

1400 HRS 07 DEC 1941 HAWAII TIME:  
 ALL SUBMARINES- EXECUTE UNRESTRICTED SUBMARINE WARFARE AGAINST JAPAN:

# SILENT WAR

THE UNITED STATES' SUBMARINE CAMPAIGN AGAINST IMPERIAL JAPAN 1941-1945

The map features several key regions and status indicators:

- EMPIRE PACIFIC** (EMPIRE): A 10x4 grid with columns 0-9 and rows W1-W4. Status: OPERATING.
- EMPIRE CHINA SEA** (CHINA): A 10x4 grid with columns 0-9 and rows W1-W4. Status: OPERATING.
- BONINS** (CEN PAC): A 10x4 grid with columns 0-9 and rows W1-W4. Status: OPERATING.
- MARIANAS** (CFN PAC): A 10x4 grid with columns 0-9 and rows W1-W4. Status: OPERATING.
- Wake Island**: A small circle with a status indicator.
- Other regions**: Inland Sea & Tokyo Bay, Okinawa, Saipan, and various 'DONE' and 'OPERATING' labels.

**LIBRO DE ESCENARIOS**

**Compass Games**  
 New Directions in Gaming



Revisado el 31-01-06

## [30.0] REGLAS ESPECIALES

Las siguientes reglas especiales reflejan las únicas condiciones que no están cubiertas en las secciones de las reglas regulares.

### [30.1] Doctrina de los Acorazados japoneses

Los Acorazados japoneses fueron vigilados estrechamente por el *Combined Fleet Command*. Para reflejar con exactitud el empleo de los acorazados japoneses, todos los BB y BV, los de la clase Kongo (BB 32t) y el Yamato (BB 68t) solo pueden aparecer en Empire Pacific, Mar del Japón, y en el Este del Mar de China. En el Período de Guerra 3, también pueden aparecer en el Mar del Norte de Filipinas. Si se produce un combate en otra área aparte de las indicadas, cualquier acorazado de 32t o 68t sacado en el Despliegue de Combate es devuelto atrás a la taza. Revela otra ficha en su lugar.

### [30.2] Entrada Especial para Barcos japoneses

Nueve barcos japoneses tienen fechas de entrada impresas sobre ellos. Estos barcos no son colocados en las tazas hasta su fecha de entrada. Estos barcos entran en las fechas siguientes: el BB *Yamato* (5/42), el CV *Taiho* (3/44), el CV *Shinano* (11/44), el BV (10/43), y los cinco de la clase Matsu (3/44).

### [30.3] Submarinos Enemigos

Para el Combate de Sub contra Sub [14.6], consulta la tabla debajo para determinar que clases de submarinos están disponibles para seleccionarlos, y saca un submarino al azar. El tonelaje es el valor del submarino si es hundido.

Clase	Fecha Disponible	Fecha Retirada	Tonelaje
L4	4/32	4/43	1t
KD4	4/32	7/44	2t
C1	12/41	n/a	3t
KD7	2/42	n/a	2t
K6	3/43	n/a	1t
IXC40*	6/43	5/45	1t
Calvi*	7/43	9/43	2t
IXD2*	8/43	5/45	2t

\* Los submarinos alemanes e italianos solo están disponibles si el OpArea es el Mar de Java o el Sur del Mar de China 2.

## [31.0] JUEGOS DE CAMPAÑA

Los juegos de campaña de SILENT WAR permiten a un jugador explorar, en profundidad, todos los aspectos operacionales que supone emprender una gran campaña submarina contra un significativo poder naval. SILENT WAR presenta cinco juegos de campaña estándar: La Campaña Completa, El Nacimiento del Sol Rojo, Cambia la Marea, El Ocaso del Sol Rojo, y La Marina de MacArthur. También se presenta una adicional campaña hipotética situada una década antes: El Primer Viento del Este.

No importa que clase de juego de campaña elija el jugador, debe ser consciente de que tardará mucho en llevar a su fin la guerra entera. Aunque no es necesario, se aconseja a los jugadores que empiecen con juegos de patrulla para familiarizarse con la mecánica de juego antes de abordar los juegos de campaña. Cuando un jugador comienza un juego de campaña, es aconsejable seleccionar un lugar para colocar el juego que le permita dejarlo allí durante mucho tiempo.

### [31.01] Lista Original de Submarinos de Refuerzo

La siguiente tabla es usada para todas las campañas excepto la de La Marina de Mac Arthur, que tiene la suya propia. Ésta lista los submarinos que entran en la guerra comenzando en enero de 1942 y sus bases de partida. La lista se consulta al comienzo del mes siguiente al del comienzo de la campaña. Si una base de llegada no está aún activada, o ha caído, los submarinos son recibidos en Pearl Harbor (*Excepción: Los subs de Brisbane son recibidos en Fremantle si el éste está activo*). Todos los submarinos que llegan son colocados en la Caja de Escoba de la Base receptora.

La lista también contiene los submarinos que son retirados para el reacondicionamiento en California. Estos submarinos son precedidos por "Withdraw" (Retirar), y son quitados del juego inmediatamente, incluso si están en el mar y/o dañados, y colocados en la Caja "Costa Oeste" en el mapa. Cualquier Super Capitán permanece con el barco, y cualquier marcador de Dañado es retirado. Si el submarino ha sido hundido (o está anotado como hundido al principio de la campaña), ningún otro submarino toma su lugar. Mientras está en revisión y reparación, un submarino no puede ser quitado del juego vía el resultado del Evento de Guerra " Relegados al servicio de entrenamiento".

Después de un número de meses, los submarinos en revisión y reparación son devueltos al servicio. Estos son precedidos por "Return" (Regreso) en la lista. Todos los submarinos que regresan son colocados en la Caja de Escoba de Pearl Harbor excepto los S-boats, que son colocados en la Caja de Escoba de Dutch Harbor.

**Enero 1942:**

Pearl Harbor:  
*Cuttlefish, Grayling, Tuna*

**Febrero 1942:**

Dutch Harbor:  
*S-18, S-23*  
Pearl Harbor:  
*Gar, Grampus, Grayback, Grenadier*  
Retirar:  
*Dolphin, Argonaut, Plunger, Pompano, Tautog*

**Marzo 1942:**

Nada

**Abril 1942:**

Dutch Harbor:  
*S-34, S-35*  
Brisbane:  
*S-42, S-44, S-47*  
Pearl Harbor:  
*Drum, Gato, Greenling, Silversides*

**Mayo 1942: Añadir a la Mezcla de Guerra el BB  
*Yamato***

Dutch Harbor:  
*S-27, S-28*  
Pearl Harbor:  
*Flying Fish, Grouper, Growler, Nautilus, Trigger*  
Regresan:  
*Dolphin, Pompano, Tautog*  
Brisbane:  
*S-43, S-45, S-46*

**Junio 1942:**

Dutch Harbor:  
*Grunion, Finback*  
Retirar:  
*Tarpon, Perch*  
Regresan:  
*Plunger*

**Julio 1942:**

Dutch Harbor:  
*S-31, S-32, S-33*  
Pearl Harbor:  
*Haddock*  
Retirar:  
*Porpoise, Pike, Pollack, Shark*

**Agosto 1942:**

Dutch Harbor:  
*S-30, Halibut*  
Pearl Harbor:  
*Albacore, Guardfish, Wahoo*  
Regresan:  
*Argonaut*

**Septiembre 1942:**

Pearl Harbor:  
*Amberjack, Kingfish*  
Retirar:  
*Pickerel, Permit, Pompano, Narwhal*

**Octubre 1942:**

Pearl Harbor:  
*Whale*  
Retirar:  
*S-40, S-41, S-42, S-43, S-44, S-45, S-46, S-47*  
Regresan:  
*Tarpon, Pollack, Perch*

**Noviembre 1942:**

Pearl Harbor:  
*Sunfish*

**Diciembre 1942:**

Retirar:  
*Salmon, Seal, Skipjack, Seawolf*  
Regresan:  
*Porpoise, Pike, Shark*

**Enero 1943: Submarinos equipados con radar**

Brisbane:  
*Peto*  
Pearl Harbor:  
*Runner, Sawfish, Tunny*  
Retirar:  
*Sturgeon, Sargo, Saury, Sculpin, Seadragon, Sealion*  
Regresan:  
*Pompano*

**Febrero 1943:**

Retirar:  
*Spearfish, Sailfish, Snapper*  
Regresan:  
*Pickerel, Permit*

**Marzo 1943:**

Pearl Harbor:  
*Scamp*  
Retirar:  
*Swordfish, Searaven*

**Abril 1943:**

Pearl Harbor:  
*Pogy, Scorpion, Snook, Steelhead*  
Retirar:  
*Kingfish*  
Regresan:  
*Salmon, Seal, Skipjack, Seawolf*

**Mayo 1943:**

Pearl Harbor:  
*Hoe, Tinoso*  
Regresan:  
*Seadragon, Sargo, Saury, Sculpin, Sailfish, Sealion*  
Regresan a Dutch Harbor:  
*S-40, S-41, S-42, S-43, S-44, S-45, S-46, S-47, Narwhal*

**Junio 1943:**

Pearl Harbor:  
*Gunnel, Gurnard, Harder, Jack, Lapon, Mingo*  
Retirar:  
*Grayback, Gudgeon, Grenadier, Gato, Wahoo*  
Regresan:  
*Sturgeon, Spearfish, Searaven, Snapper*

**Julio 1943:**

Brisbane:  
*Balao, Pompon*  
Pearl Harbor:  
*Paddle, Tullibee*  
Retirar:  
*Tautog, Gunnel*  
Regresan:  
*Kingfish, Swordfish*

**Agosto 1943:**

Fremantle:  
*Billfish, Bowfin, Puffer*  
Pearl Harbor:  
*Pargo, Seahorse*  
Retirar:  
*Thresher, Triton*  
Regresan:  
*Wahoo*

**Septiembre 1943:**

Brisbane:  
*Bluefish, Bonefish, Cisco, Rasher*  
Pearl Harbor:  
*Barb, Cabrilla, Cero, Muskallunge, Shad, Skate*  
Retirar:  
*Gar, Grampus, Tambor, Whale, Finback, Tunny*  
Regresan:  
*Gudgeon, Grenadier, Gato, Grayback*

**Octubre 1943: El BV 36t se añade a la Mezcla de Guerra. Pueden formarse Manadas de Lobos.**

Brisbane:  
*Blackfish*  
Fremantle:  
*Capelin, Cod, Crevalle*  
Pearl Harbor:  
*Dace*  
Retirar:  
*Grayling, Trout, Jack, Greenling, Grouper*  
Regresan:  
*Tautog*

**Noviembre 1943:**

Brisbane:  
*Raton, Ray*  
Pearl Harbor:  
*Apogon, Aspro, Corvina*  
Retirar:  
*Stingray, Hoe, Lapon, Paddle, Growler, Grunion*  
Regresan:  
*Triton, Thresher, Gunnel*

**Diciembre 1943:**

Pearl Harbor:  
*Archerfish, Batfish, Darter, Haddo, Hake, Herring*  
Retirar:  
*Drum, Pargo, Harder, Mingo, Shad, Tuna*  
Regresan:  
*Greenling, Whale, Finback, Gar, Grampus*

**Enero 1944:**

Fremantle:  
*Redfin*  
Pearl Harbor:  
*Angler, Flasher, Robalo, Tang*  
Retirar:  
*Gurnard*  
Regresan:  
*Jack, Tambor*

**Febrero 1944:**

Pearl Harbor:  
*Burrfish, Picuda, Rock, Sandlance*  
Regresan:  
*Growler, Grayling, Hoe, Lapon, Mingo, Trout, Tunny*

**Marzo 1944: El CV Taiho y los cinco DE Matsu se añaden a la Mezcla de Guerra**

Pearl Harbor:  
*Bang, Golet, Pampanito, Parche*  
Retirar:  
*Muskallunge, Guardfish, Albacore, Barb, Amberjack*  
Regresan:  
*Paddle, Pargo, Harder, Grouper, Grunion*

**Abril 1944:**

Brisbane:  
*Bashaw, Bluegill, Flounder*  
Pearl Harbor:  
*Gabilan, Guavina, Perch II, Tilefish*  
Regresan:  
*Drum, Gurnard, Muskallunge, Tuna*

**Mayo 1944:**

Pearl Harbor:  
*Flier, Guitarro, Pilotfish, Pintado, Pipefish, Shark II*  
Retirar:  
*Trigger, Skipjack*  
Regresan:  
*Albacore, Barb*

**Junio 1944:**

Brisbane:  
*Bream*  
Pearl Harbor:  
*Cavalla, Cobia, Hammerhead, Piranha, Plaice, Pomfret, Sealion II*  
Retirar:  
*Halibut, Herring, Silversides, Pogy, Kingfish, Sargo, Spearfish*  
Regresan:  
*Guardfish, Amberjack*

**Julio 1944:**

Pearl Harbor:  
*Barbel, Croaker, Hardhead, Redfish, Ronquil, Spadefish, Sterlet*  
Retirar:  
*Peto*

**Agosto 1944:**

Pearl Harbor:  
*Barbero, Baya, Becuna, Hawkbill, Queenfish, Razorback, Scabbardfish, Segundo*  
Retirar:  
*Tinosa, Tullibee*

**Septiembre 1944:**

Pearl Harbor:  
*Bergall, Besugo, Escolar, Icefish, Sea Devil, Sea Dog, Trepang*  
Retirar:  
*Pompon, Puffer, Rasher, Scorpion, Steelhead, Sandiance, Tautog*  
Regresan:  
*Shad, Silversides, Trigger*

**Octubre 1944:**

Pearl Harbor:  
*Atule, Jallao, Kete, Sea Cat, Sea Fox, Blackfin*  
Regresan:  
*Peto, Pogy, Skipjack, Kingfish, Sargo, Spearfish*

**Noviembre 1944: El CV Shinano se añade a la Mezcla de Guerra**

Pearl Harbor:  
*Blenny, Caiman, Dragonet, Sea Owl, Sea Poacher, Sea Robin, Spikefish*  
Retirar:  
*Flying Fish*

**Diciembre 1944:**

Pearl Harbor:  
*Blueback, Boarfish, Charr, Devilfish, Kraken, Spot, Threadfin*  
Retirar:  
*Cod, Cero, Corvina, Darter, Raton, Ray*  
Regresan:  
*Tinosa, Tullibee, Tautog*

**Enero 1945:**

Pearl Harbor:  
*Blower, Brill, Lagarto, Piper, Sennet*  
Retirar:  
*Haddo, Redfin, Robalo*  
Regresan:  
*Pompon, Rasher*

**Febrero 1945:**

Pearl Harbor:  
*Bugara, Chub, Lamprey, Springer, Tench*  
Retirar:  
*Angler, Dace, Whale*  
Regresan:  
*Puffer, Scorpion*

**Marzo 1945:**

Pearl Harbor:  
*Hackleback, Tigrone, Tirante, Trutta, Bullhead*  
Retirar:  
*Hake, Snook*  
Regresan:  
*Cod, Cero*

**Abril 1945:**

Pearl Harbor:  
*Bumper, Lionfish, Lizardfish, Toro, Torsk*  
Retirar:  
*Flasher, Flounder*  
Regresan:  
*Corvina, Darter, Raton, Ray, Sandlance*

**Mayo 1945:**

Pearl Harbor:  
*Cabazon, Capitaine, Carbonero, Dentuda, Loggerhead, Manta, Quillback*  
 Retirar:  
*Rock, Runner, Sawfish, Scamp, Sunfish*  
 Regresan:  
*Haddo, Dace, Flying Fish*

**Junio 1945:**

Pearl Harbor:  
*Carp, Moray, Runner II, Thornback, Argonaut II*  
 Retirar:  
*Bream*  
 Regresan:  
*Whale, Angler, Redfin, Robalo*

**Julio 1945:**

Pearl Harbor:  
*Catfish, Entemedor, Macabi*  
 Regresan:  
*Hake, Snook*

**Agosto 1945:**

Pearl Harbor:  
*Cutlass, Stickleback*  
 Regresan:  
*Flasher, Flounder*

**Septiembre 1945:**

Regresan:  
*Bream, Rock, Sawfish, Sunfish*

**[31.1] JUEGO DE CAMPAÑA 1: CAMPAÑA SUBMARINA CONTRA JAPÓN**

Antes del ataque japonés contra Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941 que metió los Estados Unidos en la Guerra del Pacífico con Japón, los Estados Unidos habían tomado una posición moral muy fuerte, protestando enérgicamente la guerra sin restricción submarina de Alemania. Señalando a incidentes como el hundimiento en la I Guerra Mundial del *Lusitania*. Tras varios tratados navales, y el Acuerdo Submarino de Londres, los Estados Unidos fueron capaces de influir en Alemania, aunque ligeramente, hacia un empleo más "restringido" de sus submarinos. La razón y la moralidad habían sido defendidas. Solamente seis horas después de que las bombas y los torpedos dejaran maltrecha a la mayor parte de la Flota del Pacífico en Pearl Harbor, el siguiente comunicado fue emitido a todas las fuerzas navales americanas:

**"EJECUTE GUERRA AÉREA Y SUBMARINA SIN RESTRICCIONES CONTRA JAPÓN. "**

La inocencia Naval Americana había terminado: los humildes comienzos de lo que sería la mayor campaña submarina jamás emprendida había empezado.

**[31.11] LARGURA DEL JUEGO**

El juego de campaña completo de SILENT WAR comienza en diciembre de 1941, y dura hasta el fin de la guerra según la Tabla del Periodo de Guerra. Al final del juego, los jugadores suman el tonelaje y barcos hundidos japoneses y el número de submarinos perdidos. Las condiciones de victoria son determinadas según [31.14].

Comienzo del Juego:	2ª Semana, Diciembre de 1941
Final del Juego:	Histórico 3ª Semana, Agosto 1945
Largura:	Históricamente 178 turnos

En el primer turno de la campaña, se salta el Segmento Estratégico. No hay ningún Chequeo para Evento de Guerra, Mejora de Torpedo, o áreas ULTRA.

**[31.12] LONGEVIDAD DE LA CARRERA NAVAL (RENDIMIENTO MÍNIMO)**

Está claro que viendo retrospectivamente la historia sobre la verdadera naturaleza de la enorme capacidad industrial de los Estados Unidos, los Americanos podían haber esperado a tener nuevos barcos y submarinos para entrar en juego antes del asalto del Imperio japonés. Pero esta no era una estrategia realista para los que veían arder a los acorazados en Pearl Harbor en 1941. Llevar a cabo la guerra contra los japoneses era crucial, no solo desde un punto de vista estratégico, sino también en términos de moral para el frente de casa. La necesidad militar, también, era grande no fuera que el Japón Imperial adquiriera un firme equilibrio en su remota isla del Océano Pacífico.

El jugador toma el papel de *COMSUBPAC* (Comandante de Submarinos de la Flota U.S. del Pacífico) y es su labor "ganarse el pan" en todas partes de la guerra. Si el jugador falla en alcanzar un cierto número de toneladas hundidas al final de los primeros seis cuartos de la guerra, el jugador es "despedido" por el *CINCPAC* (Central de Inteligencia del Mando del Pacífico) a petición del Jefe de Operaciones Navales, y pierde el juego.

Después de terminar la última semana de los meses indicados debajo, el jugador consulta la carta de toneladas hundidas. Si el tonelaje total hundido no es igual a o mayor que el rendimiento mínimo de toneladas hundidas, el jugador es relevado del mando y asignado a la Oficina de Suministros, donde se le acabará culpando del fracaso de los torpedos, de la campaña, y hasta de la guerra. El juego se acaba.

Mes	Fecha	Tonelaje hundido
3	Febrero/1942	90.000
6	Mayo/1942	220.000
9	Agosto/1942	360.000
12	Noviembre/1942	620.000
15	Febrero/1943	720.000
18	Mayo/1943	980.000

Comenzando en Junio de 1943, el jugador sigue el juego hasta el final sin miedo a ser relevado prematuramente.

### [31.13] SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

La siguiente tabla alista los submarinos que comienzan la guerra en diciembre de 1941. Todos los submarinos son considerados "Listo para el Mar" salvo que se indique lo contrario:

**Despliegue en la Base de Submarinos de Manila:**

*Perch, Permit, Pickerel, Pike, Porpoise, S-37, S-38, S-39, S-40, S-41, Sailfish, Salmon, Sargo, Saury, Sculpin, Seal, Searaven, Seawolf Shark, Skipjack, Snapper, Spearfish, Stingray, Sturgeon, Swordfish, Tarpon*

Caja de Reparación 1:  
*Sealion, Seadragon*

**Despliegue en la Zona de Misión Especial del Golfo de Lingayen:**

(No se permite ningún Movimiento de Patrulla a este submarino, y debe RTB a Manila en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto TF son usados).

S 36

**Despliegue en la Base de Submarinos de Pearl Harbor:**

*Dolphin, Tautog*

Caja de Reparación 3:  
*Narwhal, Cachalot*

**Despliegue en el OpArea de las Islas Hawaianas:**

(No se permite ningún Movimiento de Patrulla a estos submarinos, y deben RTB a Pearl Harbor en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto TF son usados).

*Gudgeon, Plunger, Pollack, Pompano, Thresher*

**Despliegue en la Zona de Misión Especial de Midway:**

(Estos submarinos deben permanecer en la ZME de la Isla de Midway por dos turnos y después deben RTB a Pearl Harbor. No se hace ninguna tirada en la Tabla de Resistencia. Solo los resultados de contacto TF son usados).

*Argonaut, Trucha*

**Despliegue en la Zona de Misión Especial de Wake:**

(Estos submarinos deben permanecer en la ZME de la Isla de Wake por dos turnos y después deben RTB a Pearl Harbor. No se hace ninguna tirada en la Tabla de Resistencia. Solo los resultados de contacto TF son usados).

*Tambor, Triton*

### [31.14] CONDICIONES DE VICTORIA

#### COMENTARIO

La victoria final, la derrota de Japón Imperial, se consigue con SILENT WAR. Armado con la retrospectiva histórica y la ejecución de un plan metódico, un jugador debería ser capaz de duplicar la victoria americana. El verdadero desafío de SILENT WAR debe ser el de superar aquella victoria y conseguir el final de la guerra antes de agosto de 1945. Cuantos más barcos y tonelaje hunde un jugador, más posibilidades hay de que llegue antes el fin de la guerra y, al final, cuando todo está dicho y hecho, ése es el objetivo final de cualquier operación militar.

La guerra se termina cuando el tonelaje hundido supera las 5.500.000 toneladas. El nivel de victoria se determina por la fecha en la cual esto ocurre:

Antes de 1945	Victoria Total
Enero-Marzo de 1945	Victoria Decisiva
Abril-Junio de 1945	Victoria Mejorada
Julio-Agosto de 1945	Victoria Histórica
Septiembre de 1945	Empate
Octubre-Diciembre de 1945	Fracaso

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel con el total de los submarinos perdidos durante la guerra según la siguiente lista:

Submarinos Perdidos	Resultado
0 a 20	Sube dos niveles
21 a 40	Sube un nivel
41 a 60	Sin modificación (Histórico: 49*)
61 a 80	Baja un nivel
81 o más	Baja dos niveles

\* Los Estados Unidos perdieron 52 submarinos durante la guerra, tres de cuales se perdieron en el Atlántico.

### [31.2] JUEGO DE CAMPAÑA 2: EL NACIMIENTO DEL SOL ROJO

Este es el más corto de los juegos de campaña, pero el más difícil. Hay pocos submarinos para parar el ataque japonés.

#### [31.21] LARGURA DEL JUEGO

El juego de campaña comienza en diciembre de 1941, y dura hasta el último turno de diciembre de 1942. Al final del juego, el jugador suma el tonelaje y los barcos japoneses hundidos y el número de submarinos perdidos. Las condiciones de victoria se determinan según [31.24].

Comienzo del Juego:	2ª Semana, Diciembre de 1941
Final del Juego:	Último turno, Diciembre de 1942
Largura:	51 turnos

En el primer turno de la campaña, se salta el Segmento Estratégico. No hay ningún Chequeo para Evento de Guerra, Mejora de Torpedo, o áreas ULTRA.

### [31.22] LONGEVIDAD DE LA CARRERA NAVAL (RENDIMIENTO MÍNIMO)

La Regla de Longevidad de la Carrera Naval para el Juego de Campaña 1 [Ver 31.12] se aplica también a este escenario. La última comprobación se hace en noviembre de 1942 (620.000 toneladas).

### [31.23] SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

El Orden de Batalla para el Juego de Campaña 1 [Ver 31.13] se aplica también a este escenario. El último submarino recibido es:

#### Noviembre 1942:

Pearl Harbor:  
Sunfish

### [31.24] CONDICIONES DE VICTORIA

#### COMENTARIO

Los objetivos del primer año de guerra fueron muy diferentes de los que se decidieron más tarde. Al principio, había gran fe en el torpedo Mk-XIV con su arma secreta, el detonador magnético. Se esperaba que los submarinos pudieran parar la expansión japonesa y hacerle pagar un duro precio a la Marina Imperial. En palabras del Comandante de Escuadrón de Submarinos Stuart "Sunshine" (Guapo) Murray en Manila el 8 de diciembre de 1941: "Los submarinos es todo lo que nos ha quedado".

Al final de diciembre de 1942, el jugador suma sus resultados de tonelaje:

Toneladas hundidas	Nivel de Victoria
800.000+	Victoria Decisiva
780.000+	Victoria Sustancial
750.000+	Empate
720.000+	Derrota
Menos de 720.000	Fracaso

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel por el número de barcos capitales (importantes) japoneses (CA, BB, CV) hundidos y por el total de los submarinos perdidos:

4+ barcos capitales hundidos	Sube dos niveles
3 barcos capitales hundidos	Sube un nivel
1-2 barcos capitales hundidos	Sin modificación (Histórico: 1)
0 barcos capitales hundidos	Baja un nivel
12 o más submarinos perdidos	Baja un nivel (Histórico: 7)

### [31.3] JUEGO DE CAMPAÑA 3: CAMBIA LA MAREA

Este juego de campaña cubre el resurgimiento de la fuerza de Submarinos en el Pacífico. Puede ser jugado hasta el final del Período de Guerra 3 o seguir hasta el final de la guerra.

### [31.31] LARGURA DEL JUEGO

El juego de campaña comienza en abril de 1943 y dura hasta la transición al Período de Guerra 4 o hasta el final de la guerra a discreción del jugador. Por lo tanto, no hay una Largura de Juego especificada.

Fecha	1ª Semana, Abril de 1943
Período de Guerra	3
Barcos Hundidos	233
Tonelaje Hundido	977.000
Valor del Torpedo	-1
Submarinos Perdidos:	12 (Sealion, S-36, S-26, Shark, Perch, S-27, S-39, Grunion, Argonaut, Amberjack, Grampus, Triton)
Submarinos que han sido retirados permanentemente para entrenamiento u operaciones especiales:	(Cachalot, Cuttlefish, S-18, S-37, S-38, S-43, Dolphin, Narwhal, Nautilus)

### [31.32] LONGEVIDAD DE LA CARRERA NAVAL (RENDIMIENTO MÍNIMO)

La Regla de Longevidad de la Carrera Naval no se usa en esta campaña.

### [31.33] SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

Todos los submarinos en el mar están por el lado de Patrulla boca arriba salvo que se indique lo contrario. Todos los submarinos en el puerto comienzan en la Caja de Escoba de su base a no ser que se indique otra cosa. Consulta la Lista Original de Refuerzos de Submarinos que comienza en mayo de 1943 (pág. 4). Nota: Algunos submarinos que aparecen en la lista para Retirar o Regresar, pueden haber sido ya perdidos. Las referencias a la retirada o el regreso de estos submarinos deben ser por lo tanto ignoradas.

#### Despliegue en la Base de Submarinos de Fremantle:

Gar, Thresher

#### Despliegue en el OpArea del Norte del Mar de Filipinas:

Grayling

#### Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de Filipinas

Tambor

**Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de China 2:**

*Tautog, Trout*

**Despliegue en el OpArea del Mar de Java:**

*Gudgeon, Grenadier*

**Despliegue en la Base de Submarinos de Brisbane:**

*Albacore, Grayback, Grouper, Growler, Peto*

**Despliegue en el OpArea de las Salomon:**

*Greenling, Guardfish, Tuna*

**Despliegue en el OpArea del Mar de Bismarck:**

*Haddock, Halibut*

**Despliegue en la Ruta de Tránsito del OpArea:**

(Todos los submarinos están por el lado de Tránsito boca arriba y efectuando el movimiento RTB. El Gato debe RTB a Pearl Harbor mientras que el S 31 y el Drum deben RTB a Brisbane.)

*Gato, S-31, Drum*

**Despliegue en la Base de Submarinos de Pearl Harbor:**

*Permit, Plunger, Pogy, Runner, Salmon, Sawfish, Scamp, Scorpion, Seal, Seawolf, Skipjack, Snook, Steelhead, Stingray, Sunfish*

Caja de Reparación 3:

*Silversides*

**Despliegue en la Base de Submarinos de Midway:**

Submarino Tender *Sperry*  
*Trigger, Wahoo* (con el Super Capitán Morton +1)

**Despliegue en el OpArea de Imperio Pacífico:**

*Flying Fish, Pickarel, Pompano*

**Despliegue en el OpArea del Este del Mar de China:**

*Kingfish*

**Despliegue en el OpArea de las Carolinas:**

*Pike, Tarpon, Tunny*

**Despliegue en la Zona de Misión Especial Truk:**

(Estos submarinos deben RTB en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. La base es a elección del jugador).

*Finback, Porpoise*

**Despliegue en el OpArea de las Marshalls:**

*Pollack*

**Despliegue en el OpArea de las Marianas:**

*Whale*

**Despliegue en la Base de Submarinos de Dutch Harbor:**

*S-30, S-33, S-34*

Caja de Reparaciones 2:

*S-28, S-35*

**Despliegue en el OpArea de las Aleutianas:**

*S-23, S-32*

**Colocados en la Caja de Reacondicionamiento USA:**

*S-40, S-41, S-42, S-44, S-45, S-46, S-47, Snapper, Sturgeon, Sargo, Saury, Sculpin, Seadragon, Spearfish, Sailfish, Swordfish, Searaven*

**[31.34] CONDICIONES DE VICTORIA**

Si el jugador sigue este juego de campaña hasta el final de la guerra, usa las condiciones de victoria del Juego de Campaña 1 [31.14]. Si el jugador termina el juego con la transición al Período de Guerra 4, usa la siguiente carta para determinar la victoria:

Junio de 1944	Victoria Decisiva
Julio-Agosto de 1944	Victoria Dramática
Septiembre de 1944	Histórico (Empate)
Octubre-Noviembre de 1944	Fracaso Marginal
Diciembre 1944 - Enero 1945	Fracaso Dramático

Este es el nivel de victoria básico. Si el tonelaje hundido excede 4.300.000 toneladas, aumenta un nivel. Modifica el nivel por el resultado de submarinos perdidos:

Submarinos Perdidos	Resultado
0 a 23	Sube dos niveles
24 a 29	Sube un nivel
30 a 36	Sin modificación (Histórico: 33)
37 a 42	Baja un nivel
43 o más	Baja dos niveles

**[31.4] JUEGO DE CAMPAÑA 4:  
EL OCASO DEL SOL ROJO**

Este juego de campaña cubre el año final de la guerra, cuando los objetivos se hicieron escasos con el sistema antisubmarino japonés activo.

## [31.41] LARGURA DEL JUEGO

La campaña se termina cuando el tonelaje hundido sobrepasa los cinco millones de toneladas:

Fecha	1ª Semana, Septiembre de 1944
Período de Guerra	4
Barcos Hundidos	918
Tonelaje Hundido	3.986.000
Valor del Torpedo	+1
Mezcla de Guerra	El CV <i>Taiho</i> y el CV <i>Shokaku</i> están hundidos y no se añaden a la Mezcla de Guerra
Manadas de Lobos: Experiencia	10
Submarinos Perdidos:	34 ( <i>Sealion</i> , <i>S-36</i> , <i>S-26</i> , <i>Shark</i> , <i>Perch</i> , <i>S-27</i> , <i>S-39</i> , <i>Grunion</i> , <i>Argonaut</i> , <i>Amberjack</i> , <i>Grampus</i> , <i>Triton</i> , <i>Pickrel</i> , <i>Grenadier</i> , <i>Runner</i> , <i>Grayling</i> , <i>Pompano</i> , <i>Cisco</i> , <i>S-44</i> , <i>Wahoo</i> , <i>Corvina</i> , <i>Sculpin</i> , <i>Capelin</i> , <i>Scorpion</i> , <i>Grayback</i> , <i>Trout</i> , <i>Tullibee</i> , <i>Gudgeon</i> , <i>Herring</i> , <i>Golet</i> , <i>S-28</i> , <i>Robalo</i> , <i>Flier</i> , <i>Harder</i> )
Submarinos Retirados:	27 ( <i>Cachalot</i> , <i>Cuttlefish</i> , <i>S-18</i> , <i>S-23</i> , <i>S-30</i> , <i>S-31</i> , <i>S-32</i> , <i>S-33</i> , <i>S-34</i> , <i>S-35</i> , <i>S-37</i> , <i>S-38</i> , <i>S-43</i> , <i>Dolphin</i> , <i>Narwhal</i> , <i>Nautilus</i> , <i>Porpoise</i> , <i>Pike</i> , <i>S-40</i> , <i>S-41</i> , <i>S-42</i> , <i>S-43</i> , <i>S-45</i> , <i>S-46</i> , <i>S-47</i> , <i>Sturgeon</i> , <i>Pollack</i> )

## [31.42] SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

Todos los submarinos en el mar están con el lado de Patrulla boca arriba salvo que se indique lo contrario. Si están con el lado de Tránsito boca arriba con un marcador RTB, la base es a elección del jugador salvo que se indique otra cosa. Todos los submarinos en el puerto comienzan en la Caja de Escoba de su base a no ser que se indique alguna otra cosa. Consulta la Lista Original de Refuerzos de Submarinos que comienza en octubre de 1944 (Pág. 5). Nota: Algunos submarinos que aparecen en la lista para Retirar o Regresar, pueden haber sido ya perdidos. Las referencias a la retirada o el regreso de estos submarinos deben ser por lo tanto ignoradas.

### Despliegue en la Base de Submarinos de Pearl Harbor:

*Apogon*, *Barbel*, *Bergall*, *Besugo*, *Blackfish*, *Burrfish*, *Cobia*, *Croaker*, *Drum*, *Escolar*, *Gabilan*, *Icefish*, *Parche*, *Perch II*, *Pomfret*, *Rock*, *Ronquil*, *Salmon*, *Saury*, *Sawfish*, *Sea Devil*, *Sea Dog*, *Seadragon*, *Shark II*, *Silversides* (Coye +1), *Skate*, *Snapper*, *Snook*, *Sterlet*, *Tilefish*, *Trepang*, *Trigger*, *Blackfin*

Caja de Reparaciones 2:  
*Flying Fish*, *Bluefish*

Caja de Reparaciones 3:  
*Haddock*, *Scamp*, *Swordfish*

### Despliegue en la Base de Submarinos de Fremantle:

*Angler*, *Aspro*, *Bluegill* (Barr +1), *Bonefish*, *Cabrilla*, *Cod*, *Crevalle*, *Flasher* (Whitaker +1), *Hammerhead*, *Hoe*, *Lapon*, *Pargo*, *Ray*, *Barbero*, *Batfish*, *Cavalla*, *Hawkbill*, *Baya*, *Becuna*, *Hardhead*

### Despliegue en la Base de Submarinos de Brisbane:

*Stingray*, *Cero*, *Dace*, *Darter*, *Permit*, *Gar*, *Seawolf*

### Despliegue en la Base de Submarinos de Midway:

Submarino Tender *Bushnell*

### Despliegue en la Base de Submarinos de Majuro:

Submarino Tender *Sperry*

### Despliegue en la Base de Submarinos de Mios Woendi:

Submarino Tender *Orion*

### Despliegue en la Base de Submarinos de Guam:

Submarino Tender *Holland*

### Despliegue en la Base de Submarinos de Saipán:

Submarino Tender *Fulton*  
Manada de Lobos: *Picuda*, *Spadefish* (Underwood +1), *Redfish*

### Despliegue en el OpArea de las Kuriles:

*Seal*, *Searaven*, *Tambor*

### Despliegue en el OpArea de Imperio Pacífico:

*Albacore*, *Archerfish*, *Bang*, *Pipefish*, *Plaice*, *Scabbardfish*, *Shad*

### Despliegue en el OpArea del Este del Mar de China:

*Guardfish*, *Sunfish*, *Thresher*, *Pintado*

### Despliegue en el OpArea de Bonins:

*Finback*, *Gato*, *Pilotfish*

### Despliegue en la Zona de Misión Especial de Davao:

*Bashaw*, *Flounder*, *Guavina*

### Despliegue en la Zona de Misión Especial de Palau:

*Groupier*

**Despliegue en la Zona de Misión Especial de Truk:**

*Tarpon, Plunger*

**Despliegue en el OpArea del Norte del Mar de Filipinas:**

*Seahorse (Cutter +1)  
Manada de Lobos: Billfish, Sailfish, Greenling  
Manada de Lobos: Barb (Fluckey +1), Queenfish, Tunny  
Manada de Lobos: Growler, Pampanito, Sealion II*

**Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de Filipinas:**

*Piranha, Razorback, Segundo, Whale, Redfin*

**Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de China 1:**

*Muskallunge, Paddle*

**Despliegue en el OpArea del Sur del Mar de China 2:**

*Haddo, Hake, Jack, Mingo*

**Despliegue en el OpArea del Mar de Java:**

*Guitarro, Gunnel (ambos con su lado de Tránsito boca arriba y con el marcador RTB)*

**Despliegue en el OpArea del Mar de Banda:**

*Gurnard, Raton (ambos con su lado de Tránsito boca arriba y con el marcador RTB)*

**Despliegue en el OpArea del Mar de Bismarck:**

*Bream (con su lado de Tránsito boca arriba y con el marcador RTB)*

**Despliegue en el OpArea del Norte del Pacífico:**

*Tuna, Bowfin, Tang (O'Kane +1). (Todos con el lado de Tránsito boca arriba y RTB a Pearl Harbor). Snapper (Con el lado de Tránsito boca arriba, pero está saliendo)*

**Despliegue en el OpArea de las Carolinas:**

*Balao (con su lado de Tránsito boca arriba y con el marcador RTB)*

**Colocados en la Caja de Reacondicionamiento de la Costa Oeste:**

*Halibut, Herring, Tinoso, Tulibee, Pompon, Puffer, Rasher (Munson +1), Steelhead, Peto, Pogy, Sandlance, Tautog, Skipjack, Kingfish, Sargo, Spearfish.*

**[31.43] CONDICIONES DE VICTORIA**

Usa las condiciones de victoria del Juego de Campaña 1 [31.14].

**[31.5] JUEGO DE CAMPAÑA 5:  
LA MARINA DE MACARTHUR - LA  
CAMPAÑA SUBMARINA EN EL PA-  
CÍFICO SUDOESTE**

Este juego de campaña se centra en las áreas bajo el control operacional del mando del General MacArthur, usando las bases principales de Manila, Fremantle, Brisbane, y Subic Bay.

**Cambios del Juego de Campaña Completo**

**A. Áreas de Operaciones:** Los submarinos están limitados a las siguientes OpAreas:

Sur del Mar de China 1
Sur del Mar de China 2
Mar de Java
Norte del Mar de Filipinas
Sur del Mar de Filipinas
Mar de Banda
Mar de Bismarck
Las Islas Salomon
Mar del Coral

Todas las ZME que lindan con estas OpAreas son jugables excepto Guam. Las Bases Avanzadas solo pueden ser establecidas en Surabaya y Mios Woendi. Cuando Subic Bay es activada, puede ser usada. **Excepción:** Un submarino previsto para ser retirado en el mes siguiente puede patrullar en las Islas Gilbert, en las Carolinas, o en las Marianas. Si tal submarino recibe un resultado de RTB, el submarino efectúa el Movimiento de Tránsito hacia Pearl Harbor. Si sobrevive al turno, es retirado inmediatamente (llega a estar bajo el control operacional del mando de Pearl Harbor).

**B. Eventos de Guerra:** La Tabla de Eventos de Guerra se usa normalmente con las siguientes excepciones:

1. Los eventos que afectan a OpAreas y ZME que no están en el juego son tratados como "No hay Evento".
2. "Relegados al servicio de entrenamiento" requiere la retirada de solo un submarino, independientemente de cuantos hayan sido perdidos.

**C. Áreas ULTRA:** Las Áreas ULTRA son determinadas normalmente, aunque los submarinos no puedan beneficiarse en las Áreas que no están listadas arriba.

**D. Mejora del Torpedo y Progreso de la Guerra:** Puesto que están bajo la eficacia del mando de Pearl Harbor, las tablas para estos mecanismos no se usan. En lugar de eso, el Estado del Torpedo y los Períodos de Guerra son avanzados como se indica en la Lista de Refuerzos de Submarinos (págs. 12-15).

### [31.51] LARGURA DEL JUEGO

Este juego de campaña comienza en diciembre de 1941 y dura hasta el final de la guerra. Al final del juego, el jugador suma el tonelaje y los barcos hundidos japoneses, así como el número de submarinos perdidos y determina las condiciones de victoria según [31.55].

Comienzo del Juego:	2ª Semana, Diciembre de 1941
Final del Juego:	Aprox. 3ª Semana, Agosto 1945
Largura:	Aproximadamente 178 turnos

En el primer turno de la campaña, se salta el Segmento Estratégico. No hay ningún Chequeo para Evento de Guerra, o áreas ULTRA.

### [31.52] LONGEVIDAD DE LA CARRERA NAVAL (RENDIMIENTO MÍNIMO)

La Regla [28.12] de Longevidad de la Carrera Naval se usa, pero la siguiente tabla sustituye a la anterior en el Pacífico Sudoeste:

Mes	Fecha	Tonelaje hundido
3	Febrero/1942	40.000
6	Mayo/1942	100.000
9	Agosto/1942	160.000
12	Noviembre/1942	200.000
15	Febrero/1943	300.000
18	Mayo/1943	410.000

Comenzando en Junio de 1943, el jugador sigue el juego hasta el final sin miedo a ser relevado prematuramente.

### [31.53] SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

Todos los submarinos son considerados "Listo para la Mar" salvo que se indique otra cosa.

#### Despliegue en la Base de Submarinos de Manila:

*Perch, Permit, Pickerel, Pike, Porpoise, S-37, S-38, S-39, S-40, S-41, Sailfish, Salmon, Sargo, Saury, Sculpin, Seal, Searaven, Seawolf, Shark, Skipjack, Snapper, Spearfish, Stingray, Sturgeon, Swordfish, Tarpon*

Caja de Reparaciones 1:  
*Sealion, Seadragon*

#### Despliegue en la Zona de Misión Especial del Golfo de Lingayen:

(No se permite ningún Movimiento de Patrulla a este submarino, y debe RTB a Manila en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto TF son usados).

S 36

### [31.54] LISTA DE REFUERZOS DE SUBMARINOS EN EL PACÍFICO SUDOESTE

La siguiente tabla lista los submarinos que entran en la guerra comenzando en enero de 1942 y sus bases de partida. La lista se consulta al comienzo del mes siguiente al del comienzo de la campaña. Si una base de llegada no está aún activada, o ha caído, los submarinos son recibidos en Fremantle. Todos los submarinos que llegan son colocados en la Caja de Escoba de la Base receptora. Algunos submarinos vienen con un Super Capitán +1 ya al mando. Si el *Silversides* ya ha ganado un Super Capitán, se usa ese en vez de John Coye.

La lista también contiene los submarinos que son retirados para el reacondicionamiento en California o que son transferidos a Pearl Harbor. Estos submarinos son precedidos por "Withdraw" (Retirar), y son quitados del juego inmediatamente, incluso si están en el mar y/o dañados, y colocados en la Caja "Costa Oeste" en el mapa. Cualquier Super Capitán permanece con el barco, y cualquier marcador de Dañado es retirado. Si el submarino ha sido hundido, ningún otro submarino toma su lugar. Mientras está en revisión y reparación, un submarino no puede ser quitado del juego vía el resultado del Evento de Guerra "Relegados al servicio de entrenamiento". Estos submarinos pueden ser recibidos otra vez como refuerzos.

### COMENTARIO

*Los submarinos eran desplazados normalmente entre Pearl Harbor y mandos Australianos, por lo general para sufrir reacondicionamientos menores en las instalaciones más capaces en Pearl Harbor. Las revisiones y reparaciones más a fondo se efectuaban en la costa Oeste, y la retirada de los submarinos cubre ambos eventos. No todos los submarinos retirados volverán al Pacífico Sudoeste.*

#### Enero 1942:

Nada

#### Febrero 1942:

Nada

#### Marzo 1942:

Nada

#### Abril 1942:

Brisbane:  
*S-42, S-44, S-47*  
Retirar:  
*Tarpon*

#### Mayo 1942: Añadir a la Mezcla de Guerra el BB Yamato

Fremantle:  
*Gar, Grampus*  
Brisbane:  
*S-43, S-45, S-46*

**Julio 1942: Comienza el Período de Guerra 2**

Fremantle:  
*Thresher*  
Retirar:  
*Porpoise, Pike, Shark.*

**Agosto 1942: El Valor del Torpedo Mk-XIV Cambia a -1**

Fremantle:  
*Grenadier, Gudgeon, Tambor*

**Septiembre 1942:**

Retirar:  
*Pickrel, Permit*

**Octubre 1942:**

Brisbane:  
*Amberjack*  
Retirar:  
*S-37, S-38, S-39, S-40, S-41, S-42, S-43, S-44, S-45, S-46, S-47*

**Noviembre 1942:**

Fremantle:  
*Grayling*  
Brisbane:  
*Flying Fish, Growler, Plunger, Silversides*

**Diciembre 1942:**

Brisbane:  
*Albacore, Gato, Grouper, Tuna, Wahoo*  
Retirar:  
*Salmon, Seal, Skipjack, Seawolf, Sailfish, Plunger*

**Enero 1943: Submarinos equipados con radar**

Brisbane:  
*Pefo, Argonaut, Greenling, Guardfish, Nautilus, Triton*  
Retirar:  
*Silversides, Sturgeon, Sargo, Saury, Sculpin, Seadragon, Sealion*

**Febrero 1943:**

Retirar:  
*Spearfish, Snapper, Flying Fish*

**Marzo 1943:**

Retirar:  
*Swordfish, Searaven, Argonaut, Nautilus*

**Abril 1943: Comienza el Período de Guerra 3**

Brisbane:  
*S-31, Drum*

**Mayo 1943:**

Brisbane:  
*Scamp*

**Junio 1943:**

Brisbane:  
*Silversides*  
Retirar:  
*Grayback, Gudgeon, Grenadier, Gato, Wahoo*

**Julio 1943:**

Brisbane:  
*Balao, Pompon, Stingray, S-38*  
Retirar:  
*Tautog*

**Agosto 1943: El Valor del Torpedo Mk-XIV Cambia a 0**

Fremantle:  
*Kingfish, Billfish, Bowfin, Puffer*  
Retirar:  
*Grayling, Thresher, Triton*

**Septiembre 1943:**

Brisbane:  
*Bluefish, Bonefish, Cisco, Rasher*  
Retirar:  
*Gar, Grampus, Tambor*

**Octubre 1943: El BV 36t se añade a la Mezcla de Guerra. Pueden formarse Manadas de Lobos.**

Brisbane:  
*Blackfish, Gato*  
Fremantle:  
*Capelin, Cod, Crevalle, Cabrilla*  
Retirar:  
*Greenling, Grouper*

**Noviembre 1943:**

Brisbane:  
*Raton, Ray*  
Fremantle:  
*Tinosa*  
Retirar:  
*Stingray, Growler, Silversides*

**Diciembre 1943:**

Retirar:  
*Drum, Tuna, S-31, S-36, S-38*

**Enero 1944: El Valor del Torpedo Mk-XIV Cambia a +1**

Fremantle:  
*Redfin, Haddo, Hake*  
Brisbane:  
*Cero*  
Retirar:  
*Kingfish*

**Febrero 1944:**

Fremantle:  
*Flasher, Hoe, Jack, Robalo*  
Brisbane:  
*Dace, Darter*  
Retirar:  
*Tinosa*

**Marzo 1944: El CV Taiho y los cinco DE Matsu se añaden a la Mezcla de Guerra**

Fremantle:  
*Angler, Gunnel, Lapon, Silversides (Coye +1)*  
Brisbane:  
*Mingo, Tunny*  
Retirar:  
*Guardfish, Albacore, Amberjack, Pompon, Balao*

**Abril 1944:**

Brisbane:  
*Bashaw, Bluegill, Flounder, Seahorse (Cutter +1)*  
Fremantle:  
*Paddle, Pargo, Harder (Dealey +1)*

**Mayo 1944:**

Fremantle:  
*Aspro, Gurnard, Muskallunge, Sandlance*  
Retirar:  
*Blackfish, Scamp, Tunny*

**Junio 1944:**

Brisbane:  
*Flying Fish, Bream*  
Fremantle:  
*Flier, Guitarro*  
Retirar:  
*Bowfin, Billfish, Silversides*

**Julio 1944:**

Brisbane:  
*Hammerhead, Rock, Guavina, Permit*  
Retirar:  
*Seahorse, Peto*

**Agosto 1944:**

Brisbane:  
*Pollack, Seawolf*  
Fremantle:  
*Hardhead*  
Retirar:  
*Tullibee, Cabrilla*

**Septiembre 1944: Comienza el Período de Guerra 4**

Fremantle:  
*Barbero, Batfish, Cavalla, Growler, Hawkbill, Baya, Becuna*  
Brisbane:  
*Gar*  
Retirar:  
*Bluefish, Puffer, Rasher, Sandlance*

**Octubre 1944:**

Fremantle:  
*Bergall, Cobia*

**Noviembre 1944: El CV Shinano se añade a la Mezcla de Guerra**

Brisbane:  
*Pintado, Tuna, Tullibee*  
Fremantle:  
*Barbel, Blackfin, Pampanito*  
Retirar:  
*Flying Fish, Cisco, Crevalle*

**Diciembre 1944:**

Fremantle:  
*Besugo, Blenny, Caiman, Sea Robin*  
Retirar:  
*Aspro, Batfish, Gunnel, Jack, Muskallunge, Bonefish, Cod, Cero, Permit, Darter, Raton, Ray*

**Enero 1945: El Valor del Torpedo Mk-XIV Cambia a +2**

Fremantle:  
*Blueback, Boarfish (Gross +1), Charr, Croaker, Perch II, Sealion II, Gabilan*  
Retirar:  
*Haddo, Redfin, Robalo, Gar, Lapon, Paddle*

**Febrero 1945:**

Fremantle:  
*Blower, Brill, Lagarto, Kraken*  
Retirar:  
*Angler, Dace, Harder*

**Marzo 1945:**

Fremantle:  
*Bugara, Chub, Lamprey, Puffer*  
Retirar:  
*Hake, Pargo, Pintado, Hoe, Mingo, Sea Robin*

**Abril 1945:**

Fremantle:  
*Bullhead, Cod, Sculpin*  
Retirar:  
*Gabilan, Gurnard, Flasher, Flounder*

**Mayo 1945:**

Fremantle:  
Herring, Bluefish, Bumper, Lizardfish  
Retirar:  
Rock, Blackfin, Barbero, Bashaw

**Junio 1945:**

Fremantle:  
Capitaine, Carbonero, Icefish,  
Loggerhead  
Retirar:  
Bream, Cavalla, Perch II

**Julio 1945:**

Fremantle:  
Cabrilla, Rasher, Raton  
Retirar:  
Bluegill

**Agosto 1945:**

Fremantle:  
Ray

**[31.55] CONDICIONES DE VICTORIA**

La guerra se termina cuando el tonelaje hundido supera 1.900.000 toneladas durante 1945 o dos millones de toneladas en 1944. El nivel de victoria se determina por la fecha en la cual esto ocurre:

Antes de 1945	Victoria Total
Enero-Marzo de 1945	Victoria Decisiva
Abril-Junio de 1945	Victoria Dramática
Julio-Agosto de 1945	Victoria Histórica
Septiembre de 1945	Empate
Octubre-Diciembre de 1945	Fracaso

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel con el total de los submarinos perdidos durante la guerra según la siguiente lista:

Submarinos Perdidos	Resultado
0 a 12	Sube dos niveles
13 a 20	Sube un nivel
21 a 25	Sin modificación (Histórico: 23)
26 a 34	Baja un nivel
35 o más	Baja dos niveles

**[31.5] JUEGO DE CAMPAÑA 6:  
EL PRIMER VIENTO DEL ESTE -  
CAMPAÑA SUBMARINA EN 1930  
(Hipotética)**

Una guerra naval entre los Estados Unidos y Japón fue considerada como probable incluso antes del final de la Guerra Mundial. La presencia americana en Filipinas y la adquisición japonesa de las colonias Alemanas del Pacífico creó una fricción política que fue exacerbada cuando el Japón empezó a sentir la escasez de los recursos natura-

les que oprimiría su economía. En este juego de campaña, con los efectos de la Gran Depresión dejándose sentir, Japón mira al sur hacia Indonesia y Filipinas. En respuesta al golpe Japonés, los Estados Unidos autorizan el Plan Naranja, una acción de influencia en Filipinas hasta que la flota de Guerra del Pacífico pueda prepararse y cruzar el océano para una batalla culminante con la Flota de Guerra Imperial. El trabajo del Comandante de Submarinos del Pacífico consiste en prevenir desembarcos en Filipinas, y reducir la fuerza de la flota japonesa antes de esta batalla. Debe hacer todo lo que pueda para inclinar el equilibrio a favor de la flota americana de superficie.

**[31.61] CAMBIOS DE LAS REGLAS  
NORMALES**

**A. Áreas de Operaciones:** Todas las OpAreas están disponibles a efectos de tránsito, pero para la patrulla, los submarinos están limitados a las siguientes OpAreas:

Sur del Mar de China 1
Sur del Mar de China 2
Norte del Mar de Filipinas
Sur del Mar de Filipinas
Las Islas Kuriles
Imperio Pacífico
Mar Amarillo
Este del Mar de China
Las Islas Bonins
Las Islas Marianas
Las Islas Carolinas

Todas las ZME son jugables. Solo Pearl Harbor y Manila están activadas al principio. Todas las Cartas de Actividad de Área usan el valor del Período de Guerra 1. El Valor General ASW es de 0. Todos los Eventos de Combate son utilizables, aunque en lugar del Bombardero Betty (G4M), es el Bombardero Torpedero Mitsubishi B1M el avión encontrado.

**B. Áreas ULTRA:** Las Áreas ULTRA solo se determinan en cada turno si se pide en la Tabla de Eventos de Guerra.

**C. Mejora del Torpedo y Progreso de la Guerra:** El detonador magnético Mark VI aún no ha sido desarrollado, por lo tanto, el nivel de salida del torpedo es de -1. Los torpedos pueden mejorar normalmente a 0 usando la columna de -2 a -1, pero no mejorará más. No hay ninguna Fase de Progreso de la Guerra en este juego de campaña.

**D. Mezcla de Guerra:** La Mezcla de Guerra se determina según la Tabla de Mezcla de Guerra [3.1] con las siguientes excepciones:

1. El CV de 10t es tratado como si estuviera en cursiva. De ser hundido, el (Hosho) es quitado permanentemente de la Mezcla de Guerra.
2. Sólo se usan los DD 2t con un valor de defensa de '6'. Los DD 6-3 son tratados como una Escolta Diligente desde todo punto de vista.

**E. Doctrina de los Acorazados japoneses:** Los acorazados japoneses (incluyendo los BB 32t) solo pueden aparecer en el Mar del Norte de Filipinas y el Sur del Mar de China 1, así como las OpAreas que figuran justo debajo (Sur de Filipinas y el Sur del Mar de China 2) [30.1].

### [31.62] LARGURA DEL JUEGO

Este juego de campaña comienza en abril de 1932 y dura hasta el final de diciembre de 1932. Al final del juego, el jugador suma los barcos y el tonelaje japonés hundidos y el número de submarinos perdidos, y los compara a las condiciones de victoria para determinar el nivel de victoria alcanzado. El marcador de Año no se usa.

Comienzo del Juego:	3ª Semana, Abril de 1932
Final del Juego:	4ª Semana, Diciembre de 1932
Largura:	34 turnos

En el primer turno de la campaña, se salta el Segmento Estratégico. No hay ningún Chequeo para Evento de Guerra o áreas ULTRA.

### [31.63] SUBMARINOS: ORDEN DE BATALLA

Todos los submarinos son considerados "Listo para la Mar" salvo que se indique otra cosa.

**Despliegue en la Base de Submarinos de Manila:**  
S-2, S-30, S-31, S-32, S-35, S-36, S-38, S-39, S-40, S-41

Caja de Reparación 1:  
S-33

**Despliegue en la Zona de Misión Especial del Golfo de Lingayen:**

(No se permite ningún Movimiento de Patrulla a este submarino, y debe RTB a Manila en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto TF son usados).

S-37

**Despliegue en la Zona de Misión Especial del Golfo de Formosa:**

(Este submarino comienza en el puerto neutral de Tsingtao. No puede hacerse ningún ataque, y debe RTB a Manila en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno).

S-34

**Despliegue en la Base de Submarinos de Pearl Harbor:**

S-1, S-18, S-19, S-23, S-26, S-28, S-42, S-43, S-44

Caja de Reparación 3:  
S 27

### 31.64] LISTA DE REFUERZOS DE SUBMARINOS

La siguiente tabla lista los submarinos que entran en la guerra comenzando en mayo de 1932. Se consulta la lista empezando en el turno de la 1ª Semana de Mayo de 1932. Todos los submarinos son colocados en la Caja de Escoba de Pearl Harbor.

**Mayo 1932:**

Bass, Bonita

**Junio 1932:**

Barracuda, Narwhal, S-47, S-48, Leviathan

**Julio 1932:**

Argonaut, S-45, S-46

**Agosto 1932:**

Nautilus

**Septiembre 1932:**

Dolphin



### [31.65] LEVIATHAN

#### COMENTARIO

Basándose en los éxitos alemanes en la I Guerra Mundial, la Marina de EU comenzó a considerar una clase de submarinos de crucero tan pronto como en 1918. El General Board estableció una serie de requisitos que especificaban la velocidad, resistencia, armamento, y torpedos que poco a poco hicieron que la Navy Construction & Repair (C&R) Bureau tuviera que acercarse al diseño. Con cada estudio, aumentaron el alcance y armamento, con el tamaño y el tonelaje creciendo de acuerdo con eso. Hacia 1922, una serie de competentes diseños alcanzaron su límite con el desarrollo del submarino de 20.000 toneladas impulsado por vapor - los motores diesel en ese tiempo carecían de potencia para generar los caballos de fuerza necesarios para el eje. Llegado ese momento, el Congreso, comprendiendo la inutilidad de dicho diseño, abortó el programa. Sin embargo, si las principales brechas en el desarrollo del motor diesel hubiesen ocurrido antes de 1922, en lugar de después, la Marina seguramente hubiera seguido adelante con la "bendición" del Congreso y el presupuesto.

El USS Leviathan está basado en el diseño "Tipo 5" del 23 de octubre de 1920 de la Marina de los Estados Unidos para un submarino de crucero de 18.500 toneladas de vapor eléctrico montado con ocho cañones de 8". Capaz de bajar a 200 pies, alardeaba de una velocidad máxima de diseño de 20 nudos o más. Igual que con otros muchos diseños, esto hubiera supuesto un compromiso de tecnología y exigencias y el proyectado Leviathan hubiera terminado con cuatro cañones de 10" en cúpulas semiesféricas para contrarrestar la presión del agua, motores diesel, y placas de blindaje de 3", todos los elementos adaptados de otros diseños de submarinos de crucero estadounidenses propuestos. Considerando el progreso de la aviación en 1922, también se hubiera incluido un tanque de almacenamiento aéreo (hangar). Este es el diseño final presentado en el juego. Con toda seguridad, el más extraño buque de guerra "¿o no?" diseñado a lo largo del siglo 20, salvo por algunos impedimentos claves en la tecnología del motor es

posible que al menos uno de estos submarinos podría haber sido construido. El nombre de *Leviathan*, sin embargo, es un nombre puramente especulativo.

## ARTILLERÍA

Si no hay ningún Evento de Combate asociado con el ataque *del Leviathan*, y no hay ninguna unidad IJN revelada (los escoltas "blancos", CL, BB etc.), el jugador puede invocar voluntariamente el Evento de Combate nº 1 "Combate en la Superficie con el cañón".

### [31.66] CONDICIONES DE VICTORIA

El juego de campaña termina en Año Nuevo de 1933 cuando los barcos de guerra IJN y USN se enfrentan para el control de los Mares de Filipinas. El ganador controlará a la larga el Pacífico Sudoeste. La victoria submarina depende del tonelaje hundido antes del final del turno de diciembre de 1932. El tonelaje de los barcos capitales (CV, BB, AR, AC, CA) es doblado para las condiciones de victoria si son hundidos, y se cuentan normalmente si resultan dañados como un barco dañado que elude la batalla.

Toneladas hundidas	Nivel de Victoria
500.000+	Victoria Decisiva
400.000+	Victoria
300.000+	Empate
250.000+	Derrota
Menos de 250.000	Derrota Catastrófica

Este es el nivel de victoria básico. El jugador ahora debería modificar este nivel según la siguiente lista:

Menos de 6 submarinos perdidos	Sube un nivel
Más de 15 submarinos perdidos	Baja un nivel
Más de 20 submarinos perdidos	Baja dos niveles
Por cada BB o CV japonés hundido	Sube un nivel

## [32.0] JUEGOS DE PATRULLA

El Juego de Patrulla permite a un jugador usar un submarino solo en una patrulla histórica intentando mejorar los resultados reales. El Juego de Patrulla usa el mismo sistema que el Juego de Campaña, pero implica solamente una patrulla, desde la salida hasta el regreso a la base. Corto, rápido, y furioso, el Juego de Patrulla da una visión personal a la guerra submarina contra el Japón Imperial.

Los Super Capitanes no se usan en los Juegos de Patrulla. TÚ eres el capitán y TÚ intentas mejorar la patrulla del capitán nombrado. Los Eventos de Guerra no se usan en el Juego de Patrulla, y no hay ningún cambio al Período de Guerra o al valor del torpedo Mk-XIV.

### [32.1] VICTORIA EN LOS JUEGOS DE PATRULLA

Hay tres "estadísticas de victoria" en el Juego de Patrulla: El número de **barcos** hundidos, la cantidad de **tonelaje** hundido, y la **largura** de la Patrulla. Si superas los barcos o el tonelaje hundido, puedes considerarte un capitán

**bueno.** Si superas tanto los barcos como el tonelaje hundido, eres un **gran** capitán. Si superas tanto los barcos como el tonelaje hundido, y si además lo haces en una cantidad de tiempo más corto, entonces eres un capitán **legendario.** La pérdida del barco resta un nivel de los resultados.

## LAS PATRULLAS

Estos son los Escenarios de Patrulla en el juego:

<b>S-38</b> Henry G. Munson	<b>7ª</b> Patrulla	1 barco 5.600 toneladas
<b>Sculpin</b> Lucius Chappell	<b>5ª</b> Patrulla	2 barcos 6.600 toneladas
<b>Wahoo</b> Dudley W. Morton	<b>4ª</b> Patrulla	9 barcos 20.000 toneladas
<b>Harder</b> Samuel D. Dealey	<b>2ª</b> Patrulla	5 barcos 15.200 toneladas
<b>Tang</b> Richard H. O'Kane	<b>3ª</b> Patrulla	10 barcos 39.100 toneladas
<b>Flasher</b> George W. Grider	<b>5ª</b> Patrulla	6 barcos 42.800 toneladas
<b>Rasher</b> Henry G. Munson	<b>5ª</b> Patrulla	5 barcos 52.000 toneladas
<b>Tirante</b> George L. Street	<b>1ª</b> Patrulla	6 barcos 12.600 toneladas
<b>La 1ª Manada de Lobos</b> Charles Momsen		3 barcos 23.500 toneladas

### [32.11] HENRY G. MUNSON: S-38. 7ª PATRULLA



El teniente Munson con el S-38 en 1942

Las patrullas a bordo de los viejos S-boat fueron muy duras para las tripulaciones. Estaban incómodos, eran muy peligrosas, y se sentían frustrados por los pocos objetivos que lograban hundir. El S-38 patrullaba en las Salomón alrededor de la medianoche del 8 de agosto de 1942 cuando encontró un pequeño convoy de barcos de transporte de tropas, reunidos a toda prisa para reforzar Guadalcanal después de los desembarcos americanos. El Comandante, el teniente Henry Munson hizo su aproximación sumergido y pasó bajo un destructor de escolta, los torpedos fueron disparados marcados por el sónar en inmersión profunda. Como Munson reconoció, fue un tiro afortunado, dos torpedos alcanzaron al *Meiyo Maru*, que transportaba armas pesadas y el cuartel general de las fuerzas de socorro. Con la fuerza de desembarco "sin cabeza", el convoy se volvió hacia Rabaul, dando a los Marines un respiro para consolidar su cabeza de playa.

Submarino	U.S.S. <b>S-38</b> SS-143, Clase S-1
Base de salida	Brisbane
Fecha de salida	Julio de 1942 (Período de Guerra 2)
Destino Patrulla	Las Salomon
Valor del Torpedo	-1
Barcos hundidos	1
Tonelaje hundido	5.600
Largura Patrulla	3 semanas

## 32.12] LUCIUS G. CHAPPELL: SCULPIN 5ª PATRULLA

Bandera de Batalla del *Sculpin*



La Guerra se le resistía al USS *Sculpin*. Saliendo desde Manila, y después de Surabaya. Lucius Chappell había llevado a cabo múltiples ataques con buena preparación solo para ver como los torpedos pasan bajo sus objetivos o impactan sin explotar. Chappell pu-

so sus quejas en cuanto al funcionamiento de los torpedos por escrito y recibió como respuesta una reprimenda por "minar la confianza" en el arma. Cuando comenzó la campaña de Guadalcanal, el *Sculpin* fue transferido a Brisbane para interceptar los barcos de transporte japoneses alrededor de Nueva Bretaña. En aguas limitadas y con la presión de ASW pesadas, fue capaz de hundir dos Marus y dañar al crucero ligero *Yura*.

Submarino	U.S.S. <i>Sculpin</i> SS-191, Clase Nuevo S-2
Base de salida	Brisbane
Fecha de salida	Septiembre de 1942 (Período de Guerra 2)
Destino Patrulla	Las Salomon
Valor del Torpedo	-1
Barcos hundidos	2
Tonelaje hundido	6.600
Largura Patrulla	7 semanas

## [32.13] DUDLEY "MUSH" MORTON: WAHOO – 4ª PATRULLA

El *Wahoo*, famoso desde que *Mush* Morton en su primera patrulla salvaje se enfrentó a dos destructores, uno de ellos recibió con un torpedo un "tiro a la garganta"<sup>1</sup> (que dañó al DD) y el otro con quien se enfrentó en un duelo de artillería en la superficie (el DESTRUCTOR DISPARANDO, el WAHOO HUYENDO) el juego del mar una vez más.

Antes de *Mush* Morton, el *Wahoo* tenía una pobre reputación; pero ahora era el submarino estrella de la Guerra del Pacífico, y Morton era un capitán polémico. En una patrulla anterior, quemado de odio hacia los japoneses por lo de Pearl Harbor, Morton había ordenado disparar fuego de ametralladora contra varios miles de soldados japoneses, supervivientes de un transporte de



El *Wahoo* volviendo a Pearl Harbor con el polémico "banderín"



Dudley "Mush" Morton

Naval a Morton por la patrulla, lo que para muchos capitanes supuso una aprobación tácita de la matanza.

Para su 4ª patrulla, el *Wahoo* se dirigió al final del norte del Mar Amarillo donde la profundidad media era de solo 120 pies. Presionando agresivamente con ataques tanto de torpedos como con el cañón en la superficie, Morton barrió el Mar Amarillo. Comunicaciones ULTRA interceptadas indicaron que los japoneses pensaron que se había lanzado sobre ellos una manada de lobos. La cuenta de la patrulla de Morton sumó 9 barcos y 20,000 toneladas, un record hasta el momento.

Submarino	U.S.S. <i>Wahoo</i> SS-212, Clase Gato
Base de salida	Pearl Harbor
Fecha de salida	Febrero 1943 (Período de Guerra 2)
Destino Patrulla	Este del Mar de China
Valor del Torpedo	-1
Barcos hundidos	9
Tonelaje hundido	20.000
Largura Patrulla	6 semanas

## [32.14] SAMUEL D. DEALEY: HARDER 2ª PATRULLA



Samuel D. Dealey

Sam Dealey no era un oficial naval de éxito. Casi expulsado de la Academia por su baja puntuación, no sobresalió en el ambiente político de la Marina en tiempos de paz. Estaba al mando de un viejo S-boat no combatiente y no esperaba ir mucho más alto cuando estalló la guerra. La aguda escasez de capitanes cualificados resultó en que se le diera el mando del USS *Harder*. Después de efectuar su primera patrulla en la

costa de Honshu, el oficial de inmersión del *Harder* comentó, "Representaba las situaciones en su imaginación de forma tan vívida y las escenas quedaban fotografiadas tan claramente en la retina de su mente, que realmente no necesitaba una solución TDC". En su segunda patrulla, Dealey había conseguido uno de los mejores rendimientos hasta el momento en nueve ataques separados. Fue pionero en la táctica de manadas de lobos y se hizo famoso por el disparo de torpedos "down the throat"<sup>1</sup> atacando a los destructores japoneses. La cuenta

<sup>1</sup> "Down the throat" significa literalmente "Abajo a la garganta" y se refiere a una técnica de disparar contra un destructor enemigo. Consiste en dejar el periscopio fuera para que lo vea el enemigo y cuando el destructor carga de frente contra el submarino, éste le lanza tres torpedos, uno directamente de proa y uno a ambos lados de la proa. (Nota del traductor)

de Dealey llegó hasta los dieciséis barcos con 54,000 toneladas hundidos. Cuando el *Harder* fue hundido por un dragaminas japonés en agosto de 1944. La pérdida del popular Dealey impresionó a la entera comunidad submarina. Se le concedió la Medalla de Honor del Congreso a título póstumo.

Submarino	U.S.S. <b>Harder</b> SS-238, Clase Gato
Base de salida	Pearl Harbor
Fecha de salida	Agosto 1943 (Período de Guerra 3)
Destino Patrulla	Imperio Pacífico
Valor del Torpedo	0
Barcos hundidos	5
Tonelaje hundido	15.200
Largura Patrulla	6 semanas

### [32.15] RICHARD H. O'KANE: *TANG* 3ª PATRULLA



A todos los efectos esta fue la patrulla más fina de la guerra llevada a cabo por un submarino americano nunca, apenas deslustrada por la pérdida del barco. O'Kane llevó al *Tang* a la salida de Nagasaki donde hundió cuatro barcos de un convoy y sobrevivió subiendo desde una profundidad de 180 pies del agua con el submarino hundido. Fueron recogidos por los japoneses y duramente golpeados. En total, ocho hombres, incluyendo O'Kane, sobrevivieron a la guerra.

**Richard H. O'Kane**

Submarino	U.S.S. <b>Tang</b> SS-306, Clase Balao
Base de salida	Pearl Harbor
Fecha de salida	Mayo de 1944 (Período de Guerra 3)
Destino Patrulla	Este del Mar de China
Valor del Torpedo	+1
Barcos hundidos	10
Tonelaje hundido	39.100
Largura Patrulla	5 semanas

### [32.16] HENRY G. MUNSON: *RASHER* 5ª PATRULLA



El Portaaviones Ligero *Taiyo*

Hank Munson había sido trasladado del ahora retirado S-38 al USS *Rasher*. Aprovechándose de un informe de contacto, Munson se dirigió hacia el sur para interceptar el convoy HI-71, que tenía la misión especial de reforzar el frente japonés contra MacArthur en Filipinas. Una noche

lluviosa, negra como la boca del lobo, tuvo la oportunidad perfecta de golpear al convoy. El HI-71 estaba formado por quince barcos escoltados por un veterano sobreviviente de ataques submarinos, el portaaviones ligero *Taiyo*. Munson preparó una línea de torpedos, pero se paró después de disparar dos, pensando que su giroscopio estaba desalineado. Navegando a lo largo del flanco del convoy observó "una explosión espantosa" que pensó que seguramente era un petrolero. No lo era. Era el portaaviones *Taiyo*, que iba totalmente cargado de depósitos de combustible de aviación que hicieron volar el barco en pedazos. Munson acabó la noche con un Reataque en el que gastó todos sus torpedos hundiendo 5 barcos para un total de 52,600 toneladas.

Submarino	U.S.S. <b>Rasher</b> SS-269, Clase Gato
Base de salida	Fremantle
Fecha de salida	Julio de 1944 (Período de Guerra 3)
Destino Patrulla	Pearl Harbor
Valor del Torpedo	+1
Barcos hundidos	5
Tonelaje hundido	52.600
Largura Patrulla	6 semanas

### [32.17] GEORGE W. GRIDER: *FLASHER* 5ª PATRULLA



**George Grider**

George Grider, un hombre con clase, considerado, y contemplativo, preocupado sobre como afrontaría su primera patrulla y experiencia de mando en combate. Dejando Australia en noviembre de 1944, se dirigió a un punto al oeste de Mindoro como parte de una manada de lobos. Consiguiendo contactar con un convoy en la lluvia, Grider hundió con acierto a dos destructores de 2,000 toneladas y un petrolero, soportando un feroz ataque con cargas de profundidad durante el enfrentamiento. Dos semanas más tarde, Grider se situó bajo el agua entre la orilla y otro convoy y con habilidad disparó primero los tubos de proa, después el de popa para hundir tres petroleros, dos de 9,000 toneladas, y uno de 10,000. Esta fue la tercera mejor patrulla de la guerra.

Submarino	U.S.S. <b>Flasher</b> SS-249, Clase Gato
Base de salida	Fremantle
Fecha de salida	Nov. de 1944 (Período de Guerra 4)
Destino Patrulla	Sur del Mar de China
Valor del Torpedo	+1
Barcos hundidos	6
Tonelaje hundido	42.800
Largura Patrulla	7 semanas

### [32.18] GEORGE L. STREET III: *TIRANTE* 1ª PATRULLA

George Street llevó a cabo una agresiva patrulla con su nuevo barco de clase Tench aunque a estas alturas de la guerra los objetivos disponibles eran escasos. Después de



George Street



liquidar un pequeño carguero y un petrolero, el *Tirante* hundió un barco de transporte de tropas de soldados que volvían a Japón desde Shanghai. No contento con este rendimiento, Street entró en el puerto coreano de Cheju Do de noche en solo 60 pies de agua. Disparó seis torpedos, hundiendo un transporte y dos fragatas ASW. Por esta acción, Street recibió la Medalla de honor y su XO (Segundo Oficial), Ned Beach, recibió una Cruz Naval.

Submarino	U.S.S. <i>Tirante</i> SS-420, Clase Tench
Base de salida	Saipán
Fecha de salida	Marzo de 1945 (Período de Guerra 4)
Destino Patrulla	Este del Mar de China
Valor del Torpedo	+2
Barcos hundidos	6
Tonelaje hundido	12.600
Largura Patrulla	7 semanas

### [32.19] CHARLES (SUECO) MOMSEN: LA PRIMERA MANADA DE LOBOS



Charles Momsen

Aunque los Alemanes habían estado efectuando operaciones de manadas de lobos durante más de tres años, el mando US era reacio a adoptar la práctica. Había miedo a submarinos operando muy próximos unos a otros, recibiendo así atención ASW extra hacia ellos, así como el poder atacarse entre sí de forma accidental. El primer experimento de manada se llevó a cabo bajo el mando del Comandante de Escuadrón Swede Momsen, Ondeando su bandera en el USS *Cero*. Las operaciones coordinadas fueron dificultadas por problemas de comunicación y de navegación que desengañaron a muchos capitanes sobre el concepto de manada. El informe de Momsen fue que la coordinación en el mar era demasiado difícil, y las manadas deberían ser controladas desde tierra, como el Almirante Alemán Dönitz había estado haciendo durante años.

Submarino	U.S.S. <i>Shad</i> SS-235, Clase Gato
Submarino	U.S.S. <i>Cero</i> SS-225, Clase Gato
Submarino	U.S.S. <i>Grayback</i> SS-208, Clase T
Base de salida	Pearl Harbor
Fecha de salida	Septbre. 1943 (Período de Guerra 3)
Destino Patrulla	Este del Mar de China
Valor del Torpedo	0
Barcos hundidos	3
Tonelaje hundido	23.500
Largura Patrulla	7 semanas

### [33.0] REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas deben ser usadas a elección del jugador:

### [33.1] SUBMARINOS ALIADOS

#### COMENTARIO

*Aunque la guerra submarina en el Pacífico fuera un asunto mayoritariamente americano (los Americanos hundieron el 97 % de todo el tonelaje japonés perdido por submarinos), los submarinos de la Royal Netherlands Navy jugaron un papel importante del Mando ABDA (American-British-Dutch-Australian) en la defensa de las Indias Orientales. Durante un tiempo, el Almirante holandés Helfrich tuvo el control operacional de todos los submarinos americanos de la Flota Asiática (aquellos anteriormente con base en Manila). En marzo de 1942, se decidió que los submarinos holandeses defenderían la India, simplificando la situación de suministro para la flota de los barcos americanos más grandes y más capaces en la aislada Australia.*

*Como la guerra naval en aguas europeas llegó a su fin, los submarinos holandeses y británicos fueron enviados a la India. Eventualmente, varios submarinos holandeses y británicos fueron unidos a la 7ª flota US con mando en Fremantle.*

Los submarinos aliados pueden ser incorporados en cualquiera de los juegos de campaña. Los barcos y el tonelaje hundidos por los submarinos Aliados tendrán que ser anotados separadamente que los hundidos por los submarinos americanos, ya que no afectan a la Longevidad de la Carrera Naval, a la Mejora del Torpedo, o al cambio del Período de la Guerra. En cambio SI AFECTAN al Final de la Guerra y a las pérdidas Aliadas de submarinos, que tienen su efecto en el nivel de victoria. Se suministra una ficha de Super Capitán holandés (Groeneveld) y una británica (Hezlet) de ser necesario. Si se necesitaran capitanes adicionales, se usa una ficha de Capitán americano.

#### [33.11] RESTRICCIONES

Los submarinos holandeses solo pueden salir y RTB de la Base de Surabaya hasta que caiga. Después de eso, ellos (y los submarinos británicos) solo pueden utilizar las Bases de Fremantle y Subic Bay y utilizar la Base Avanzada de Mios Woendi. No pueden ser quitados del juego por el Evento de Guerra "Relegados al servicio de entrenamiento". No pueden formar parte de una Manada de Lobos.

Los submarinos holandeses no pueden ser desviados a la Caja de "Fondeados" de Surabaya ya que deben dejar sitio para los subs americanos, aunque los submarinos americanos puedan ser reparados en Surabaya.

#### 33.12] TECNOLOGÍA ALIADA

Los holandeses usaron una variedad del torpedo holandés, alemán, británico, y americano. Todos los ataques holandeses en 1941-42 tienen un valor de torpedo de -1. En 1943-45, todos los ataques holandeses y británicos son calculados usando el valor actual del torpedo Mk-XIV. Los submarinos holandeses y británicos en 1943-45 están equipados con radar.

### [33.13] RETIRADA HOLANDESA

Comenzando con la Semana del 2 de marzo de 1942, todos los submarinos holandeses que RTB o necesiten una reparación completa son quitados del mapa (enviados a Ceilán o a EU para el reacondicionamiento) si Surabaya ha caído. Esta retirada no se cuenta como submarinos perdidos. Si Surabaya no ha caído, son retirados comenzando en la semana después de la caída, o cuando llega la transición al Período de Guerra 2.

### [33.14] UNIDADES ALIADAS

Surabaya comienza el juego activada con el Submarino Tender *Zuiderkruis* colocado en la ZME de Surabaya para indicar eso. Si Surabaya cae, los refuerzos son recibidos en su lugar en Fremantle.

**Al comienzo de la Guerra** (Todas las unidades son holandesas)

#### **Despliegue en la Base de Submarinos de Surabaya:**

Caja de Reparación 2:  
*K-VIII, K-X*

**Despliegue en el OpArea del Mar de Java:** (No se le permite a este submarino ningún Movimiento de Patrulla, y debe RTB a Surabaya en la Fase de Movimiento de Tránsito del primer turno. Solo los resultados de contacto de TF son usados).

*K-XIV*

**Despliegue en la Zona del Mar del Estrecho de Makassar:** (No se les permite a estos submarinos ningún Movimiento de Patrulla. Solo los resultados de contacto de TF son usados. Estos submarinos deben permanecer en el ZME hasta ser descubiertos, dañados, hundidos, o que alcancen un resultado de RTB por el combate o la resistencia).

*K-XV, K-XVI*

**Adiciones a la Lista Original de Submarinos de Refuerzo:** (Todos los submarinos que llegan son colocados en la Caja de Escoba de la Base que los recibe [Fremantle si Surabaya ha caído]).

#### **Enero 1942:**

Surabaya:  
*K-XVIII* (Holandés)

#### **Febrero 1942:**

Surabaya:  
*K-XI, K-XII, O-19* (Holandeses)

#### **Marzo 1942:**

Comenzando en la 2ª Semana, determina la retirada Holandesa [33.13].

#### **Septiembre 1943:**

Fremantle:  
*O-21* (Holandés)

#### **Noviembre 1943:**

Retirar:  
*O-21* (Holandés)

#### **Febrero 1944:**

Fremantle:  
*K-XV\** (Holandés)

#### **Abril 1944:**

Fremantle:  
*K-XIV\** (Holandés)

#### **Septiembre 1944:**

Fremantle  
*O-19, Zwaardvisch* (Holandeses)

#### **Octubre 1944:**

Fremantle:  
*Telemachus, Tantivy, Spiteful, Sea Rover, Sturdy, Sirdar, Stoic* (Ingleses)

#### **Noviembre 1944:**

Fremantle:  
*Tantalus* (Inglés)

#### **Diciembre 1944:**

Retirar:  
*Stoic* (Inglés)

#### **Enero 1945:**

Fremantle:  
*Tradewind, Spark* (Ingleses)

Retirar:  
*Sea Rover* (Inglés)

#### **Febrero 1945:**

Retirar:  
*Telemachus* (Inglés)

#### **Marzo 1945:**

Fremantle:  
*Tudor* (Inglés)

Retirar:  
*Tantivy, Sirdar* (Ingleses)

#### **Abril 1945:**

Fremantle:  
*O-24* (Holandés), *Sea Scout, Stygian* (Ingleses)

Retirar:  
*Spiteful* (Inglés)

### Mayo 1945:

Fremantle  
*Trenchant, Tiptoe, Taciturn, Supreme*  
(Ingléses)  
Regresan:  
*Telemachus, Tantivy, Spiteful*, y el *Sirdar*  
a Fremantle† (Ingléses) (Ver NOTA  
abajo) si se han hundido antes  
Regresan: O-27(Holandés) a Fremantle

### Junio 1945:

Retirar:  
*Zwaardvisch* (Holandés)

*\*Nota: Si el K-XIV y/o el K-XV fueran hundidos antes, pueden ser sustituidos por el K-XVI y/o el K-XVIII si esos dos submarinos sobrevivieran. Si también ellos están perdidos no se recibe ningún submarino.*

### **Submarino opcional Holandés:**

Cuando los viejos submarinos de la clase K-XIV estaban siendo reacondicionados en Filadelfia, la Marina US propuso retirar a dos de ellos y combinar las tripulaciones para tripular un nuevo submarino de la clase Balao con unos técnicos americanos. La idea fue abandonada debido a objeciones de Londres, pero habría aliviado la dificultad que la fuerza de submarinos US tenía de tripular los navíos recién construidos ante la competencia de la flota de superficie para marineros cualificados.

Si el jugador lo desea, puede quitar el *Hawkbill* (US), y el *K-XIV*, y *K-XV* (Holandeses) de la Lista de Refuerzos de su campaña, y sustituirlos por el submarino holandés *Zeeleeuw*, que llega a Fremantle en noviembre de 1944.

*Postdata: En 1953, dos submarinos de la clase Guppy IB reacondicionados a la clase Balao (el Hawkbill y el Icefish), fueron transferidos a la Royal Netherlands Navy como el Zeeleeuw y el Walrus.*

†Nota: Los Ingléses cambiaron la 8ª Flotilla de Submarinos por el Mando de la 7ª Flota Americana y el Mando de Extremo Oriente Británico. Debido a limitaciones en la mezcla de fichas, los submarinos recibidos en mayo de 1945 representan otros submarinos de la misma clase. Estos submarinos son recibidos, incluso si los originales han sido hundidos antes de que puedan ser retirados.

### **[33.15] AJUSTES A LAS CAMPAÑAS:**

#### **Juego de Campaña 1: Campaña Submarina Contra Japón**

En enero de 1945, resta 63.000 toneladas de la Casilla de Tonelaje, y añade el tonelaje conseguido por los Submarinos Aliados. Resta cuatro de la Casilla de Submarinos Perdidos, y añade el número de submarinos Aliados perdidos.

#### **Juego de Campaña 2: El Nacimiento del Sol Rojo**

En diciembre de 1942, resta 24.000 toneladas de la Casilla de Tonelaje, y añade el tonelaje conseguido por los Submarinos Aliados. Resta dos de la Casilla de Submarinos Perdidos, y añade el número de submarinos Aliados perdidos.

#### **Juego de Campaña 3: Cambia la Marea**

Terminando la campaña en la transición al Período de Guerra 4, resta 1.000 toneladas de la Casilla de Tonelaje, y añade el tonelaje conseguido por los Submarinos Aliados en Enero de 1944. También añade el número de submarinos Aliados perdidos. Terminando la campaña al Final de la Guerra, resta 39.000 toneladas de la Casilla de Tonelaje, y añade el tonelaje conseguido por los Submarinos Aliados. También jugando hasta el Final de la Guerra, Resta dos de la Casilla de Submarinos Perdidos, y añade el número de submarinos Aliados perdidos.

#### **Juego de Campaña 4: El Ocaso del Sol Rojo**

Comienza con los submarinos holandeses *K-XV*, *O-19*, y *Zwaardvisch* en la Caja de Escoba en Fremantle. El *K-XIV* está en la Caja de Reparación 3 en Fremantle. En enero de 1945, resta 38.000 toneladas de la Casilla de Tonelaje, y añade el tonelaje conseguido por los Submarinos Aliados. Resta dos de la Casilla de Submarinos Perdidos, y añade el número de submarinos Aliados perdidos.

#### **Juego de Campaña 5: La Marina de MacArthur**

En enero de 1945, resta 63.000 toneladas de la Casilla de Tonelaje, y añade el tonelaje conseguido por los Submarinos Aliados. Resta cuatro de la Casilla de Submarinos Perdidos, y añade el número de submarinos Aliados perdidos.

### **[33.2] CAREL ADRIANUS JOHANNES VAN WELL GROENEVELD: K-XIV 2ª PATRULLA**



Van Groeneveld

Los submarinos eran generalmente ineficaces para oponerse a un asalto anfíbio debido a la alta densidad de escoltas. Una excepción fue la 2ª patrulla de guerra del HNLMS *K-XIV*. El "Luitenant ter zee eerste Klasse" (Teniente de Navío de Primera Clase) Van Well Groeneveld estaba en la Costa norte de Borneo cuando los japoneses comenzaron sus desembarcos en Sarawak. Guiado al lugar por un hidroavión Dornier holandés, el *K-XIV* hizo un ataque nocturno desde la superficie, fallando a un destructor con un torpedo desde la popa, pero hundiendo dos transportes. Van Well Groeneveld recargó y volvió a efectuar otro ataque, dañando un transporte de tropas tan seriamente que no pudo salir del

puerto durante nueve meses. Sin torpedos, volvió a Surabaya.

Submarino	H.NL.M.S. <b>K-XIV</b> Clase KXIV
Base de salida	Surabaya
Fecha de salida	Dic. de 1941 (Período de Guerra 1)
Destino Patrulla	Sur del Mar de China 2
Valor del Torpedo	-1
Barcos hundidos	2
Tonelaje hundido	14.000
Largura Patrulla	2 semanas

### [33.3] SURCOUF

El Submarino de Crucero de la Francia Libre *Surcouf* puede ser añadido al juego como una opción no histórica. Se recibe en Pearl Harbor en mayo de 1942, y se quita del juego en enero de 1943 (usado para operaciones especiales).



#### [33.31] ARTILLERÍA

Si no hay ningún Evento de Combate asociado con el ataque del *Surcouf*, y no hay ninguna unidad IJN revelada (fichas "blancas", avión, escolta, CL, BB etc. o una Escolta Diligente), el jugador puede invocar voluntariamente el Evento de Combate nº 1 "Combate en la Superficie con el Cañón".

#### [33.32] TORPEDOS

El *Surcouf* usa el valor actual del torpedo Mk-XIV.

#### [33.33] LOUIS BLAISON: SURCOUF 1ª PATRULLA

El FNS *Surcouf* era el submarino más grande del mundo. Construido en 1929 como un submarino de crucero, estaba armado con una torreta gemela de ocho pulgadas con un alcance de siete millas (el doble si su avión de flotadores MB 411 le ayudaba). Se estaba sometiendo a reacondicionamiento en Brest cuando Francia cayó, pero llegó renqueante a Inglaterra con un solo motor.



El Capitán de Fragata  
Louis Blaison

Los ingleses lo usaron en la "Operación Catapulta" y lo entregaron a la Francia Libre. Fue reacondicionado en USA y posteriormente "liberó" las islas de la Francia de Vichy, St Pierre y Miquelon en la costa Canadiense. Demasiado grande para operaciones costeras europeas, y por la desconfianza de los Británicos que sospechaban que podría atacar a los convoyes Aliados, la Francia Libre decidió enviarlo al Teatro de Operaciones del Pacífico. Mientras iba de camino al Canal de Panamá, se perdió en una colisión con el carguero americano *Thompson Lykes* el 18 de febrero de 1942. Esta patrulla

supone que logró llegar al Pacífico. Sin datos históricos para la comparación, la patrulla debe averiguar simplemente lo que eres capaz de hacer.

Submarino	F.F.S. <b>Surcouf</b> Clase Surcouf
Base de salida	Pearl Harbor
Fecha de salida	Mayo de 1942 (Período de Guerra 1)
Destino Patrulla	A discreción del jugador
Valor del Torpedo	-2

### [33.4] U-2513



El U-boat Tipo XXI fue el primer submarino diseñado para operar completamente sumergido, a diferencia de simplemente retirarse sumergido. Llamado el "Elektro-boot" debido a su enorme capacidad de batería, tenía una velocidad sumergido y un alcance de más del doble de los otros submarinos, así como una capacidad de inmersión a mayor profundidad. El U-2513 fue rendido por el tercer alemán en la clasificación de 'Super Capitán' Erich Topp en Noruega al final de la guerra europea. Asignado a US como un premio de guerra, fue destinado a pruebas y afectó considerablemente en el diseño de los submarinos de la posguerra antes de ser destruido utilizándolo como blanco de pruebas con cohetes en 1951 en *Cayo Hueso*. Esta opción supone que los EU decidieron efectuar una prueba de sus capacidades de guerra, así como las capacidades de sus avanzados torpedos buscadores acústicos alemanes.

#### [33.41] DISPONIBILIDAD

El U-2513 está disponible en Pearl Harbor en julio de 1945. Es retirado del juego al terminar la primera patrulla en la que resulte dañado. El jugador no puede decidir mantenerlo en el mar si resulta dañado.

#### [33.42] TORPEDOS

El U-2513 emplea un valor del Torpedo de +2 independientemente del valor del torpedo Mk-XIV.

### [33.5] NAUTILUS II



El *Scheme-17* debía de ser la siguiente generación de barcos de la flota americana, planeada para ser la siguiente de la clase Tench. Sin embargo, nunca fueron construidos, pues la captura del engranaje submarino alemán provocó la reconstrucción de la flota de barcos ya existentes en "GUPpies" *Greater Underwater Propulsion*, (Mayor Propulsión Submarina), y más tarde los diseños todo-nuevo aprovechando la tecnología mejorada alemana. Esto permite al jugador utilizar un prototipo el *Scheme-17* como un banco de pruebas. El nombre *Nautilus II* es puramente especulativo.

#### [33.51] DISPONIBILIDAD

El *Nautilus II* está disponible en Pearl Harbor en julio de 1945. Es retirado del juego al terminar la primera patrulla

en la que resulte dañado. El jugador no puede decidir mantenerlo en el mar si resulta dañado.

### [33.52] TORPEDOS

El *Nautilus II* usa el valor actual del torpedo Mk-XIV.

### [34.0] LLEGADAS Y RETIRADAS ESCALONADAS

Si se desea un flujo más continuo de llegadas y salidas de submarinos, puede utilizarse esta opción. Por cada submarino que es un refuerzo, retirado para el reacondicionamiento, o que regresa del reacondicionamiento, sigue tirando un dado en la Tabla de abajo. En vez de llegar en la 1ª Semana automáticamente, el submarino es recibido o retirado en la semana indicada. El jugador tendrá que mantener un registro de la semana apropiada para cada submarino.

Dado	Semana
0-2	1
3-4	2
5-7	3
8-9	4

### NOTAS DEL DISEÑADOR Y REFLEXIONES HISTÓRICAS

En el análisis final, el documento formal de rendición que terminó la II Guerra Mundial en el Pacífico debería haber sido firmado a bordo del USS *Gato*, no en el acorazado *Missouri*, porque ningún tipo de buque de guerra en la historia del conflicto naval había dejado en un estado tan diezmado al enemigo como el submarino, y ninguna clase de submarino contribuyó más a la victoria que el *Gato*/Balao. Muy pocas personas, hasta hoy, aproximadamente sesenta años después del final de aquel gran conflicto, han llegado a entender claramente el decisivo papel que el brazo americano submarino había jugado en llevar al Japón hasta su caída, y aún menos comprenden la verdad clave de que esto no fue el triunfo del heroísmo intrépido, ni de la tecnología en sí mismos - sino más bien el de un acercamiento frío, deliberado a la certeza cruda matemática que en última instancia define una campaña submarina sin restricciones.

Solo tres veces en la historia tales campañas han sido emprendidas, y en cada ocasión esta fría estrategia ha infligido pérdidas inmensas a una nación enemiga. Pero solo una vez, tal batalla ha sido emprendida hasta completarla y conseguir el éxito. ¿Por qué?

*Silent War* intenta contestar esta pregunta de por qué, a través de una simulación interactiva del conflicto. Sus orígenes tienen que ver con la semilla de dos trabajos que procuraron definir aquellas

respuestas desde dos puntos de vista distintos. Cansado del mito del U-boat y cansado de la verdad aplazada oscurecida por los servicios de inteligencia durante años después de la guerra, Clay Blair Jr., escribió *Silent Victory* en 1975 que detalla la historia de la campaña submarina no revelada de los Estados Unidos en el Pacífico. Con una documentación meticulosa, y con una dedicación intensa a la verdad, Blair presenta el conjunto de la guerra -desde los primeros días tensos de las primeras patrullas, con resultados espeluznantemente espantosos por el escándalo del negligente torpedo sickeningly - hasta los días paradisiacos de los submarinos que patrullan los mares vacíos de un enemigo hace mucho enviado al fondo.

Ningún trabajo sobre submarinos es tan honesto, tan extenso, y en su totalidad tan revelador de una verdad clara -una verdad que es opuesta a la inclinación de América de envolverse a sí misma en exagerados mitos del individuo galante que heroicamente da la vuelta al destino militar con sus manos desnudas - que la victoria americana se debió no a la valentía, ni al heroísmo, sino a la ejecución magistral de un buen plan formulado por unos comandantes calculadores.

No nos equivoquemos, hubo mucha valentía y heroísmo durante la guerra. ¡Howard Gilmore, herido y atrapado sobre la cubierta del USS *Growler* demostró esto ordenando su propia muerte al decir "Inmersión"! - pero esta clase de heroísmo no hundió millones de toneladas de transportes. Ciéndonos a la dura realidad, una campaña submarina es una guerra de fríos números emprendida por un sistema cruel de implacable ritmo de patrullas.

Aún en la posguerra, la historia del logro del submarino parece perdida, un anacronismo pintoresco en una edad dominada por un nuevo tipo de guerra, una guerra de frías matemáticas "*brinksmanship*"<sup>2</sup> -la Era Nuclear - la edad de absolutas incertidumbres. Pero de esa actitud que es la base del análisis nuclear viene el entendimiento más claro del logro del submarino - un trabajo sobre todo desapercibido llamado simplemente *The Attack Submarine*. Escrito por R.E. Kuenne en 1965 como un estudio económico de la *University Press* de Yale, *The Attack Submarine* pone en dígitos y decimales la determinación y el atrevimiento de los documentos de Blair en *Silent Victory*. Este trabajo, más que cualquier otro, valida la victoria de los Americanos y divide en factores los fracasos de los Alemanes. Números duros sostienen verdades claves, y entre los dos trabajos nació la idea de explorar la campaña submarina en una simulación del conflicto.

Emprender *Silent War* demostró ser una tarea inmensa. La gran cantidad de datos básicos, como

<sup>2</sup> "*brinksmanship*" es una expresión que significa "política arriesgada" y es la práctica de asumir grandes riesgos con la esperanza de que el oponente se echará atrás, sobre todo en política. (Nota del traductor)

los barcos hundidos, el tonelaje perdido, la largura de las patrullas, características de los submarinos, y una multitud de otros detalles técnicos tuvieron que ser combinados en el gran todo histórico que fue la Guerra del Pacífico. La decisión clave desde el principio fue que la simulación debía ser intrínsecamente una experiencia en solitario; una contienda entre una gran cantidad de barcos enemigos en movimiento y el ingenio y la voluntad del jugador para organizar una campaña que podría ir desde el caos de 1941 a un plan sostenido, deliberado de ataques contra ellos.

Una vez que el plan estuvo bien bosquejado, el desafío fue poner todo de forma gráfica de modo que representara la enormidad de los datos que van en un barco contra los cuales el jugador podría operar, y contra el cual el jugador podría alcanzar resultados históricos. Las Cartas de Actividad de Área, en conjunción con las tablas de aproximación/ataque, y la Mezcla de Guerra, se desarrollaron como la solución, permitiendo una manipulación de varios ejes de multivariante información, desde las sobre todo actualizadas Cartas de Actividad de Área al formulista procedimiento de aproximación/ataque, y finalmente la más históricamente reconocible Mezcla de Guerra.

*Silent War* se benefició enormemente cuando Stephen Jackson vino a bordo como su realizador. Entre las primeras cosas que él trajo a la mesa fue la pregunta de si como una exploración de la guerra submarina, ¿podría el sistema mantenerse firme al apoyar las Campañas Alemanas? Solo en el caso de que fuera así, resultaría ser un instrumento válido para la investigación de las estrategias submarinas. Por consiguiente, fue dedicado un año completo a investigar la Campaña Alemana y al final, con algunas modificaciones introducidas, el sistema básico funcionó bien y se formaron los anteproyectos para *Steel Wolves (Lobos de Acero)* y *Kaiser's Coffins (los Ataúdes del Kaiser)*; las campañas alemanas submarinas de la II y la I Guerra Mundial. Todo lo que ahora quedaba por hacer era probarlo con vistas a la validez de los cuatro años de datos de guerra presentados en el juego.

Pocos juegos probablemente han sido probados tanto como *Silent War*. Casi tres años completos se han utilizado para ello. Las primeras pruebas apuntaban a la validez del sistema, pruebas posteriores a la validez de los datos. El nivel de prueba del juego que *Silent War* ha recibido está a la par con los complejos juegos de ordenador y todavía quedaron pequeños detalles que necesitaron una posterior evaluación. Los que han dedicado su tiempo y energía a este juego son jugadores excepcionales, y son ellos los que han hecho el trabajo de *Silent War* más que ningún otro.

En cuanto a los que deseen "jugarlo", hombre prevenido vale por dos: Como el juego es historia, la campaña completa submarina no es para el jugador

ocasional que desea "disparar y hundir". Este no es un juego de arcade de disparar-y-olvidar que recompensa a los jugadores con un número poco realista de explosiones vistosas y matanzas. Esta no es una empresa para el tipo de héroe que descaradamente se lanza a la lucha - esto es una lucha más acorde a una persona tranquila, tipo "*mastermind*" (cerebro), una persona que aspira a convertirse en el Jefe de Estado Mayor, el Ángel de la Muerte que calcula la cuenta del carnicero para la suma total de la guerra, igual que lo fueron King, Christie, Lockwood, y Doenitz, Ángeles de la Muerte en esta cruel contabilidad, estrategias con una magnífica escala táctica.

Al final, entonces, *Silent War* no es solo un juego, sino que es una simulación en el verdadero sentido de lo que es una simulación: Un instrumento para la exploración de alguna faceta del mundo. En este caso, es una campaña histórica militar; un amplio esfuerzo que recompensa al paciente de mente calculadora que se fija en los pequeños detalles mientras ve el cuadro completo.

Es improbable que los que firmaron el documento de rendición en el Golfo de Tokio pudieran prever los submarinos nucleares de gran alcance de hoy - pero los sucesores de los S-Boats y Gatos han conseguido un gran nivel como lo hizo el acorazado, Leviatanes que vacían el mar de enemigos - un anacronismo en la edad del terror. Es más que probable, considerando la naturaleza del mundo hoy y el futuro que esto presagia, que campañas masivas submarinas como las que los Alemanes y los Americanos emprendieron entre 1939 y 1945 nunca más serán vistas de nuevo. Pero como cualquier instrumento de la mente puede hacer, *Silent War* permite a un jugador explorar lo que una vez fue, y de ello sacar paralelos y verdades que se han aplicado a la guerra desde sus comienzos más tempranos a aquellos en un futuro lejano.

Y de esto, estamos muy orgullosos.

**Brien J. Miller**

Submarinos Presentes en la Bahía de Tokio, el 2 de septiembre de 1945:

USS Gato(SS-212)	USS Cavalla (SS-244)
USS Haddo (SS-255)	USS Hake (SS-256)
USS Muskallunge (SS-262)	USS Archerfish (SS-311)
USS Pilotfish (SS-386)	USS Razorback (SS-394)
USS Segundo (SS-398)	USS Sea Cat (SS-399)
USS Tigrona (SS-419)	USS Runner (SS-476)

## NOTAS DEL REALIZADOR

Brien Miller tiene un estilo de diseño distinto que el mío. Su objetivo de diseño es un modelo que trabaja con exactitud cuando los datos correctos le son suministrados. Esto es mucho más difícil que el

diseño para el resultado y el efecto, como tiendo a hacer. Yo nunca podía haber diseñado *Silent War*, pero tengo el honor de haber echado una mano en su perfeccionamiento. La cantidad total de datos puestos en el motor de *Silent War* es asombrosa y los resultados son sorprendentemente exactos e históricos.

Por ejemplo, en las primeras pruebas encontramos que los barcos y el tonelaje hundido eran aproximadamente el 10% más alto de lo que debería ser. Fuimos hacia atrás y hacia adelante en un esfuerzo para determinar por qué. Al final, era algo simple: nosotros no habíamos dividido en factores la retirada de los submarinos que volvían a la Costa Oeste para su revisión y reparación principal. En un momento dado, esto era el 10% de la fuerza submarina. Este "error" y su corrección, más que otra cosa, validaron el diseño - la validación que en última instancia fue realizada por una pandilla dedicada de *playtesters* (probadores del juego) quienes aportaron numerosas horas de esfuerzo, y también proporcionó el escrutinio cuidadoso de las reglas y las piezas del juego. El producto final es tanto un resultado de su diligencia como de diseño y producción.

Jugando a *Silent War*, a menudo conocerás la frustración de ataques cuidadosos que no producen ningún resultado. Esta frustración no puede compararse con la del capitán del submarino que trajo su barco y su valiosa tripulación hasta aguas enemigas, y atrevidamente atacó a la escolta japonesa solo para ver como fallan sus torpedos porque fueron a más profundidad de la debida (a menudo pasando directamente bajo el objetivo), o peor aún, que impactan y no explotan debido a detonadores defectuosos. La gota que desbordó el vaso para estos capitanes seguramente fue el volver a puerto y ver como sus informes sobre el funcionamiento de los torpedos son rechazados y considerados como tentativas de desviar la culpa lejos de su propio empleo "impropio" del arma.

Para aquellos curiosos sobre la evolución del torpedo US, -2 representa el torpedo confirmado por la Oficina de Artillería, mientras que -1 representa el defecto de su profundidad (11 pies más de lo debido) corregido, 0 representa el contacto defectuoso del detonador arreglado, +1 representa el detonador magnético defectuoso siendo cambiado, y finalmente +2 los efectos acumulativos de arreglar el detonador magnético, el torpedo eléctrico y el torpedo buscador acústico.

Cuando llegó el momento de añadir más fichas a *Silent War*, la selección natural era para más submarinos Aliados bajo el mando americano. Los Holandeses en particular formaban la parte más importante al principio de la guerra. Los Británicos retiraron todos sus submarinos de la Flota Oriental al Mediterráneo en 1940. Separados de su patria ocupada por los Nazis y cortos de provisiones y piezas de repuesto, los holandeses sin embargo enviaron a la mayoría de sus submarinos modernos para defender el Singapur británico en 1941.

Estos subs participaron en la búsqueda del acorazado de bolsillo alemán *Admiral Scheer*, así como en la defensa de Malaya. En el asalto relámpago sobre Malaya, los

holandeses lucharon agresivamente, perdiendo el O-16, el O-20, y el K-XVII ante las fuerzas japonesas mientras que el K-XIII resultó dañado tan gravemente, que tuvo que ser retirado. Estas pérdidas hicieron aún más difícil para los submarinos restantes en Surabaya el poder contener el ataque japonés después del rápido derrumbamiento americano en Filipinas. Estamos enormemente endeudados con el personal de la maravillosa [www.dutchsubmarines.com](http://www.dutchsubmarines.com) página web por su ayuda en la investigación.

**Stephen Jackson**

## DETALLADO EJEMPLO DE JUEGO

Submarino	<b>Seawolf</b> Nueva clase S-2
Salida	Manila en la Caja de Escoba
Período de Guerra	1
Valor del Torpedo	-2

### 1ª SEMANA, ENERO DE 1942

#### I. SEGMENTO ESTRATÉGICO

**5.0 Fase de Evento de Guerra:** El jugador saca con el dado un "6", cuyo resultado significa que no es necesario tirar un dado en la Tabla de Eventos de Guerra.

**6.0 Fase de Mejora de Torpedo:** No se puede hacer un intento de mejora de torpedos hasta que al menos hayan sido hundidos 70 barcos, cosa que aún no ha ocurrido.

**7.0 Fase ULTRA:** El jugador saca con el dado un "7", cuyo resultado significa que se colocan marcadores ULTRA en las Carolinas y en las Aleutianas.

#### II. SEGMENTO TRIPLE "R"

##### (Refuerzos, Listo (Ready), Reparación)

**8.0 Fase de Refuerzos de Submarinos:** El jugador consulta la Tabla de Refuerzos y coloca a los submarinos *Cuttlefish*, *Grayling*, y *Tuna* en la Caja de Escoba de Pearl Harbor.

**9.0 Fase de Submarinos Listos (en las Bases y en los Submarino Tender):** El *Seawolf* tiene un valor de Preparación de '4'. El jugador debe sacar con el dado un resultado igual a o menor que este número. El resultado es "3", y el *Seawolf* se mueve a la Caja Listo para la Mar.

**10.0 Fase de Reparación de Submarinos:**  
Ninguna actividad.

**11.0 Preparación para la Fase de Operaciones:**  
Ninguna actividad.

#### III. SEGMENTO DE OPERACIONES

##### (Realizar individualmente para cada Sub)

**12.0 Fase de Movimiento de Patrulla:**  
Ninguna actividad.

### 13.0 Fase de Búsqueda y Contacto:

Ninguna actividad.

### 14.0 Fase de Combate:

Ninguna actividad.

**15.0 Fase de Movimiento de Tránsito:** El *Seawolf* se mueve desde la Base de Submarinos de Manila a través del OpArea del Sur del Mar de China 1 al OpArea del Este del Mar de China. Se lleva a cabo una tirada del dado para un Evento de Tránsito, basándonos en el OpArea del Este del Mar de China (los recuadros rojos comienzan con el "6" mientras que en el Sur del Mar de China 1 comienzan con el "7"). El resultado es de "8", modificado a 7 (-1 porque el *Seawolf* está sobre su lado de Tránsito) que corresponde a un recuadro rojo, por lo tanto, ocurre un Evento de Tránsito.

El jugador tira el dado dos veces en la Tabla de Eventos de Tránsito para determinar el resultado del evento; el primer resultado es "8", que indica que se utiliza la fila del medio de la Tabla en el Periodo de Guerra 1. El segundo resultado es "5" (recuadro verde), lo que significa que el *Seawolf* ha sido Descubierto. Se coloca un marcador de Descubierto sobre el *Seawolf*.

El jugador coloca al *Seawolf* en la sección "Done" del OpArea y la gira al lado de Patrulla, ya que el *Seawolf* tiene la intención de patrullar allí en el siguiente turno. Si el jugador deseara viajar más lejos usando el Movimiento de Tránsito, dejaría el submarino con su lado de Tránsito boca arriba.

## IV. SEGMENTO DE FIN DE TURNO

(Después de que todos los Subs han efectuado el Movimiento y el Combate)

**16.0 Fase de Concluir el Turno:** El *Seawolf* comprueba para ver si el marcador de Descubierto es retirado (se necesita un resultado de 0 a 6). El resultado es "8", entonces el *Seawolf* continúa Descubierto. Se retiran los marcadores ULTRA y el marcador de turno se avanza.

**17.0 Fase del Progreso de la Guerra:** El Período de Guerra más temprano en el que se puede avanzar es en marzo de 1942, por lo tanto, se salta esta fase.

## 2ª SEMANA, FEBRERO DE 1942

**I. SEGMENTO ESTRATÉGICO** (Saltado para este ejemplo)

**II. SEGMENTO TRIPLE "R"** (Saltado para este ejemplo)

## III. SEGMENTO DE OPERACIONES

(Realizar individualmente para cada Sub)

**12.0 Fase de Movimiento de Patrulla:** El *Seawolf* se queda en el OpArea del Este del Mar de China.

**13.0 Fase de Búsqueda y Contacto:** El *Seawolf* tira el dado en la fila de WP1 de la Carta de Actividad de Área para ver si hay algún resultado de la búsqueda para esta semana. El resultado es "5", y un recuadro azul indica un encuentro de Densidad Moderada. Se lanza un segundo dado (el resultado es "2") y comparado en la Tabla de Contacto durante el Período de Guerra 1. El resultado es C1, un convoy pequeño. El jugador entonces cruza un convoy pequeño con Densidad Moderada en la Tabla de Enfrentamiento para determinar lo que tiene que sacar de la Mezcla de Guerra. El convoy está formado por cuatro barcos sacados de la taza uno (cuatro banderas mercantes), y tres barcos de la Taza B (una bandera mercante y dos banderas de buques de guerra).

### 14.0 Fase de Combate:

**14.1 Primera Ronda de Ataque:** El *Seawolf* se coloca en la Columna A. El *Seawolf* revela los cuatro barcos de bandera mercantes en la columna. Los revelados son un mercante M3t 2-0, un mercante M1t 2-0, un mercante M1t 1-0, y un petrolero AO8t 3-0. El *Seawolf* saca cuatro marcadores TDC (su Valor Táctico) y coloca uno al lado de cada uno de los barcos revelados en la Columna A.

Los marcadores TDC se giran para las fichas reveladas y son los siguientes: -2 para el barco M3t 2-0; 0 para el barco M1t 2-0; +2 para el barco M1t 1-0, y +2 para el petrolero AO8t 3-0.

*Nota: El jugador podría haber decidido revelar barcos y colocar marcadores TDC en la columna B si lo hubiera deseado.*

El *Seawolf* decide atacar el barco de M3t con todo su valor de Ataque; el valor de ataque para este ataque es 6 (el valor de Ataque del *Seawolf*) -2 (el valor actual del torpedo) para un total de 4. El valor de defensa para el mercante es 2 (el valor de defensa del barco) + 0 (ASW de los barcos japoneses revelados) -2 (el valor TDC) para un total de 0. El valor de defensa es restado del valor de ataque para determinar el número para poder impactar en el blanco (4 - 0 = 4). El *Seawolf* tira el dado y consigue un "3", lo que resulta en impacto en el blanco mercante. El *Seawolf* tira otro dado, modificado por el valor actual del torpedo, y consulta La Tabla de Resultados del Ataque para determinar el daño infligido al objetivo. El resultado del dado es 5 - 2 (el valor actual del torpedo) = 3, mirando en la fila 1-4 (para el mercante de 3t); el resultado es Hundido. Aumenta el marcador de Barcos Hundidos en 1 y el marcador de Toneladas Hundidas en 3.

**14.2 Ronda de Contraataque:** Los japoneses contraatacan ahora al *Seawolf*. El valor del ataque japonés es 0 (el valor ASW de los barcos revelados) + 4 (el nº de cuadros Rojos en la Carta de Actividad de Área para el Este del Mar de China) + 0 (el Valor General de ASW para el Período de Guerra 1) = 4. El valor de defensa del *Seawolf* es de 3. El valor de defensa es restado del valor de ataque para determinar la fila usada en la Tabla de Contraataque (4-3=1). La tirada de Contraataque es 4 + 1 (ya que el *Seawolf* está Descubierto) = 5, lo que resulta en "sin efecto".

**14.3 Retirada (Procede a 14.4 o 14.5):** No hay retirada puesto que se va a intentar otro ataque (a elección del jugador).

**14.4 Rondas de Reataque** (Opcional, seguido de Retirada):

Los marcadores TDC son quitados del Despliegue de Combate. El *Seawolf* permanece en la Columna A. El *Seawolf* revela las dos banderas de buques de guerra en la Columna B, un destructor DD 2T 7-1, y un destructor DD 2T 7-2 y la bandera mercante que es un M20t 4-0. El *Seawolf* saca cuatro marcadores TDC y coloca tres al lado de los barcos mercantes revelados en la Columna A, y uno para el mercante M20t 4-0 en la Columna B.

Los marcadores TDC son girados, revelando lo siguiente; -1 para el barco M1t 2-0, -3 para el barco M1t 1-0, +2 para el petrolero AO8t 3-0, y +1 para el M20t 4-0 en la Columna B.

El *Seawolf* decide atacar el barco M1t con el marcador TDC de -3 con todo su Valor de Ataque; el valor de ataque para este ataque es 6 (el Valor de Ataque del *Seawolf*) - 2 (el valor actual del torpedo) para un total de 4. El valor de defensa para el mercante es 1 (el valor de defensa del barco) + 3 (ASW de los barcos japoneses revelados) - 3 (el valor TDC) para un total de 1. El valor de defensa es restado del valor de ataque para determinar el número para poder impactar en el blanco ( $4 - 1 = 3$ ).

El *Seawolf* tira el dado y consigue un "2", dando en el blanco al mercante. El *Seawolf* tira otro dado, modificado por el valor actual del torpedo, y consulta la Tabla de Resultados del Ataque para determinar el daño al objetivo. El resultado del dado es "3" - 2 (el valor actual del torpedo) = 1. El resultado es, mirando en la fila 1-4 (para el mercante de 1t); "Dañado" y se coloca un marcador de Dañado sobre el mercante, pero no tiene ningún efecto puesto que no hay más rondas de combate posibles.

Los japoneses contraatacan ahora al *Seawolf*. El valor del ataque japonés es 3 (el valor ASW de los barcos revelados) + 4 (nº de cuadros Rojos en la Carta de Actividad de Área para el Sur del Mar de China) + 0 (el Valor General de ASW para el Período de Guerra 1) = 7. El valor de defensa del *Seawolf* es de 3. El valor de defensa es restado del valor de ataque para determinar la fila usada en la Tabla de Contraataque ( $7 - 3 = 4$ ). La tirada de Contraataque es  $6 + 1$  (ya que esto es un Contraataque a una Ronda de Reataque), +1 (ya que el *Seawolf* está Descubierto, para un total de 8, que es un resultado de "Dañado". El *Seawolf* es colocado en la sección "Done" del OpArea y se le coloca encima un marcador de Dañado.

**14.5 Determinación de Super Capitán:** El *Seawolf* no hundió bastantes barcos para ganar un Super Capitán.

**14.7 Chequeo de Resistencia:** Incluso dañado, el *Seawolf* quiere intentar permanecer en el mar, y efectúa el Chequeo en la Tabla de Resistencia. El Valor de Resistencia para el *Seawolf* es B y cruzando esa referencia con el valor del torpedo de -2, la tabla muestra que el *Seawolf* debe sacar un modificado 3 o menos para quedarse en el mar. El

resultado del dado es  $6 + 1$  ya que el *Seawolf* está dañado. El *Seawolf* ha fallado su Chequeo, es girado a su lado de Tránsito y se coloca un marcador RTB sobre el.

**15.0 Fase de Movimiento de Tránsito:** El *Seawolf* regresa a la Base de Submarinos del área de Manila por el OpArea del Sur del Mar de China 1. Se tira un dado para un Evento de Tránsito, basado en el OpArea del Sur del Mar de China 1 (tiene un valor de 7). El resultado del dado es 5, así que no hay ningún Evento de Tránsito y el *Seawolf* atraca en la Bahía de Manila. Ya que el *Seawolf* fue Dañado, se tira un dado en la Tabla de Daño del Submarino para determinar el grado del daño. El resultado es 5, Daño Ligeramente, entonces el *Seawolf* es colocado en la Caja de Reparación 1 en la Base de Submarinos de Manila.

## CRÉDITOS

Diseño y Material Gráfico: **Brien Miller**

Realización: **Stephen Jackson**

Edición: **Craig Martin**

Playtest: **James Byrne, Jeff Hale, Mark Kalina, Ken Legg, Craig Martin, Arron Monroe, Doug Murphy, Eric Pass, Jeff Petraska, Dave Richtmyer, Terry Rooker, Dave Schueler, Bill Thomas, Ron Wuerth, Todd Zirkle**

Producido por: **Ken Dingley, Mark Kalina, Bill Thomas**

Pruebas de impresión: **Ken Dingley, Stephen Jackson, Mark Kalina, Jeff Petraska, Vince Redolf, Dave Schueler**

Especial agradecimiento: **Steve Chase** por las discusiones que condujeron a este juego.

Especial agradecimiento también: **John Kranz**, que creyó que Silent War podría ser el juego que es, y a **Consimworld**.





# Compass Games

*New Directions in Gaming*

**Compass Games LLC**  
PO Box 271, Cromwell, CT 06416  
[www.compassgames.com](http://www.compassgames.com)



# Compass Games

*New Directions in Gaming*

**Compass Games LLC**  
PO Box 271, Cromwell, CT 06416  
[www.compassgames.com](http://www.compassgames.com)