos, pudieron haber estado disponibles.

Alemania necesitaba el necesario permiso/consentimiento de España y Portugal para tener bases aéreas en las Islas Canarias (3.500 millas desde la costa de EU) y/o las Azores (dentro de 2.000 millas). Hitler quiso las islas. ¿Pudiera él haber cerrado un acuerdo con todas las partes?

Cada uno de los requisitos previos indicados anteriormente fueron improbables, pero para mí, la idea es un componente muy interesante del juego y digno de ser explorado. ¡Deja que los dados vuelen altos!

**Felipe Santamaría
Bilbao
Julio de 2008**