


SECUENCIA DE JUEGO



FASE PRE-INVASIÓN (solo en el primer turno)

- Colocar las fichas juntas en Batallones y en orden de intervención de acuerdo con el escenario seleccionado. Colocar los refuerzos en la casilla de turnos.


BOMBARDEO PRE-INVASIÓN (solo en el primer turno)

- Tirar un dado en la Tabla de Bombardeo Pre-Invasión para determinar el número de fichas de modificador que puede poner en las áreas del mapa. 
- Las fichas se colocan con el dibujo del barco arriba y una ficha por área. Por cada primer turno de impulso invasión que renuncie, consigue un modificador de +1 hasta un máximo de +2 para esta tirada. Una vez colocadas todas las fichas, se les da la vuelta. El modificador es negativo para el Fuego Japonés y positivo para el Fuego de los Marines.
- Las fichas -2 se voltean a -1 en el Turno 2 y se quitan las de -1 y en el Turno 3 se quitan las que quedan.

FASE DE DETERMINACIÓN DE APOYO COSTERO (solo Turnos Diurnos)

- Tirar un dado en la Tabla de Apoyo Costero. Los Puntos de Apoyo Costero resultantes para ese Turno pueden usarse para las Acciones de Fuego o Ataque pero no como Apoyo de Demolición. Pueden usarse independientemente o junto con el Apoyo de unidades de tierra. Puede usarse 1 Punto de Apoyo Costero por Acción. No se pueden acumular. Cualquier remanente al final del Turno, se pierde. 


FASE DE DETERMINACIÓN DE PUNTOS DE SUMINISTROS (No en Turnos 1 y 2)

- Tirar un dado en la Tabla de Puntos de Suministros. Poner el marcador en la Casilla apropiada de la Hoja de las Listas de Unidades. Gastando 1 Punto de Suministros de esta casilla se puede asignar el Suministro Activo a varias unidades (un Punto gastado para un Batallón supone que todas las unidades de ese Batallón están en Suministro Activo con tal de que estén en la misma área o adyacente y que también estén en Suministro General con la misma Cabeza de Suministros (teniendo una línea hasta la Cabeza de Suministros sin ser interrumpida por un hex no despejado).
 - Marcar las unidades con Suministro Activo con una ficha debajo de la unidad. 
 - Ficha en Suministro General: Puede Mover, Disparar, Recuperar y Defenderse, y Apoyar Ataques o Demoliciones.
 - Ficha en Suministro Activo: Puede Atacar, y si es de Ingenieros, Acción de Demolición. Si en ese turno una unidad ha efectuado Acciones de Ataque o Demolición, se quita la ficha de Suministro Activo al final del Turno.
- Tanques y Artillería solo necesitan Suministro General.
Los Puntos de Suministro se pueden acumular solo en la Casilla de la Hoja.

FASE DE INVASIÓN

- Poner las embarcaciones con Unidades o Puntos de Suministros en los hexes de entrada de invasión. (Unidades o Suministros se ponen debajo de la embarcación)

PRIMER IMPULSO DE INVASIÓN

- Desembarcar y/o Mover unidades o Puntos de Suministros hacia sus hexes de Playa de Invasión. Las lanchas Higgins y los LCM solo llegan al borde del arrecife, (excepto en los turnos 11, 12 y 13). Los Amtrack, hasta la playa. Al llegar a su destino, la ficha de unidad o Suministros se pone encima de la embarcación para indicar que está desembarcando o si la embarcación está adyacente a un hex de entrada del Malecón, se coloca en el Malecón. Esto agota los APs para ambas unidades para este impulso.
- Una Lancha también puede desembarcar su unidad en un Amtrack que esté adyacente y vacío. Colocar la unidad debajo del Amtrack. Esto agota los APs para ambas embarcaciones para ese impulso.
- La Artillería no puede vadear. Solo va en Amtrack hasta la playa o en Lanchas hasta el Malecón y desembarcar allí.
- Una vez desembarcadas las unidades, las embarcaciones vuelven atrás a recoger a nuevas unidades o suministros.
- El Pelotón de Hawkins toma tierra (sin embarcación al final del Malecón).



PRIMER FUEGO JAPONÉS ANTI-DESEMBARCO

Una unidad avanzando por el arrecife o a lo largo del Malecón y cualquier parte de su playa de invasión está en un área no asegurada y/o adyacente a un hex no despejado, está sujeta al Fuego Japonés.

También está sujeta al Fuego Japonés si el Evento Nocturno nº 4 se saca.



No se puede hacer fuego contra una unidad que esté embarcada pero si contra la embarcación. Si una embarcación no lleva unidades o suministros, no puede ser blanco de disparos.

- Unidades bajo Fuego: Tirar 1D en la Tabla de Fuego Japonés durante cada Impulso de Fuego Anti-desembarco Japonés, aplicar todos los modificadores y aplicar los resultados inmediatamente.
- Embarcaciones que sufren pérdidas de pasos que lleven unidades, éstas también sufren el mismo número de pérdidas de pasos.

PRIMER FUEGO DIRECTO DE SUPRESIÓN

- Tirar en la Tabla de Fuego de los Marines contra cualquier área que contenga uno o más hexes de Playa de Invasión correspondiente o hacia la que va alguna unidad de los Marines.
- Si se obtiene un resultado de “Supresión”, colocar en esa área un marcador de Supresión y mantenerlo allí hasta el siguiente Impulso de Fuego de Supresión. Si el marcador se pone en el Tercer Impulso de Supresión, se quedará allí hasta el Primer Impulso de Sucesión del turno siguiente. Solo se puede poner un marcador de Supresión por área en un solo Impulso.
- El Marcador de Supresión se convierte en un modificador de -1 al Fuego Japonés futuro. No aplica al Fuego Ofensivo Japonés, solo al Anti-desembarco.



SEGUNDO IMPULSO DE INVASIÓN

- Las unidades de los Marines continúan cruzando el arrecife hasta que alcancen los hexes de playa de invasión.

SEGUNDO FUEGO JAPONÉS ANTI-DESEMBARCO

- Cualquier resultado de Supresión de Área obtenido durante el Impulso de Fuego Directo de Supresión anterior, tiene efecto ahora.



SEGUNDO FUEGO DIRECTO DE SUPRESIÓN

- Los marcadores de Supresión de Área anteriores son retirados y se tira de nuevo un dado para conseguir otros nuevos.



TERCER IMPULSO DE INVASIÓN

- (SI ES NECESARIO)

TERCER FUEGO JAPONÉS ANTI-DESEMBARCO



TERCER FUEGO DIRECTO DE SUPRESIÓN



FASE DE DESEMBARCO EN LA PLAYA

- Todas las unidades de desembarco que han alcanzado un hex de playa de Invasión, pueden desembarcar. Este hex no necesita ser atacado

FASE DE TIERRA TRAMPAS DE BOBOS / FRANCOOTIRADORES

- Si todas las unidades de esa área están en Playa de invasión, NO APLICA.
- Por cada área no segura o adyacente a área no segura y ocupada por los Marines, se tira en la Tabla de Trampas de Bobos / Francotiradores. Si resulta en una pérdida de paso se determina al azar qué unidad es afectada.
- No afecta a las unidades Blindadas.
- Si la unidad afectada está intentando Recuperación, el intento de Recuperación fallará.

ACCIONES DE LOS MARINES MOVIMIENTO

- Las unidades de los Marines pueden moverse gastando los APs indicados en la Tabla de Efectos del Terreno. Si un hex tiene dos tipos de terreno, se puede elegir el terreno que menos APs requiera (aunque se puede beneficiar en defensa del otro tipo de terreno).
- Solo se puede mover libremente a través de hexes despejados. Los no despejados deben despejarse primero atacándolos (excepto los de la pista de aterrizaje).

FUEGO

- Solo unidades de Infantería e Ingenieros contra hexes no despejados y Fortines respectivamente, aunque otras unidades y los Tanques y la Artillería pueden Apoyar el Fuego.
- Cada unidad que hace Fuego de Ataque gasta 1 AP, selecciona su hex blanco o Fortín y tira 1D en la Tabla de Fuego de los Marines. Si resulta exitoso, un marcador de Supresión se pone en el hex. Cualquier nº de marcadores pueden ponerse en un hex o Fortín.
- Si el marcador de Supresión está en un hex de Fortín, modifica con -1 todo el Fuego Japonés de esa área (no solo del hex) para el resto del turno y un modificador de +1 para toda Acción de Ataque contra ese hex para el resto del turno.

SUP	+1
	-1

APOYO

- Cualquier unidad de combate puede efectuar una Acción de Apoyo. Cuesta 1 AP. Marque la unidad que esté Apoyando con el marcador de Apoyo y anote en una hoja aparte el gasto de 1 AP de esa unidad.
- Solo Infantería, Ingenieros y Tanques Sherman pueden Apoyar una Acción de Demolición.
- El Sherman tiene un modificador de +2 en Apoyo normal y +1 en Apoyo de una Acción de Demolición.
- Los Tanques y la Artillería solo pueden Apoyar, no pueden Disparar ni Atacar.
- El Apoyo se hace desde hexes despejados o hexes de playa de invasión adyacentes al hex blanco, excepto la Artillería que puede Apoyar desde un hex despejado a cualquier parte del Tablero.
- Si se usa más de una unidad para Apoyar la Acción de Ataque o Demolición (pero no de Fuego), tirar 1D en la Tabla de Apoyo Costero para saber si se ganan modificadores adicionales. **Nota:** El resultado de esta tabla es el número **total** del modificador por el Apoyo, no es adicional al punto de Apoyo proporcionado por cada unidad apoyando, pero si el resultado fuese "-", entonces el número del modificador sería el que corresponda por las unidades apoyando (1 punto cada una).

APOYO

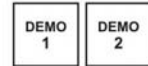
ATAQUE

- Para entrar en un hex no despejado (excepto en la playa de invasión, el Malecón y la pista de aterrizaje), primero hay que atacarlo. Cuesta 3 APs hacer Ataque.
- Solo las unidades de infantería pueden hacer una Acción de Ataque. Puede usarse tanques, artillería y otras unidades de infantería como apoyo.
- Cualquier número de unidades pueden participar en un Ataque. Se elige qué unidad o unidades hacen el Ataque y que hex o hexes (máximo de dos por Ataque) son el blanco.
- Se tira un fuego defensivo japonés contra cada unidad atacante en la Tabla de Fuego Japonés y los resultados se aplican inmediatamente.
- Si al menos una unidad de Marines queda Activa (no "clavada"), se tira en la Tabla de Ataque de los Marines aplicando todos los modificadores. La integridad del Batallón es importante aquí (ver 7.2).

ATAQUE

DEMOLICIÓN

- Solo los Ingenieros contra los hexes de Fortines. Cuesta 2 APs la Acción de Demolición
- Cualquier número de unidades de Ingenieros pueden intentar demoler un solo Fortín.
- Las unidades de Infantería y, Tanques Sherman e Ingenieros (que no estén atacando) pueden gastar APs para Apoyar, pero no la Artillería ni los tanques Stuart.
- Los japoneses efectúan Fuego Defensivo antes de que la Acción de Demolición quede resuelta. Si la unidad de Ingenieros queda "clavada" no puede seguir con la Demolición.
- Si la unidad no queda "clavada", tirar 1D en la Tabla de Demolición y aplicar todos los modificadores.
- Se necesitan 2 pasos de Demolición recidir un Fortín. Todos los daños de Demolición son acumulativos.
- Los Fortines demolidos no son reparados por los japoneses.








RECUPERACIÓN

- Unidades de combate que han tenido pérdidas pueden intentar Recuperar.
- Deben estar por lo menos a 3 hexes del hex no despejado más cercano y no deben intentar ninguna otra acción en ese turno.
- Debe estar en Suministro General y no a más de 4 hexes de Cabeza de Suministros funcionando (si no reúne estos requisitos, puede gastar 1 punto de suministros para cumplir el requisito de suministros.
- Si ha sufrido una pérdida en Trampa de Bobos/Francotiradores, no puede intentar Recuperación en este turno.
- Si sufre una pérdida por Fuego Japonés o es el blanco de un Ataque Banzai en cualquier momento en ese turno, su intento de Recuperación, Falla.
- Tire 1D en la Tabla de Recuperación para ver si lo consigue. Si lo hace, recupera 1 Paso. ¡ATENCIÓN A LA CASILLA DE BAJAS!



RECUPERACIÓN (Continuación)

- Si las Bajas son menos de 2.000, puede recuperar hasta el total de su fuerza. 
- Si las Bajas son 2.000 o más, puede recuperar hasta el total de su fuerza, **menos 2**. 
- Si las Bajas son 3.000 o más, las unidades que han dado la vuelta a su ficha, no pueden volver a tenerla por su lado normal y pueden recuperar su fuerza hasta el total **menos 4**. 
- Si las Bajas son 4.000, no puede Recuperar. 
- Las unidades de Tanque nunca pueden Recuperar.
- Las Embarcaciones no pueden recuperar, pero cuando 2 han sido eliminadas, una puede volver al juego pero con la ficha dada la vuelta por su lado menor.
- Si todas las unidades de un Batallón (Inf. e Ing.) emprendieran el intento de Recuperación al mismo tiempo y tienen la integridad del Batallón y al menos una de ellas consigue recuperar, el Marcador de Moral del Regimiento se mueve a la derecha. (Solo se puede mejorar la moral de un Regimiento por este motivo una vez por turno).
- La Recuperación puede intentarse en cualquier turno Nocturno o Diurno, pero si se hace en un turno Nocturno hay un modificador de +1 en la Tabla de Recuperación.
- Si la Moral General es positiva, modifica con +1; si es negativa con -1. Si está en "0" no hay modificador.
- Marque las unidades que están intentando recuperar con el marcador azul 

FUEGO OFENSIVO JAPONÉS

- No es lo mismo que el Fuego de Defensa Japonés contra las unidades que atacan. Todas las unidades a menos de 3 hexes de un hex no despejado están sujetas a él. Aún si la unidad está en un área despejada pero si está a menos de 3 hexes de uno no despejado, también es un blanco elegible.
- El Fuego Ofensivo va dirigido hacia el ÁREA. Cada área con por lo menos una unidad está en las condiciones anteriores, tira 1D en la Tabla de Fuego Japonés. (Si hay más de una unidad en un área como posible blanco, se escoge **solo una** al azar).
- Resultado de "Clavado" no tiene efecto el Tanques ni Artillería.

FASE DE SUMINISTROS (No en turnos 1 y 2)

- Quite la ficha de "Suministro Activo" de todas las unidades que han efectuado Acciones de Ataque o Demolición en este turno (no en el turno 1 y 2).



- Coloque Cabezas de Suministros en cualquier hex de invasión playero o hex playero despejado y al menos a 3 hexes del hex no despejado más cercano. Puede ponerse una Cabeza de Suministros en el hex 2731 (base del Malecón) sin las restricciones de distancia a los hexes del enemigo.



- Determinar las unidades que están desabastecidas (no pueden trazar una línea hasta una Cabeza de Suministros y no tiene suministro Activo) y ponerles el marcador correspondiente.



- Poner marcador de unidad "Aislada" alas unidades que llevan más de 2 turnos desabastecidas.



EVENTOS NOCTURNOS

Si es un Turno Nocturno, tirar en la Tabla de Eventos Nocturnos.

FASE DE MORAL

Colocación inicial de las fichas de Moral: En la 1ª Casilla "+2", -3ª casilla a la derecha-

- Complete la Recuperación de las unidades que lo hayan conseguido y ajuste en la Hoja las fichas y/o la Casilla de Moral del Regimiento.
- Chequee la Moral General para ver si el Derrumbamiento empieza para algún lado.

FASE FINAL

- De la vuelta a los marcadores "en progreso" a su lado "Posiciones Mejoradas".



- Quite los marcadores "Supresión de Fuego", pero no los de "Supresión de Área" que permanecen en el juego hasta el próximo impulso de invasión.



- De la vuelta a los marcadores "Clavados 2" y retire los de "Clavados 1".



- Tire para el Apoyo Costero del próximo turno.



- Adelante el marcador de Turno.