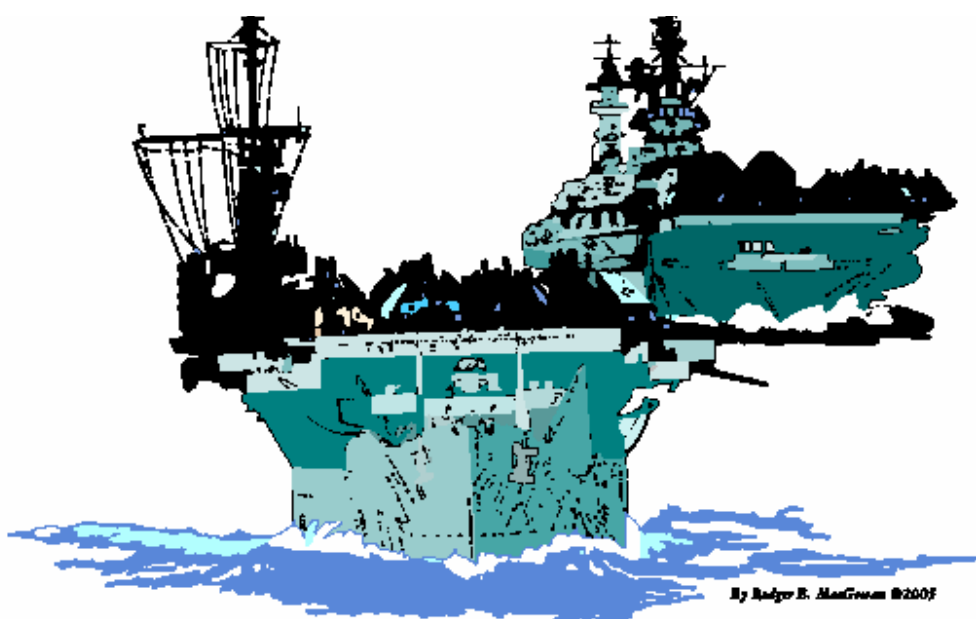


Empire of the Sun

La Guerra del Pacífico 1941-45



By Roger E. MacGowan ©2007

*Un Diseño de Mark Herman
Una traducción de Manuel Suffo*

Tabla de Contenidos

1. Introducción.....	2	11. Movimiento Estratégico.....	32
2. Colocación Inicial del Juego.....	6	12. Estatus Nacional.....	34
3. Desarrollo General del Juego.....	7	13. Suministro y Desgaste.....	38
4. Secuencia de Juego.....	7	14. Rivalidad entre Administraciones.....	39
5. Cartas de Estrategia.....	8	15. Guerra en Europa.....	40
6. Ofensivas.....	12	16. Ganar los Escenarios de Campaña.....	40
7. Movimiento y Apilamiento.....	16	17. Escenarios.....	43
8. Resolución de Batallas.....	24	18. Lista de Escenario Maestra.....	51
9. Refuerzos y Puntos de Transporte Anfibio.....	30	19. Ejemplo de Juego.....	52
10. Reemplazos.....	31		

VERSIÓN 1.3

1.0 Introducción

Empire of the Sun es un juego sobre la Guerra del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial. Un jugador lleva el bando de los japoneses y el otro el de los Aliados Occidentales. El japonés intenta sobresalir sobre sus homólogos históricos y forzar a los Aliados a negociar el final de la guerra, mientras que los Aliados intentan destruir la capacidad militar japonesa y poner su industria al alcance de los B29 y Fuerzas Navales Aliadas. Si los Aliados no pueden mantener la paz con su homólogo histórico, el único recurso es la invasión de las propias Islas Navales japonesas.

1.1 Causas de la Guerra

La guerra en el Pacífico durante la 2ª Guerra Mundial tuvo muchas causas subyacentes, siendo la más notable el punto de vista japonés de que tenían un derecho manifiesto a convertirse en la fuerza dominante en Asia. La mentalidad japonesa se ve correctamente a sí misma como iguales a cualquier nación occidental. Lo que se veía en Tokio como la única barrera para convertirse en una potencia mundial era su falta de recursos naturales, que les habían sido denegados por la naturaleza. Usando el procedimiento de sus mentores occidentales, adoptaron el modelo colonial del imperio, que los hacía deseosos de dominar China y las Indias Orientales Holandesas. Como resultado de este punto de vista, las casirebeldes unidades del Ejército Imperial Japonés se presentaron en Tokio con un *fait accompli* cuando atacaron y conquistaron Manchuria en 1931. Esta aventura exterior, y los intentos de un exitoso gobierno japonés por ganar reconocimiento internacional para su estatus único en el continente asiático, continuó trayendo la consternación y la fricción a las relaciones del Japón con las Potencias Occidentales.

Más significativamente, esta filosofía chocaba de lleno con la muy antigua y muy sin esfuerzo política de los Estados Unidos de una “puerta abierta” en China. Los EE.UU. habían mantenido una imagen romántica de sus amplias relaciones comerciales con China, que no estaba apoyada por la realidad económica. Sin embargo, familias importantes, tales como la de Roosevelt, habían hecho su fortuna en el comercio con China, y lucharon diplomáticamente para mantener sin trabas el acceso estadounidense al mercado chino.

Las continuas ofensivas a bajo nivel y el colapso de la autoridad central en China explotaron en 1936 en la invasión en toda regla de la China Septentrional. Esta invasión estuvo marcada por la significativa brutalidad japonesa a la población china, tipificada por el saqueo de Nanking. Sin embargo, China era más de lo que Japón podía tragar, y los sucesivos gobiernos nacionalistas chinos, primero bajo Sun Yat Sen y más tarde con Chiang Kai Shek, continuaron la lucha, para frustración total del gobierno japonés.

La “blitzkrieg” alemana de Europa en 1939-1941 derrotó o

degradó muchas de las potencias coloniales occidentales, lo imperios remotos se volvieron vulnerables a la conquista militar. La Operación Barbarroja y la percepción del colapso inminente de la Unión Soviética, aparejado con las sanciones económicas americanas, llevó al gobierno japonés a determinar que el momento del golpe había llegado. El japonés sintió que había que actuar ahora o renunciar para siempre a su sueño de convertirse en una potencia mundial. Aunque los criptoanalistas estadounidenses estaban leyendo muchos de los códigos diplomáticos y militares a bajo nivel, aún así fueron cogidos por sorpresa el 7 de Diciembre de 1941, cuando la Marina Imperial Japonesa atacó la Flota del Pacífico Estadounidense amarrada en Pearl Harbour. El impacto de este ataque vería a los Estados Unidos estallar en una terrible venganza contra el Imperio Japonés por su “día de la infamia” y su momento en el sol.

1.2 Componentes

1.21 Dado

Empire of the Sun usa un único dado de diez caras para todas las funciones de número al azar. El número 0 representa resultados igual a cero y menores de uno. Una tirada de cero no representa 10, como en algunos juegos.

1.22 Mapa

La única hoja de mapa es una proyección igual a la zona del Océano Pacífico y parte de Asia que estuvo implicada en la guerra. Cada hex son unos 250 kms de parte a parte. El terreno varía de las Montañas Owen Stanley en Nueva Guinea a los atolones del Pacífico Central. También incluidos en el mapa están todos los aeródromos y puertos importantes que representan la infraestructura logística requerida por las unidades de combate para sus ofensivas. Por consistencia todos los textos han sido tomados de un único periodo de tiempo, el mapa del National Geographic Society, de Septiembre de 1943 (véase Bibliografía en el libro de reglas original).

1.23 Fichas

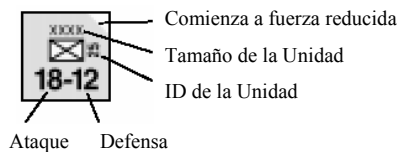
Las fichas representan las unidades que los jugadores mueven y con las que realizan combates para conseguir sus condiciones de victoria. Las unidades de tierra representan una variedad de unidades de diferentes tamaños desde regimientos hasta ejércitos. Las unidades aéreas representan grandes fuerzas aéreas regionales. Las unidades navales representan una gran mezcla de Barcos Grandes, algunos de cuyos nombres se usan para la designación de unidades, y un variado número de Cruceros, Cruceros Ligeros y Destroctores. Las fichas en juego sobre el mapa siempre están visibles a ambos jugadores.

Ejemplo de Fichas: Todas las unidades de tierra y navales no-portaaviones tienen dos valores, ataque (valor izquierdo) y defensa (valor derecho). Las unidades aéreas y portaaviones tienen tres valores, ataque (izquierda), defensa (centro), y

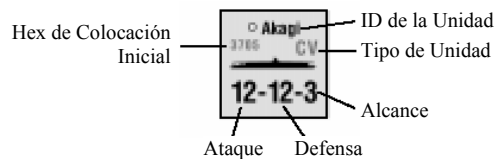
alcance en hexes (derecha); éste último a menudo se divide en dos alcances, uno normal seguido por uno extendido (algunas veces entre paréntesis). Todos los HQs tienen dos valores, alcance en hexes (valor izquierdo), factor de eficiencia (valor derecho). Los demás valores son el hex de colocación inicial (un número de cuatro dígitos) o un número de turno

de juego para la entrada de la unidad (uno o dos dígitos). Las unidades que tienen un triángulo blanco en su cara frontal comienzan el juego a fuerza reducida, con su reverso para arriba, donde se encuentra su hex de colocación inicial o turno de juego de entrada. Todos los demás números son designaciones históricas y no tienen efecto sobre el juego.

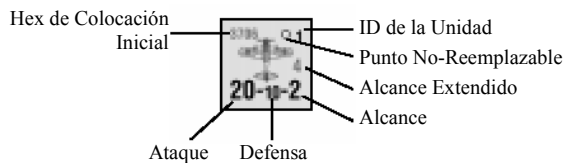
Ejemplo de Unidad de Tierra



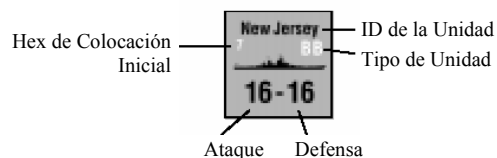
Ejemplo de Unidad de Portaaviones



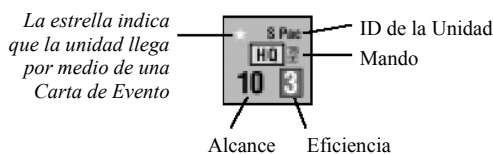
Ejemplo de Unidad Aérea



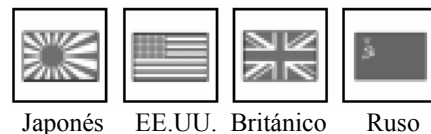
Ejemplo de Unidad Naval



Ejemplo de Unidad HQ



Marcadores de Control



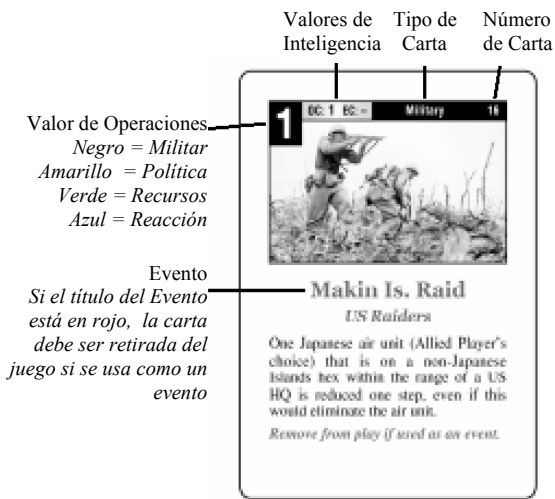
1.24 Cartas de Estrategia

Hay dos mazos de Cartas de Estrategia, uno Aliado y otro japonés. Una carta tiene cinco partes de información: Número de Carta, Tipo de Carta (Militar, Política, Recurso, Reacción), Valor de Operaciones, Valores de Inteligencia, y Evento. El Número de carta es por referencia y no tiene ninguna consideración respecto al juego. Cuando una carta es jugada por su Valor de Operaciones se denomina carta de Operaciones, a partir de ahora llamada una CO en las reglas. Si se usa como un evento, se denomina una carta de Evento, a partir de ahora llamada una CE en las reglas. Deberá tenerse en cuenta que muchos eventos permiten al jugador realizar una ofensiva, pero jugar un evento para realizar una ofensiva no convierte esa carta en una jugada de CO, sino que sigue siendo una jugada de CE. Varias cartas están pensadas para tener efectos que duran más de un turno después de haber sido jugadas y tienen fichas correspondientes como un recordatorio. El título del evento sólo es con fines históricos.

1.3 Glosario

Portaaviones: Todas las unidades navales tipo CV, CVL y CVE son conocidas como portaaviones. Cuando las reglas hagan referencia a portaaviones, se refieren a estos tres tipos. Cuando se requiera distinguirlos en las reglas, son citadas por su letra de tipo de unidad naval concreta.

Alcance de Aviación: Las unidades aéreas (unidades de aviación con base en tierra) tienen 2 valores de alcance (normal y extendido) en su ficha. Si el alcance extendido de una unidad aérea está entre paréntesis, no puede participar en una batalla si usa su alcance para mover durante una Ofensiva. Consecuentemente, una unidad de aviación no puede reaccionar usando su valor entre paréntesis, puesto que todas las unidades en reacción tienen que participan en una batalla para mover en reacción. El alcance de una unidad de aviación es la distancia en hexes que puede mover de aeródromo a aeródromo, y la distancia en hexes a la que puede estar de una batalla en la que participa. Cuando un avión usa su alcance extendido sólo en batalla, su fuerza de ataque se reduce a la mitad para el combate.



Símbolos de Carta

Estos símbolos se dan para ayudar a los jugadores darse cuenta de estas cartas importantes incluso cuando la carta está tapada parcialmente.

- Ataque Sorpresa
- Emboscada
- Intercepción
- Respuesta a Ataque
- Rivalidad entre Administraciones
- Rivalidad entre Administraciones
- China
- Voluntad Política de los EE.UU.
- Guerra en Europa
- Meteorología
- Gandhi
- Tojo

NOTA DE DISEÑO: El alcance normal es el alcance operacional de los cazas en la unidad aérea, mientras que el alcance extendido representa solamente los bombarderos bimotor viajando solos. Sólo los Aliados tienen bombarderos cuatrimotor, que están en diferentes unidades aéreas de Bombarderos de Largo Alcance (BLA) que tienen valor de alcance uno.

Alcance Aéreo de Portaaviones: Las unidades navales de portaaviones también poseen un alcance de aviación. Actúa de una manera análoga al alcance normal de las unidades aéreas. Para participar en una batalla, ésta es la máxima distancia en hexes que un portaaviones puede estar de un hex de batalla.

NOTA DE DISEÑO: El japonés tienen una pequeña ventaja cuando reparte impactos en combate aeronaval debido a su alcance de portaaviones superior.

Zona de Influencia de la Aviación (ZOI): (véase 7.35) Todas las unidades de portaaviones y aéreas con suministros proyectan una zona de influencia de 2 hexes, que sólo puede ser neutralizada por la presencia de una unidad de portaaviones o aérea no-BLA con suministros que proyecta su Zona de Influencia en el mismo hex. Una Zona de Influencia que no es neutralizada tiene impacto sobre varias funciones de juego, tales como el bloqueo de alcances de HQ para la activación de unidades y las líneas de comunicación para determinación de suministro. Una zona de influencia aérea no puede ser neutralizada para fines de Reacción Especial (6.27) o tiradas de inteligencia. Ciertas cartas de evento cancelan temporalmente las Zonas de Influencia de la Aviación.

NOTA DE JUEGO: Éste es un concepto importante en el juego ya que el jugador se encontrará normalmente pensando sobre su posición en términos de ZOI de la aviación.

Aliados: Este término se refiere a cualquier unidad controlada por el jugador Aliado, e incluye a las unidades británicas, australianas, neozelandesas, indias, holandesas, chinas y estadounidenses.

Control Aliado: Todos los hexes que están fuera de la Frontera del Imperio Japonés, fuera de Corea, y fuera de los hexes costeros de China (excepto Hong Kong, que está controlada por los Aliados), comienzan el escenario de campaña de 1941 bajo control Aliado. Los demás escenarios especificarán las localizaciones de control iniciales individualmente en relación con la situación del escenario inicial.

Unidades con Capacidad de Asalto Anfibio: Sólo ciertas unidades de tierra tienen capacidad de asalto anfibio. Todas las unidades de tierra japonesas, del Ejército de EE.UU., Marines de EE.UU., y Commonwealth británicas (excepto la 7ª Brigada Acorazada), australianas, y neozelandesas tienen capacidad de asalto anfibio. Todas las unidades de tierra holandesas, Commonwealth indias, y chinas no tienen capacidad de asalto anfibio.

Unidades Chinas: Esto se refiere a las tres unidades de tierra chinas.

Commonwealth: Este término se refiere al subgrupo de unidades Aliadas que no son EE.UU., holandesas, ni chinas. Las unidades de la Commonwealth comparten el mismo color bronce del fondo, pero se diferencia por un color secundario en la ficha. Es decir, son británicas (símbolo de unidad o una

banda para las unidades aéreas/navales en rojo), australianas (símbolo de unidad o banda para unidades aéreas /navales en amarillo), neozelandesas (símbolo de unidad en morado), o indias (símbolo de unidad en marrón). Cuando las reglas se refieren a unidades de la Commonwealth, se refieren a todas las unidades de la Commonwealth. Si las reglas especifican una nacionalidad específica, tal como la India, esto se refiere sólo a unidades con el color de fondo de la Commonwealth y el símbolo de unidad en marrón indicando una unidad india.

Control: Todos los hexes comienzan el juego bajo control Aliado o japonés. Todos los hexes dentro de la Frontera del Imperio Japonés, todos los hexes de Corea y todos los hexes costeros de China (excepto Hong Kong) comienzan el escenario del juego de campaña bajo control japonés. Todos los demás hexes en el mapa están bajo control Aliado. El control de un hex sólo puede cambiar debido a las acciones de las unidades de tierra. Las unidades aéreas y/o navales solas nunca pueden cambiar quién controla un hex. Las unidades de tierra del último bando que pasó u ocupó un hex controlan ese hex. Cuando los hexes cambian de su propietario original, se indica esto poniendo una bandera japonesa para indicar el control japonés o una bandera EE.UU O británica para indicar control Aliado (también hay dos banderas soviéticas para usarlas con la carta de evento especial de la Invasión de Manchuria). El uso de las banderas para indicar el control es como recordatorio y los jugadores pueden poner y retirar banderas de cualquier manera que necesiten para recordar quién controla hexes concretos. No hay diferencia entre la bandera EE.UU y británica para indicar las finalidades del control, la distinción es sólo por fines estéticos.

Pila de Descartes: Éstas son las cartas que han sido jugadas pero que estarán disponibles para ser jugadas de nuevo después de un evento de barajar.

Frontera del Imperio del Japón: Hay una frontera en el mapa. Todos los hexes dentro de la frontera están controlados por los japoneses (excepto Hong Kong) a menos que el escenario indique que una localización concreta comienza bajo control Aliado. Para más detalles, véase Control, arriba.

Isla: Cualquier hex que contenga tierra en el mapa que no forme parte del continente asiático (que contiene a la India, China, etc.) o parte de Australia se considera que es una isla, incluyendo a los hexes clasificados como un atolón. Si la masa de tierra de una isla no cruza lados de hex, es decir, tiene seis lados de hex de agua, esa isla se considera una clase especial de isla llamada isla de 1 hex. Los atolones también son islas de 1 hex. Las islas de 1 hex sólo cuentan para la regla 16.47, si cumplen alguno de sus demás criterios

China Japonesa: Todos los hexes costeros en China están controlados por los japoneses excepto Hong Kong, que comienza el escenario de campaña de 1941 como controlada por los Aliados y deberá indicarse así con una bandera Aliada.

da.

Ejército Japonés: El Ejército Japonés consta de todas las unidades de tierra japonesas del tamaño ejército (XXXX) y todas las Divisiones Aéreas japonesas (ID con número menor de 20 y con un símbolo de avión monomotor en su ficha de unidad, incluyendo la unidad aérea de Tainan [T]). Las brigadas SN y SS (unidades indicadas con tamaño X) no son unidades del Ejército Japonés, sino unidades de tierra de la Marina.

Marina Japonesa: La Marina Japonesa consta de todas las unidades navales japonesas, todas las unidades aéreas de Flotilla (numeradas del 21 en adelante y con un símbolo de avión bimotor), y las unidades de tierra SN y SS. Éstas 4 unidades japonesas de tierra de tamaño brigada (indicado por X) son consideradas unidades de la Marina Japonesa (incluyendo la Brigada SS) para la finalidad de las reglas.

Bombardero de Largo Alcance (BLA): Sólo el jugador Aliado tiene unidades BLA. Las unidades BLA son todas las unidades aéreas con alcance de 6 o mayor. Las unidades BLA tienen distintos usos en el juego y se citan así donde corresponda. Nótese que aunque las unidades BLA tienen el mismo número ID de la unidad histórica que su unidad aérea normal matriz, se consideran unidades diferentes para todos los fines del juego a menos que específicamente se indique otra cosa.

Unidades Prebélicas: La mayoría de las unidades que comienzan el juego sobre el mapa (aquellas con hexes de colocación inicial en la ficha) y algunas otras están marcadas por un punto en su ficha, se definen como unidades prebélicas. Las unidades prebélicas no pueden recibir reemplazos.

NOTA DE DISEÑO: Las unidades prebélicas eran de dos categorías: soldados profesionales, no reclutas, y conscientemente tenían un mayor entrenamiento medio del que tendrían las unidades creadas durante la guerra, y las tropas policíacas coloniales que fueron entrenadas para seguridad interna y no muy bien equipadas para el combate moderno. La fuerza aérea japonesa es un buen ejemplo de una clase de unidad prebélica altamente profesional. En gran parte, una vez que estas unidades prebélicas veteranas son eliminadas, no pueden ser reconstituidas.

Alcance: El Alcance es la distancia entre dos hexes. Cuando se cuenta el alcance no se incluye el hex inicial que el HQ o la unidad de combate ocupa, pero incluye el hex de destino en el cálculo.

Retiradas de la Pila de Juego: Éstas son cartas que una vez jugadas no regresarán al juego en la partida en curso.

Redondeo: En cualquier momento que los jugadores tengan que redondear un número o valor que sea fraccionario, se redondea al alza, nunca a la baja.

Cartas de Estrategia: El motor del juego es el juego de las cartas de estrategia. Puede jugarse una carta de estrategia como una carta de Operaciones (CO o OC), que usa el valor numérico en grande en la parte superior de la carta (1, 2 o 3) o como una carta de Evento (CE o EC), que usa el evento escrito. **Si el texto de una carta contradice las reglas, el texto del evento tiene prioridad sobre las reglas.** Los jugadores reciben su propio grupo de Cartas de Estrategia (uno japonés y uno Aliado). El jugador japonés es el único jugador que puede usar las cartas de Estrategia japonesas y el jugador Aliado es el único jugador que puede usar las cartas del jugador Aliado.

Lados de Hex de Océano Injugable: Sin movimiento naval, incluyendo Asalto Anfíbio, ni puede trazarse suministro a través de lados de hexes de océano injugable. Éstos son los efectos del juego de los lados de hex de Océano Injugable.

EE.UU.: Éste término se refiere al subgrupo de unidades Aliadas que son Americanas.

Ejército de EE.UU.: El Ejército de EE.UU. consta de todas las unidades de tierra americanas de Cuerpos (marcados con tamaño de unidad XXX), la Brigada P, y la 11ª División Aerotransportada, más todas las unidades de la Fuerza Aérea Americana. Estas unidades son de fondo azul.

Marina de EE.UU.: La Marina de EE.UU. consta de todas las unidades navales americanas, las unidades aéreas de Marines (VMF211 son Marines), la Brigada SF, las Brigadas y Divisiones de Marines. Las unidades de la Marina de EE.UU. también son azules, pero de un tamaño mayor que las unidades del Ejército y tienen una silueta de barco. Todas las unidades de Marines son verde oliva.

2.0 Colocación Inicial del Juego

Empire of the Sun tiene una amplia variedad de escenarios a jugar basados en la duración de la experiencia lúdica que se esté buscando. Consecuentemente la colocación inicial varía según dónde se desee comenzar para reflejar la situación histórica para ese punto de partida. Las fichas están configuradas con respecto al escenario de campaña completa. Todos los demás escenarios son subdivisiones del escenario de campaña completa. Para un escenario dado, una vez que se ha hecho la colocación inicial, las unidades entran en juego según la parte del juego de campaña completa que se esté jugando.

NOTA DE JUEGO: Se sugiere que clasifiques las fichas según su turno de entrada. Las pruebas del juego han demostrado que ésta es la forma más eficiente de organizar las piezas del juego.

2.1 Escenarios

El escenario de campaña completa dura 12 turnos; siendo el turno 1 (Diciembre del 41) un turno corto especial (véase regla 17.11 para más detalle). El juego también puede iniciarse en el turno de juego 2, usando una colocación alternativa que comienza con la posición japonesa de Enero de 1942. Además, hay 3 escenarios anuales (1942, 1943, 1944) con colocaciones iniciales alternativas, y escenarios de varios años que usan uno de los comienzos anuales con las condiciones de victoria de uno de los escenarios anuales posteriores. Los escenarios anuales son recomendables para torneos y situaciones de juego en solitario.

2.2 Colocación Inicial de la Campaña Completa

Todas las unidades en el juego que se colocan al comienzo del turno 1 de juego (Diciembre de 1941) del Escenario de Campaña completa tienen su localización de hex escrita en la ficha. Si el frontal de la ficha tiene un triángulo blanco en la esquina superior derecha, esa unidad comienza el juego con su cara reducida, donde indique la información sobre la colocación inicial. Una unidad que tiene un número de turno en lugar de una localización de hex de colocación inicial, es una unidad de refuerzo. Una unidad de refuerzo tiene establecido su entrada en el turno designado, aunque el desarrollo del juego puede retrasar o retirar el refuerzo del juego. Si una unidad tiene una estrella en lugar de un número, esto significa que la unidad sólo puede entrar en uso a través del juego del evento apropiado de la carta de estrategia relacionada. Ambos bandos tienen un número de marcadores, algunos de los cuales están los registros del mapa al comienzo del juego, y los demás que no están, pero que se usan para indicar cambios de control o la iniciación de eventos concretos durante el juego. Otros escenarios indican las localizaciones iniciales específicas para los marcadores, unidades y sus fuerzas si es necesario para la colocación inicial del escenario (véase 17.1 para detalles completos).

2.3 Jugar a un Escenario Diferente al de la Campaña Completa

Cada escenario, que no sea el escenario de la campaña completa, tiene una colocación inicial para todas las unidades indicadas. Si una unidad tiene que ser colocada inicialmente a fuerza reducida se indica así, en otro caso la unidad comienza a fuerza completa. El turno de entrada para las unidades que tendría que entrar en el juego más allá del comienzo de un escenario concreto es común a todos los escenarios. Por ejemplo, el escenario de 1943 comienza en el turno 5. Los refuerzos para ambos bandos para los turnos 6 y 7 son los indicados en las fichas y son los mismos que para el escenario de 1943 y el juego de campaña completa.

NOTA DE JUEGO: La información de la ficha está configu-

rada con respecto al juego de campaña completa. Cuando se juega a los demás escenarios esencialmente se está entrando en guerra en un momento concreto en el tiempo y continuando a lo largo de la senda histórica tanto tiempo como el escenario lo indique.

3.0 Desarrollo General del Juego

Cada turno cada jugador comienza trayendo unidades de refuerzo y reparando unidades con reemplazos. El jugador Aliado realiza después Guerra Estratégica, que incluye la resolución de guerra submarina y bombardeo estratégico. La Guerra Estratégica con éxito reduce el número de cartas que el jugador japonés recibirá. La rendición de los aliados clave de EE.UU. durante los turnos previos reducirá el número de cartas que el jugador Aliado recibe. Basado en esto, los jugadores recibirán un número variable de cartas.

El corazón del juego es la Fase de Ofensivas, donde los dos oponentes alternan el juego de cartas de estrategia, realizando así una ofensiva o implementando un evento. Cuando los jugadores han agotado todas las cartas en sus manos, el turno de juego entra en la Fase Política. En la Fase Política los jugadores determinan el estatus de cada nación representada en el juego para ver si se rinde. El turno de juego acaba con una determinación del estatus de suministro de las unidades en el tablero y si sentirán o no los efectos del desgaste. En este momento, si este no fue el último turno de un escenario, comienza otro turno, o si es el último turno de un escenario, se determina la victoria.

NOTA DE JUEGO: Si ésta es la primera vez que se leen estas reglas, se recomienda que el jugador separe las fichas en grupos que tengan las localizaciones de hex de colocación inicial y las que tienen un turno de entrada. Se cogen las unidades con colocaciones iniciales de hex y se ponen sobre el mapa donde tengan indicado. Después de completar esto véase el ejemplo del juego y muévanse las fichas según la narración. Creemos que esta “buena práctica” facilitará la introducción al sistema de juego.

4.0 Secuencia de Juego

La siguiente secuencia representa todas las partes de un solo turno. Cada turno se repite en el orden indicado hasta que el juego acabe.

4.1 La Fase de Estrategia

4.1.1 Segmento de Refuerzos

Cada jugador recibe los refuerzos indicados para el turno en curso. El jugador Aliado recibe primero los refuerzos retrasados del turno anterior debido a los efectos de la Guerra en Europa (GEE, véase 9.21), y luego recibe los refuerzos del turno actual (sin retraso) y los pone en el mapa o los pone en

la casilla de retraso debido a la GEE o al efecto de un evento. Si la GEE está a nivel 1 o mayor, el jugador Aliado tira el dado para ciertas clases de unidades que pueden perderse permanentemente por tener que ser divertidas a Europa. Los refuerzos japoneses nunca se retrasan ni se divierten. Véase Refuerzos (9.0) para ver dónde pueden colocarse las nuevas unidades en el mapa.

4.1.2 Segmento de Reemplazos

Ambos jugadores pueden recibir reemplazos. Los reemplazos se usan para volver unidades reducidas que están con suministro por su cara de fuerza completa, o resucitar unidades de entre las eliminadas en combate. Véase Reemplazos (regla 10.0) para las condiciones de uso de los reemplazos.

4.1.3 Segmento de Guerra Estratégica

El jugador Aliado realiza Guerra Submarina y Bombardeo Estratégico. Véase Guerra Estratégica (11.0). El efecto de la Guerra Estratégica será reducir el número de cartas que recibirá el jugador japonés para el turno en curso.

4.1.4 Segmento de Repartir Cartas de Estrategia

El jugador japonés recibe de 4 a 7 cartas, dependiendo del resultado de la Guerra Estratégica, de la parte superior del mazo de cartas japonesas. El jugador Aliado recibe de 4 a 7 cartas, dependiendo del turno de juego y si ciertas naciones Aliadas se han rendido, de la parte superior del mazo de cartas Aliadas. La única excepción a esto es en el turno 1 del escenario de campaña completa. En este caso, el jugador Aliado no recibe cartas y el jugador japonés sólo recibe las cartas japonesas 1 y 2 (véase 17.11). En ningún momento durante el juego es un secreto el número de cartas en la mano de un jugador (pero sí las cartas específicas) ni qué cartas están en la pila de descartes (las cartas que han sido jugadas pero que estarán disponibles para ser jugadas de nuevo después de un evento de volver a barajar) ni las retiradas del juego (cartas que no regresarán al juego durante la partida). En lugar de eso es información a la vista durante toda la partida.

4.2 La Fase de Ofensivas

4.2.1 Segmento de Iniciativa

El jugador con más cartas de estrategia en su mano va primero, a menos que el jugador con menos cartas use una carta de Ofensiva Futura como una CE para su primera jugada de carta. En todos los demás casos, el jugador con más cartas debe ir primero. En caso de empate, el jugador japonés debe ir primero en todos los turnos de 1941 y 1942, mientras que el jugador Aliado debe ir primero en todos los turnos de 1943 a 1945.

4.2.2 Segmento de Ofensivas

Los jugadores se alternan en ser el jugador en Ofensiva, jugando cartas de estrategia, como CO o CE para realizar ofensivas (el movimiento de unidades sobre el mapa y la

resolución de los combates resultantes) o implementar otras funciones del juego por medio de eventos. El jugador en Ofensiva activa unidades por medio de la CO o CE jugada, mueve unidades si lo desea, y luego declara batallas. El jugador contrario se considera el jugador en Reacción y actúa reaccionando al juego de cartas y a la activación de fuerzas por el jugador en Ofensiva.

Después que se han declarado las batallas para la ofensiva, se determina la condición de inteligencia bajo la que deberán resolverse. Todas las ofensivas son Ataque Sorpresa a menos que el jugador en Reacción juegue una carta de Reacción o haga una tirada de inteligencia con éxito contra el valor de inteligencia de la carta CO o CE. Si el jugador en Reacción juega una carta de Reacción que especifica una condición de inteligencia, esta condición (Intercepción o Emboscada) es la única usada para la ofensiva. Si el jugador en Reacción hace una tirada de inteligencia con éxito, la condición de inteligencia siempre se vuelve Intercepción.

Una vez que la condición de inteligencia para la ofensiva ha sido determinada, el jugador en Reacción puede mover unidades (si la condición es intercepción o emboscada, nunca durante un ataque sorpresa) para participar sólo en las batallas declaradas. Además el jugador en Reacción puede jugar una o más cartas de reacción adicionales. Finalmente, todas las batallas para la ofensiva se resuelven hex de batalla por hex de batalla en cualquier orden deseado por el jugador en Ofensiva. Después de que se hayan completado todas las batallas y el movimiento post-batalla para la ofensiva, los jugadores invierten los papeles y el nuevo jugador de Ofensiva comienza de nuevo con el juego de una carta de estrategia como una CO o una CE, o pasa. Este segmento acaba cuando ambos jugadores han jugado todas las cartas de estrategia en sus manos para el turno.

4.3 La Fase Política

4.31 Segmento de Estatus Nacional

El jugador cuyas unidades (con o sin suministros) ocupan, o fueron las últimas en ocupar, un hex concreto controla el hex. Si el jugador japonés ha conseguido el control del hex, pone una bandera japonesa en el hex. Si el jugador Aliado ha conseguido el control del hex, pone una bandera Aliada (no importa si se usa una bandera de EE.UU. o británica, la diferencia es sólo por razones estéticas). Como alternativa, puede adoptarse un convenio de que cualquier hex sin una bandera japonesa se considera controlada por el jugador Aliado, lo que debería reducir la aglomeración del mapa y facilitar una rápida colocación inicial. Si, debido al control de hexes, concurren las condiciones para que una o más naciones se rindan, esas rendiciones ocurren en este momento.

4.32 Segmento de Voluntad Política de EE.UU.

Se ajusta el Registro de Voluntad Política (*Political Will*) de EE.UU. por las condiciones que alteren su situación debido a

cambios en el control de hexes y otros factores indicados en la regla 16.4.

4.4 La Fase de Desgaste

Todas las unidades de tierra y aéreas determinan su estado de suministro (13.0). Si están sin suministros, se vuelven de su cara de fuerza completa a su cara de fuerza reducida. Las unidades aéreas y de tierra ya por sus caras reducidas pueden ser eliminadas. Las unidades navales no se ven afectadas por el desgaste.

4.5 La Fase de Fin de Turno

Si el marcador de Voluntad Política de EE.UU. (*U.S. Political Will*) está en la casilla Cero (Negociaciones), el jugador japonés gana el juego. Si las condiciones para la victoria Aliada automática han ocurrido, el jugador Aliado gana el juego. Si es el último turno del juego, se determina el ganador según las condiciones de victoria de la campaña o el escenario para el juego que se esté jugando. Si no se da ninguna de esas condiciones, se avanza el marcador de turnos y se realiza un nuevo turno. Se vuelven o se retiran varios marcadores del juego tal como se indica en las reglas (por ejemplo, Ofensiva en China realizada a su otra cara o se retira el marcador "Tokyo Express" respectivamente).

5.0 Cartas de Estrategia

Cada jugador tiene un mazo de Cartas de Estrategia único. Un jugador sólo puede coger y jugar Cartas de Estrategia de su propio mazo, aunque algunas cartas permiten forzar al otro jugador a descartarse de su mano. Cada turno un jugador coge una mano de 4 a 7 Cartas de Estrategia. Los jugadores se alternan jugando Cartas de Estrategia en el Segmento de Ofensiva de la Fase de Ofensivas. Deben jugar 1 Carta de Estrategia, jugar 1 de un número limitado de pases, o descartar una Carta de Estrategia. Cuando ambos jugadores han jugado todas las Cartas de Estrategia de sus manos, la Fase de Ofensivas del turno ha concluido.

NOTA DE DISEÑO: Las Cartas de Estrategia son el corazón de mi sistema de juego dirigido por cartas tal como se usó en mis anteriores diseños de "We The People" y "For The People". Las cartas son el mecanismo a través del cual se inicia todo el movimiento, batalla y eventos en el juego.

Una Carta de Estrategia puede ser jugada como una Carta de Operaciones (CO o OC), como una Carta de Evento (CE o EC) o descartarse. Cuando se juega como una carta CO, el jugador puede realizar alguna de las siguientes acciones:

- Realizar una Ofensiva CO (6.0).
- Realizar una Ofensiva CO en China (12.72).
- Retirar una unidad aérea (7.33).
- Retirar un HQ (7.54).

E. Traer un HQ al juego del Registro de Turnos (7.56).

Deberá tenerse en cuenta que muchos eventos permiten ofensivas y las ofensivas también pueden realizarse por el juego de una CO. Estas ofensivas tienen diferencias que se detallan más adelante en las reglas.

Las cartas jugadas y descartadas son, a menos que el texto de la carta especifique otra cosa, colocadas en una pila de Descartes diferente para un uso posterior. Esta pila de Descartes es información abierta y puede ser examinada por cualquier jugador. Algunas cartas indican que si son jugadas como un evento (CE) quedan completamente retiradas del juego. *Nótese que una carta que es descartada, en lugar de jugada, se pone en la pila de Descartes para posible reutilización, incluso si indica que es una carta que normalmente sería retirada del uso después de ser jugada, puesto que un descarte no-jugado no se considera que sea una carta jugada para este fin.*

5.1 Valor de Operaciones

Cada carta tiene un valor de Operaciones de 1, 2 o 3. El valor de Operaciones de la carta se usa para varias funciones del juego, la más importante es como un multiplicador de movimiento y un valor de activación. En este juego, al contrario que muchos otros juegos dirigidos por cartas que usan sistemas similares, el valor de Operaciones se usa para diferentes funciones del juego, incluso si la carta se juega como un evento.

5.1.1 Valor de Operaciones y Movimiento

La asignación de movimiento de una unidad para la Ofensiva en curso es el valor de movimiento básico de la unidad (naval = 5, tierra = 1, aérea = alcance/alcance extendido) multiplicado por el valor de Operaciones de la Carta. Por ejemplo, con un valor CO de 2, las unidades de tierra tienen 2 puntos de movimiento, la aviación puede mover dos veces su alcance, y las unidades navales pueden mover 10 hexes.

Va- lor CO	AM Tie- rra***	AM Aire (A=2)	AM Aire (AE=4**)	AM Aire (AE=5)	BLA AM (A=6)	BLA AM (A=8)	AM Naval
1 CO	1	2*	4*	5*	6*	8*	5
2 CO	2	4*	8*	10*	12*	16*	10
3 CO	3	6*	12*	15*	18*	24*	15

Clave: AM = Asignación de Movimiento medido en Puntos de Movimiento, AE = Alcance Extendido, A = Alcance de Bombardeo de Largo Alcance.

*= La asignación de movimiento impresa de una unidad aérea representa la distancia máxima a la que la unidad puede mover durante un "tramo" del movimiento. Cada múltiplo de CO es un tramo adicional que la unidad puede mover. Sin embargo, los puntos inicial y final de un solo tramo (para una situación 1 CO) o una serie de tramos (para situaciones de 2 y 3 CO) deben estar en una localización de aeródromo

amigo (incluso si está ocupada por una unidad naval enemiga) que no sea un hex de batalla. Además, para situaciones 2 y 3 CO, el inicio y el final de los segmentos de tramo interiores, es decir, el final del primer tramo también es el comienzo del segundo, y el final del segundo también es el comienzo del tercero, deben ser aeródromos amigos. *Por ejemplo, un BLA con un alcance de 6 podría usar sólo un tramo con una CO de 1, es decir, su alcance sería de 6 hexes a otro aeródromo amigo habiendo salido de un aeródromo amigo o un hex de batalla. Sin embargo, con una CO de 2, podría mover 2 tramos de hasta 6 hexes cada uno, empezando en un aeródromo amigo o un hex de batalla, pero el segundo tramo tendría que comenzar en un aeródromo amigo y debe acabar en un aeródromo amigo.*

**= Las unidades aéreas con alcance extendido entre paréntesis no pueden participar en batalla si usan su alcance extendido.

***= Todas las unidades de tierra japonesas, EE.UU., británicas (excepto la Brigada Acorazada), australianas, y neozelandesas de la Commonwealth pueden usar Asalto Anfibio y transporte estratégico. Las unidades holandesas, indias y chinas no pueden usar Asalto Anfibio o transporte estratégico.

5.1.2 Valor de Operaciones y Activación de Unidades del Jugador en Ofensiva

Cuando se juega una carta de estrategia como una Carta de Operaciones, el Valor de Operaciones se suma al Factor de Eficiencia del HQ que inicia la Operación para determinar el número de unidades que pueden ser activadas. Cuando se juega como una Carta de Evento, el número de unidades en Ofensiva que pueden ser activadas viene indicado por el Valor de Logística del evento más el Factor de Eficiencia del HQ que se esté usando, o especificado por el texto de la carta. Las unidades deben tener suministros para ser activadas por el juego de una CE o CO.

5.1.3 Valor de Operaciones y Activación de Unidades del Jugador en Reacción

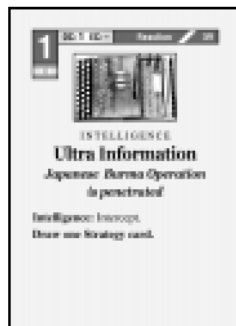
A menos que el jugador en Reacción juegue un evento de reacción que especifique un Valor de Logística, el jugador en Reacción activa un número de unidades igual al valor de la Carta de Operaciones de la carta de estrategia jugada por el jugador en Ofensiva (tanto si la jugó como una CO o una CE) más el Factor de Eficiencia del HQ que se esté usando para iniciar la reacción. **Nótese que esto significa que el valor CO del jugador en Ofensiva configura la activación del jugador en Reacción.** Si el evento de Reacción especifica un valor de logística, el jugador en Reacción no usa el valor CO del jugador en Ofensiva, sino el valor de logística del evento de reacción más el factor de eficiencia del HQ para determinar el número de unidades que pueden ser activadas.

5.2 Valores de Inteligencia

Todas las cartas de estrategia tienen un valor de inteligencia CO, y habitualmente una CE, en la carta. Todas las ofensivas son por defecto un Ataque Sorpresa a menos que el jugador en Reacción altere esta condición a una condición de inteligencia de intercepción o emboscada. La reacción siempre tiene la opción de alterar la condición de inteligencia para la ofensiva jugando una carta de Reacción de Inteligencia cuyo texto indique una condición de inteligencia de intercepción o emboscada. En todas las demás situaciones, excepto cuando el evento de Ofensiva (CE) indique específicamente un Ataque Sorpresa, el jugador en Reacción puede, como una alternativa al juego de una carta de Reacción para cambiar la condición de inteligencia, intentar cambiar la condición haciendo una tirada de inteligencia. Una tirada de inteligencia con éxito cambia la condición de inteligencia a intercepción. Si un texto de ofensiva de CE indica que la condición de inteligencia es un Ataque Sorpresa, esto sólo puede ser alterado por el juego de una carta de Reacción de Inteligencia, nunca por una tirada de inteligencia.

5.21 Cambio de la Condición de Inteligencia con una Carta de Reacción

Si el jugador en Reacción tiene en mano una carta de Reacción que altera la condición de inteligencia (cartas de Reacción de Inteligencia o Contraofensiva) a intercepción o emboscada, puede jugarla. El jugador en Reacción no está obligado a jugar una carta de Reacción, esto es estrictamente una opción. El texto de la carta de Reacción alterará la condición de inteligencia a intercepción o emboscada, que se convierte en la condición de inteligencia para toda la ofensiva y cómo se resuelve TODAS las batallas. Si se juega una carta de Reacción, su condición de inteligencia siempre domina y se convierte en la condición para la ofensiva.



EJEMPLO: El japonés juega la carta 3, “Malaya: Colonel Tsugi-Unit 82”, que especifica una condición de inteligencia de Ataque Sorpresa. Los Aliados no pueden hacer una tirada de inteligencia debido al Ataque Sorpresa específico, así que deben jugar una carta de Reacción si desean alterar la condición de inteligencia. El jugador Aliado juega la carta 26, “US Army Breaks Japanese Army Codes”, que cambia la condición de inteligencia a emboscada.

5.22 Cambio de la Condición de Inteligencia con una Tirada de Inteligencia

Si el jugador en Reacción no juega una carta y el evento de Ofensiva (CE) no especifica Ataque Sorpresa, el jugador en Reacción puede optar por hacer una tirada de inteligencia. La

carta usada para iniciar la ofensiva tiene un valor CO y CE. Si la ofensiva se inició con el valor CO de la carta, usa el valor CO. Si la ofensiva se inició con un evento (CE), usa el valor CE. Si la tirada es igual o menor que el valor de inteligencia de la carta de Ofensiva apropiada, la tirada tiene éxito y la condición de inteligencia para la Ofensiva es intercepción. Si la tirada es mayor que el valor especificado, la tirada no tiene éxito, y la condición de inteligencia para la ofensiva es Ataque Sorpresa. Nótese de nuevo que si la tirada de inteligencia tiene éxito, la condición de inteligencia es intercepción para toda la ofensiva y para la resolución de TODAS las batallas.

EJEMPLO: El japonés juega la carta 10, “2nd Operational Phase” como una CE. El valor CE en la carta es 7. Si los Aliados hacen una tirada de inteligencia de 7 o menos la condición de inteligencia es intercepción, en otro caso pasa a ataque sorpresa.

Reconocimiento Aéreo: Hay una manera en la que puede modificarse la tirada de inteligencia. Si en algún momento durante el movimiento de alguna unidad(es) de las fuerzas en Ofensiva, esas fuerzas entran, atraviesan, o salen de la ZOI aérea contraria, el jugador en Reacción resta 2 de su tirada de intercepción. Sin embargo, una tirada no modificada de 9 siempre se considera una tirada fallida y da lugar a un Ataque Sorpresa, independientemente de cualquier modificador de la tirada.

5.3 Eventos

Cada carta de estrategia tiene un evento. Cuando un jugador usa una carta de estrategia como una Carta de Evento, el jugador sigue el texto del evento. Si el texto de un evento contradice las reglas, el texto de la carta tiene preferencia sobre las reglas del juego y las sustituye. Hay cuatro clases de eventos: eventos Militares, eventos de Reacción, eventos de Recursos y eventos Políticos.

5.31 Eventos Militares

Los Eventos Militares permiten al jugador realizar ofensivas mayores de las que el valor CO de la carta permitiría. Todos los eventos militares tienen un valor de Logística. **El número de unidades que pueden ser activadas por un evento militar es el valor de Logística (no el valor de Operaciones) del evento más el factor de eficiencia del HQ que el jugador esté usando para la ofensiva.** Las cartas de evento militar a menudo tienen una variedad de textos de condición, inteligencia y activación. Si un jugador no puede cumplir con todas las cláusulas de un evento, la carta sólo puede ser jugada como una CO o se descarta, pero no puede ser usada como una Carta de Evento.

A. Instrucciones de Activación

Muchos eventos militares tienen restricciones de Ofensiva respecto de qué HQ concreto puede o no puede usarse si el

evento militar va a ocurrir.

B. Condiciones de Inteligencia

Los eventos militares a menudo tienen inteligencia y otras condiciones indicadas en la carta, que deben seguirse si el evento va a ser jugado. Si la Inteligencia establece “Ataque Sorpresa” el jugador en Reacción no puede hacer una tirada de inteligencia para alterar la condición de inteligencia (usa el valor CO para Reacción Especial), pero aún puede jugar una carta de Reacción para alterar la condición de inteligencia de Ataque Sorpresa.

C. Unidades de Refuerzo

Ciertos eventos militares vienen con una unidad especial (por ejemplo, Ofensiva de Birmania de Slim pone en juego a la 7ª Brigada Acorazada británica). Se pone la nueva unidad según el texto de la carta.

D. Condiciones Especiales

Muchos eventos militares tienen condiciones especiales del jugador en Ofensiva que están relacionadas con la ofensiva completa, pero no van más allá de la ofensiva a menos que se establezca específicamente tal cosa. Si una parte de un evento es obligatoria para el evento, la carta lo establecerá como tal, usando palabras tales como “sólo” (ejemplo: “sólo HQ Pac SW”). En otro caso se sigue el texto de la carta tan exactamente como sea posible para conseguir todos los beneficios del evento. Nótese que una situación concreta aparejada con una indicación de la carta de “sin efecto adicional” aún permite que la carta sea jugada si puede cumplirse cualquier situación.

EJEMPLO: En la carta Aliada 33, el texto establece, “...este evento acaba con la Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU por su cara “Strategic Agreement”. Si el marcado de Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. ya está por la cara de Acuerdo Estratégico no hay efecto adicional.”. En este ejemplo, se ha seguido el texto del evento puesto que el componente de Rivalidad entre Administraciones puede cumplirse en cualquier estatus (Rivalidad Entre Administraciones o Acuerdo Estratégico). Además, como por ejemplo en la carta de Reacción japonesa 34, que establece “...sin impacto adicional si la Rivalidad Entre Administraciones ya está en efecto, se coge una carta de estrategia.”, efectivamente, esta carta puede ser jugada para coger una carta independientemente del estatus de Rivalidad Entre Administraciones de EE.UU.

5.32 Eventos de Reacción

Cuando un jugador está en el papel de un jugador en Reacción, las únicas cartas de estrategia que pueden ser jugadas son las que su título establece que es un evento de Reacción. Sólo el jugador con el papel de jugador en Reacción en ese momento puede jugar cartas de Reacción. Puede jugarse un evento de Reacción en respuesta a una ofensiva después de

que el jugador en Ofensiva haya terminado de mover todas las unidades en Ofensiva, siempre que se haya declarado uno o más hexes de batalla o el texto de la carta indique que la carta puede ser jugada de otra forma. Un jugador en Reacción está limitado al juego de un máximo de tres eventos de Reacción (jugados simultáneamente) en respuesta a una ofensiva específica, no por batalla dentro de esa ofensiva. Hay cinco categorías generales de eventos de Reacción: inteligencia, ataque (submarino, kamikaze y evitar bombardeo), contraofensiva, clima y personaje.

A. Inteligencia

Un jugador puede elegir hacer una tirada de inteligencia para determinar si ocurrirá una reacción a la ofensiva. Una vez que el jugador en Reacción haya fallado una tirada de inteligencia, no puede jugarse cartas de Reacción para alterar la condición de inteligencia para esa ofensiva a menos que el texto del evento indique específicamente otra cosa. Independientemente de la condición de inteligencia o si se ha hecho una tirada de inteligencia, el jugador en Reacción siempre puede jugar cartas de Reacción no-inteligencia. Un jugador puede jugar más de un evento de Reacción durante una ofensiva y, si las condiciones de inteligencia de interceptación y emboscada son posibles, la condición de inteligencia es emboscada.

B. Ataque

Las cartas de Reacción indican el potencial para alguna cantidad de daño adicional que el jugador en Ofensiva puede recibir debido a un ataque submarino, kamikaze o evitar bombardeo. Se siguen las instrucciones del texto en la carta individual. Los eventos de Reacción habitualmente implican a unidades activadas para la Ofensiva a menos que queden exentas específicamente por el texto de la carta. Los eventos de ataque pueden ser jugados además de otras cartas de Reacción, o como eventos en solitario en reacción a una ofensiva.

C. Contraofensiva

Hay varios tipos generales de eventos de Reacción que permiten al jugador en Reacción activar unidades militares de una manera idéntica a una ofensiva normal y alteran la condición de inteligencia a interceptación para el resto de la ofensiva. Las cartas de contraofensiva tienen un valor de logística, que el jugador en Reacción utiliza para el número de unidades que pueden ser activadas, aunque el jugador en Reacción aún usa el valor CO de la carta de Ofensiva para determinar los puntos de movimiento de las unidades.

D. Meteorología

Hay varios eventos de Reacción que cancelan ofensivas que activan unidades (con o sin hexes de batalla), y que pueden ser jugadas después del movimiento del jugador en Ofensiva. Cancelar una ofensiva debido a la meteorología causa que el jugador en Ofensiva devuelva las unidades movidas a sus

localizaciones de partida, acabando con la ofensiva. La cancelación de la ofensiva también evita que entren en juego unidades de refuerzo. La carta de ofensiva cancelada no ha sido jugada, así que las cartas de evento que son retiradas del juego si se jugó como una CE son colocadas en la pila de descartes y no son retiradas del juego. El jugador en Reacción no puede jugar ningún otro evento junto con una carta de Clima. Los Puntos de Transporte Anfibio que el jugador en Ofensiva pretendía usar para la ofensiva cancelada no se consideran usados y aún están disponibles para su uso en el turno de juego actual.

NOTA DE JUEGO: Para conservar la eficacia, un jugador puede preferir jugar este tipo de evento de Reacción antes de que el jugador en ofensiva mueva para agilizar el juego, pero esto no es obligatorio.

E. Personaje

Hay algunos eventos que se concentran en el impacto de un personaje famoso (por ejemplo, Ghandi, Wingate). Síganse las instrucciones del texto para resolver estas cartas de Reacción.

5.33 Eventos de Recursos

Sólo el jugador en Ofensiva puede jugar eventos de Recursos. Los eventos de Recursos dan al jugador nuevas unidades o reemplazos. Si un evento de Recursos da al jugador una unidad de refuerzo, se pone sobre el mapa usando las mismas restricciones que si llegara durante la Fase de Refuerzos. Si el evento establece que los reemplazos deben ser usados inmediatamente, entonces el jugador pone los reemplazos como si en ese momento fuera la Fase de Refuerzo, con las mismas restricciones. Algunas veces el texto de la carta especifica una elección entre usar los reemplazos inmediatamente o guardarlos para un uso futuro. Si el jugador elige guardarlos, anota la cantidad en el Registro de Recursos Estratégico con el marcador apropiado. Si por alguna razón, el jugador en Ofensiva no puede cumplir las condiciones bajo las que se suministra la unidad de refuerzo, la unidad se pierde. Análogamente, si por alguna razón el jugador en Ofensiva no puede usar ni guardar todos o algunos de los reemplazos disponibles, los reemplazos no usados se pierden permanentemente.

5.34 Eventos Políticos

Los eventos políticos son aquellos que mueven un marcador en uno de los Registros del juego. Hay cinco tipos de eventos políticos: Ofensivas en China, Estabilidad India, Guerra en Europa, cambios en la Voluntad Política de EE.UU., y Rivalidad Entre Administraciones. Cada uno de estos tipos de eventos especifica qué Registro se ve afectado y la dirección y distancia en la que el marcador de ese Registro mueve.

5.35 Coger una Carta

Muchos eventos establecen que un jugador coge una carta de

estrategia si se juega el evento. Un jugador nunca coge una carta si la carta de estrategia jugada se juega como una CO. Sólo se puede coger una carta si la carta de estrategia se juega como un Evento. Un jugador no puede usar una carta que acaba de coger en la ofensiva en curso. Un jugador nunca puede coger más de tres cartas de esta manera en una Fase de Ofensivas. Una vez que un jugador ha cogido tres cartas, todos los eventos adicionales jugados para el resto de la Fase de Ofensiva en curso ignoran el coger más cartas.

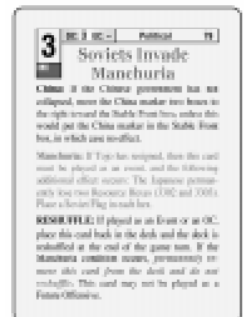
NOTA DE JUEGO: Se sugiere que los jugadores usen la bandera japonesa y las fichas del símbolo circular británico en el Registro Estratégico como un recordatorio de cuántas cartas se han jugado en el turno.

5.36 Retirar una Carta

Un gran número de eventos en el juego especifican que son retirados del juego. Una carta que se usa como un Evento y que tiene este aviso se retira del juego después de su uso inicial y no puede usarse de nuevo para el resto del juego para ningún fin. Si la carta se juega como una CO, no se retira del juego.

5.37 Cartas de Eventos Especiales

Dos cartas, “Tojo Resigns” (*Dimisión de Tojo*) y “Soviets Invade Manchuria” (*Los Soviéticos Invaden Manchuria*), son cartas de Evento Especial y *deben* ser jugadas en la Fase de Ofensivas del turno en que se cogen, si las condiciones del evento se cumplen. Además, no pueden ser jugadas como una Ofensiva Futura. La única elección que el jugador tiene es cuándo las juega en la Fase de Ofensivas en la que se cogen. Si una carta de Evento Especial ocurre en un turno anterior a cuando puede ser jugada (por ejemplo, “Tojo Resigns”), la carta puede ser jugada como una CO y causa un “volver a barajar” el mazo al final del turno actual para volver a incluir la carta y todas las demás cartas en la pila de descartes (no las retirada del juego). Si un Evento Especial es descartado debido al juego de otro evento o acción de jugador, el Evento Especial ocurre en el momento en que la carta se descarta.



6.0 Ofensivas

Las Ofensivas son el corazón del juego. Un jugador juega una carta de estrategia como una Carta de Operaciones o una

Carta de Evento cuyo texto especifica una ofensiva. Una carta de estrategia puede ser jugada como una CO (OC) o una CE (EC), pero no como ambas. El jugador que inicia una ofensiva se denomina el jugador en Ofensiva y el otro jugador se denomina el jugador en Reacción hasta la conclusión de la ofensiva. Las ofensivas permiten a un jugador mover un número variable de unidades que comienzan dentro del alcance de un HQ y declarar batalla para hexes concretos al final del movimiento. Puede usarse más de un HQ si se especifica así en un evento.

NOTA DE DISEÑO: Hay diferencias entre realizar una ofensiva usando una CO frente a una CE. Estas distinciones se indicarán en las reglas, pero puede ser útil entender qué se están simulando. Cuando se usa una CO, la ofensiva se considerará que es una acción localizada más pequeña realizada con las fuerzas a mano. Como consecuencia, una ofensiva CO sólo puede ser usada para declarar un hex de batalla. Lo destacable es que puesto que es una acción local, con menos recursos de mando de alto nivel, la seguridad es mejor y hay menos posibilidades de una intercepción contraria. Cuando se inicia una ofensiva con una CE, la ofensiva es mayor en su alcance con una preparación logística superior. Una ofensiva CE puede declarar un número cualquiera de hexes de batalla al contrario que el límite de 1 hex de batalla de una ofensiva CO. Sin embargo, la mayor coordinación hace la seguridad más precaria y es más susceptible de activar la oposición. Excepto por estas diferencias, los procesos de ofensiva son los mismos para ofensivas CO y CE.

6.1 Generalidades de una Ofensiva

El jugador en Ofensiva activa y mueve unidades según la carta que está jugando. La asignación de movimiento de las unidades se basa en el Valor de Operaciones de la carta jugada, independientemente de si se jugó como una CO o una CE. Cada tipo de unidad tiene una asignación de movimiento básica que se multiplica por el Valor de Operaciones de la carta jugada (véase 5.11). Al final de todo el movimiento de las unidades, el jugador en Ofensiva declara qué hexes son hexes de batalla (véase 6.24). **Una Ofensiva CE puede declarar un número cualquiera de hexes de batalla al contrario que el límite de 1 hex de batalla para una Ofensiva CO.**

Si no se declara batalla no hay movimiento de Reacción posible (excepción, véase 6.27), aunque algunas veces aún puede jugarse carta de Reacción. Si se declaran batallas el jugador en Reacción puede intentar alterar la condición de inteligencia y si tiene éxito y si alguna de las batallas están dentro del alcance de una unidad HQ del jugador en Reacción, éste puede intentar ahora realizar movimiento de Reacción. El jugador en Reacción altera la condición de inteligencia jugando una carta de Reacción (inteligencia o contra-

ofensiva) o haciendo una tirada de inteligencia con éxito. Si la condición de inteligencia es alterada a intercepción o emboscada el jugador en Reacción puede activar y mover unidades. Las unidades sólo pueden entrar, salir, o mover dentro del alcance (unidades aéreas/portaaviones) de los hexes de batalla. Las unidades en Reacción pueden participar en batallas que están fuera del alcance del HQ que se usó para activarlas, pero un mínimo de un hex de batalla debe haber estado al alcance del HQ para que haya ocurrido alguna reacción.

Al final del movimiento del jugador en Reacción, se resuelve el combate para todos los hexes de batalla. Al final de todos los combates, todas las unidades realizan movimiento post-batalla, lo que concluye la ofensiva.

Los jugadores se alternan en ser el jugador en Ofensiva y jugar una carta, que comienza otra ofensiva, y el juego continúa de esta manera hasta que ambos jugadores han jugado todas sus cartas. **Si un jugador se queda sin cartas antes que el otro jugador, el jugador al que le quedan cartas las juega una a una, quedando como el jugador en Ofensiva, hasta que todas las cartas han sido jugadas.**

6.2 Procedimiento de las Ofensivas

Cuando se inicia una Ofensiva, se sigue la siguiente secuencia:

- A. El jugador en Ofensiva activa unidades dentro del alcance de un HQ que cumpla los criterios en 6.21.
- B. Las unidades activadas mueven (6.22) y declaran batallas (6.24). Si no se declaran batallas, se procede al Movimiento Post-Batalla y se termina la Ofensiva. Excepción: véase 6.27 Movimiento de Reacción Especial.
- C. Si se declaran batallas, la condición de Inteligencia para la Ofensiva se establece por la carta de Estrategia o por defecto a Ataque Sorpresa.
- D. El jugador en Reacción puede intentar cambiar la condición de Inteligencia jugando una carta de Reacción O haciendo una tirada de inteligencia con éxito (como se especifica en la carta de Estrategia de Ofensiva) (6.25).
- E. Si la condición de Inteligencia permanece como Ataque Sorpresa, todas las batallas se resuelven sin actividad del jugador en Reacción. Si la condición de inteligencia es Intercepción o Emboscada, el jugador en Reacción activa unidades y las mueve a las batallas declaradas (6.26).
- F. Las batallas se resuelven (8.0).
- G. Se hace el movimiento post-batalla y la Ofensiva termina (8.6).

6.21 Activación de Unidades del Jugador en Ofensiva Un jugador puede activar un número de unidades igual

al factor de eficiencia del HQ que se esté usando para realizar la ofensiva MÁS el valor CO o el valor de logística del Evento. Las unidades a activar deben estar en hexes dentro del alcance HQ (7.52) del HQ usado para la ofensiva. Para activarse, se traza un camino de hexes desde el HQ a la unidad que se está activando. Las Zonas de Influencia de la aviación contraria (7.35) pueden afectar al camino trazado para la activación. El camino de activación puede trazarse a un hex de batalla ocupado por unidades de tierra contrarias si el hex es un hex de batalla declarado. Los HQ tienen nacionalidades específicas que pueden activar, a menos que se exceptúe por el texto de un evento. Específicamente, los HQ Aliados tienen una de tres nacionalidades: EE.UU. (por ejemplo, Central, Sur (Ghormley o Halsey), y Suroeste), Commonwealth (por ejemplo, Malaya, SEAC), o Combinadas (por ejemplo, ANZAC, ABDA). El japonés sólo tiene un tipo de HQ.

- A. Los HQ de EE.UU. pueden activar a unidades de EE.UU. (unidades azules o verdes) y unidades chinas.
- B. Los HQ de la Commonwealth pueden activar a unidades de la Commonwealth, chinas y aéreas del Ejército de EE.UU. (unidades aéreas de EE.UU. azules).
- C. Los HQ combinados pueden activar a cualquier unidad Aliada. Nótese: Sólo los HQ Combinados pueden activar a unidades holandesas.
- D. Los HQ japoneses pueden activar a cualquier unidad japonesa.

6.22 Asignaciones de Movimiento de las Unidades

La distancia que las unidades activas o reactivas pueden mover es igual al valor CO de la carta de Ofensiva que se está jugando multiplicado por la asignación de movimiento básica del tipo de unidad (naval=5, tierra=1, aire=alcance normal/extendido). (Véase 5.11 para una tabla con especificaciones y restricciones). **Excepción:** si la carta se juega como una CE, el evento puede permitir mayor movimiento que el valor CO de la carta y tiene preferencia.

6.23 Secuenciación de Movimientos Durante una Ofensiva

Cuando se mueven unidades durante una ofensiva, cada pila de unidades deberá ser movida hasta el final antes de que otra unidad o pila se mueva. El mayor impedimento para el movimiento durante una ofensiva es la localización de Zonas de Influencia (ZOI) aéreas contrarias no-neutralizadas. Todas las unidades aéreas y navales de portaaviones proyectan una zona de dos hexes alrededor de ellas que restringe el movimiento de todos los tipos de unidad que realizan movimiento estratégico y unidades de tierra que mueven vía asalto anfibio. La ZOI aérea está en efecto en todo momento. El jugador que mueve (en Ofensiva o en Reacción) puede neutralizar la ZOI contraria con el movimiento juicioso de unidades

aéreas no-BLA y portaaviones durante la ofensiva. Consecuentemente la secuencia de movimientos durante una Ofensiva puede tener resultados diferentes.

NOTA DE JUEGO: Básicamente, mover primero unidades aéreas y portaaviones a localizaciones donde neutralizar ZOI aéreas contrarias permite a unidades de tierra mover con menos restricción posteriormente. Como alternativa, mover junto con un portaaviones en efecto neutraliza ZOI contrarias cuando el portaaviones mueve, permitiendo así a las unidades acompañantes mover dónde deseen. Seguir la secuencia contraria podría evitar el movimiento de asaltos anfibios o de que ocurra movimiento estratégico debido a que no podría entrar en una ZOI aérea contraria no neutralizada.

NOTA DE DISEÑO: *Hay un poco de orquestación ofensiva obligada cuando se realiza una ofensiva. Realizar asaltos anfibios sin escolta raramente funciona a menos que se esté atacando un área sin la presencia de unidades aéreas contrarias y se esté apostando a que el oponente no va a reaccionar.*

6.24 Declaración de Hexes de Batalla

Después de que todo el movimiento de unidades en Ofensiva, el jugador en Ofensiva declara qué hex(es) son hexes de batalla. Un hex que contenga unidades en Ofensiva y en Reacción (incluyendo HQ) debe ser declarado un hex de batalla. Los hexes que sólo contengan unidades en Reacción, pero estén dentro del alcance de unidades aéreas y portaaviones del jugador en Ofensiva pueden ser declarados hexes de batallas. Con el juego de una CO un jugador puede declarar 1 hex de batalla. Aunque una Ofensiva CO sólo puede declarar 1 hex de batalla, las unidades pueden atravesar y pueden acabar su movimiento en hexes controlados por el contrario pero no ocupados. Nótese que puede ocurrir más de una batalla con el juego de una CO, si el movimiento de Reacción causa hexes de batalla adicionales. Con el juego de una CE un jugador puede declarar tantos hexes de batalla como desee dentro de las limitaciones de las demás reglas de batalla. Por cada hex de batalla declarado, el jugador en Ofensiva debe establecer qué unidades participarán en la batalla para ese hex. Ninguna unidad puede participar en más de una batalla por ofensiva, sin embargo, una unidad puede participar en una batalla por cada ofensiva realizada en el turno. Después del movimiento de unidades en Ofensiva, si no se declararon batallas, la ofensiva termina y es ahora el turno del otro jugador para jugar una Carta de Estrategia. Excepción: 6.27, Movimiento de Reacción Especial.

6.25 Determinación de la Condición de Inteligencia de la Ofensiva

La condición de inteligencia para una ofensiva es la misma que para todos los hexes de batallas en esa ofensiva. Este proceso no se realiza individualmente para cada hex de batalla. Como consecuencia, si el jugador en Reacción tiene éxi-

to en cambiar la condición de inteligencia, esto afecta a todos los hexes de batalla declarados para la ofensiva.

A. La condición de inteligencia de la ofensiva viene determinado inicialmente por la Carta de Estrategia jugada para iniciarla. Si la carta que se está jugando es una CO o si el Evento no especifica la condición de inteligencia, la condición de inteligencia por defecto para la ofensiva es Ataque Sorpresa.

B. El jugador en Reacción puede intentar cambiar la condición de inteligencia haciendo una de dos cosas. Primero, el jugador en Reacción podría elegir jugar una carta de Reacción que especifica la condición de inteligencia como Intercepción o Emboscada. El juego de una carta de Reacción sustituye la condición de inteligencia especificada por una Carta de Estrategia. Si se juega más de una carta de Reacción y se especifican ambas condiciones de inteligencia, intercepción y emboscada, la condición de inteligencia se convierte en una emboscada.

C. Segundo, si el jugador en Reacción no juega una carta y la carta de Ofensiva no indica específicamente un Ataque Sorpresa, el jugador en Reacción puede optar por hacer una tirada de inteligencia. Una tirada de inteligencia puede cambiar la condición de inteligencia de Ataque Sorpresa a Intercepción (nunca a Emboscada, que sólo puede hacerse por medio del juego de una carta de Reacción). Una vez que el jugador en Reacción hace una tirada de inteligencia, renuncia a la capacidad de jugar una carta de Reacción para cambiar la condición de inteligencia a menos que el texto de la carta de Reacción lo permita específicamente. El jugador en Reacción sólo puede hacer una tirada de inteligencia por ofensiva.

D. El Procedimiento de Tirada de Inteligencia es como sigue. La carta usada para iniciar la ofensiva tiene un valor CO y un valor CE. Si la ofensiva se inició con el valor CO de la carta, se usa el valor CO. Si la ofensiva se inició con un evento (CE), se usa el valor CE. Si la tirada es igual o menor que el valor de inteligencia de la carta de Ofensiva apropiada, la tirada tiene éxito y la condición de inteligencia para la ofensiva es Intercepción. Si la tirada es mayor que el valor especificado, la tirada no tiene éxito, y la condición de inteligencia para la ofensiva es Ataque Sorpresa.

E. Hay una manera en la que la tirada de inteligencia puede ser modificada. Si en algún momento del movimiento de alguna de las unidades de las fuerzas de la ofensiva, esas fuerzas entran, atraviesan o salen de una ZOI aérea contraria (no puede ser neutralizada, véase 5.22), el jugador en Reacción resta 2 de su tirada de intercepción. Sin embargo, una tirada no modificada de 9 siempre se considera una tirada fallida y da lugar a un Ataque Sorpresa, independientemente de cualquier modificador de la tirada.

6.26 Movimiento de Reacción

Si la condición de inteligencia es Ataque Sorpresa no hay movimiento de Reacción y el jugador en Ofensiva resuelve inmediatamente todas las batallas iniciadas por la ofensiva. Si la condición de inteligencia es Intercepción o Emboscada, el jugador en Reacción puede designar un (y sólo uno) HQ con suministro como el HQ de la Reacción, si al menos un hex de batalla declarado está dentro del alcance de ese HQ (este alcance no puede ser bloqueado de ninguna forma). Aunque todos los hexes de batalla puede que no estén dentro del alcance del HQ en Reacción designado, las unidades que activa pueden reaccionar en cualquier hex de batalla declarado que su asignación de movimiento les permita alcanzar. El HQ en Reacción sólo puede activar unidades que estén con suministro y dentro del alcance del HQ. **El jugador en Reacción puede activar un número de unidades igual al factor de eficiencia del HQ más el valor CO de la Carta de Estrategia del jugador en Ofensiva (independientemente de si se jugó como una CO o una CE) o el valor de logística de una carta de Reacción de Contraofensiva si se jugó alguna.**

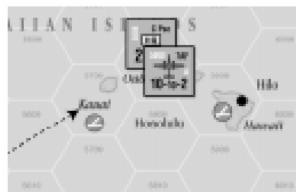
El jugador en Reacción sólo puede activar unidades que participarán en una batalla declarada. Cualquiera que no pueda ser movida a tal hex de batalla declarado no puede ser activada. Todas las restricciones que gobiernan la activación de ofensiva se aplican a la activación de Reacción, excepto que no pueden usar movimiento estratégico. Las unidades en Reacción sólo pueden participar en un hex de batalla declarado o en los creados por un Movimiento de Reacción Especial (6.27). Las unidades en Reacción que están en un hex de batalla pueden ser activadas y salir del hex de batalla, pero deben participar en la batalla, en el hex de batalla del que salen o no pueden ser activadas (excepción: 7.43 Evasión en Tierra). Un jugador en Reacción no está obligado a mover unidades sólo porque la condición de inteligencia sea Intercepción o Emboscada, pero las unidades activadas y movidas deben participar en una batalla.

6.27 Movimiento de Reacción Especial (RE)

Si una unidad de tierra contraria acaba su movimiento de ofensiva en un hex de aeródromo, puerto o ciudad controlada por el jugador en Reacción pero no ocupada que está dentro del alcance de un HQ en Reacción y en una Zona de Influencia de la aviación en Reacción (que no puede ser neutralizada por la presencia de unidades aéreas no-BLA en Ofensiva), el jugador en Reacción puede intentar una Reacción Especial. Para hacer esta Reacción Especial el jugador en Reacción debe hacer una tirada de inteligencia con éxito (no puede ser activada por medio del juego de una carta de Reacción). Si la tirada tiene éxito, el hex se declara como hex de batalla y el jugador en Reacción realiza un movimiento de Reacción normal. Esto puede ocurrir si el jugador en Ofensiva declara un hex de batalla (o hexes) o no. Si el jugador en

Reacción ya estaba reaccionado a un hex de batalla declarado (o hexes), este hex (o hexes) de batalla adicional se incluye dentro del movimiento de Reacción normal y cuenta para el número total de activaciones de reacción, pero esto no es automático, debe obtenerse con tirada hex a hex. Los hexes en los que se sólo se entra vía movimiento por tierra no son válidos para Reacción Especial. Si hay una Reacción Especial en un evento CE de Ataque Sorpresa, se usa el valor de inteligencia CO. Las unidades en Ofensiva que no estuvieran implicadas en una batalla, pero están apiladas en la batalla RE o al alcance pueden ser incluidas ahora. La Reacción Especial no cambia la condición de inteligencia.

EJEMPLO: El japonés mueve una unidad de tierra a Kauai no ocupada, que está dentro del alcance del HQ del Pacífico Central y dentro de la ZOI de la unidad aérea 7ª AF de EE.UU. en Oahu.



Puesto que el japonés no declaró ningún hex de batalla, normalmente el jugador Aliado no podría reaccionar. Sin embargo, debido a la ZOI de la unidad aérea 7ª AF de EE.UU., el jugador Aliado puede tirar para una reacción y si tiene éxito, Kauai sería declarada un hex de batalla y el jugador Aliado podría realizar un movimiento de reacción normal. Deberá tenerse en cuenta en este ejemplo que si el japonés hubiera declarado uno o más hexes de batalla y el jugador en Reacción hubiera hecho una tirada de Reacción Especial con éxito, el jugador en Reacción aún podría declarar Kauai como un hex de batalla e incluirlo dentro de su movimiento de Reacción. De hecho, esta regla permite a un jugador en Reacción con superioridad aérea responder a la ocupación de una localización de ciudad, puerto o aeródromo que no fue implicado por una batalla declarada normalmente.

6.28 Batalla y Conclusión de la Ofensiva

Cada batalla se resuelve según los requisitos de la regla 8.0, y luego todas las unidades, el jugador en Ofensiva primero, realizan movimiento post-batalla (véase 8.6). En este momento la ofensiva termina y el otro jugador juega una Carta de Estrategia para iniciar una nueva ofensiva, o se terminan las Fases de Ofensivas si ambos jugadores se quedan sin cartas.

6.29 Ofensivas Futuras



Una vez por turno cada jugador puede designar una Carta de Estrategia para conservarla para una Ofensiva Futura o una Reacción en el futuro.

Un jugador nunca puede tener más de una carta designada como una carta de Ofensiva Futura en un momento dado. Un jugador no puede designar una carta como una carta de Ofensiva Futura si hay una designada en ese momento. Para designar una carta de Ofensiva Futura, el juga-

dor, como juego de una Carta de Estrategia, coge la carta y la pone bocabajo al lado del mapa y pone el marcador de Ofensiva Futura encima de la carta para indicar su estatus. Ésta es la acción de ese jugador y el juego pasa al otro jugador. Una carta de Ofensiva Futura no cuenta para el tamaño de la mano ni la iniciativa.

A. Juego de Carta de Ofensiva Futura para Conseguir la Iniciativa

Si un jugador tiene menos cartas que el jugador contrario, el jugador con menos cartas puede conseguir automáticamente la iniciativa e ir primero si la primera carta jugada es una carta de Ofensiva Futura. La carta de Ofensiva Futura sólo puede ser jugada como una CE para conseguir la iniciativa de esta manera. En todos los demás casos, la regla 4.21 determina la iniciativa.

B. Carta de Ofensiva Futura en la Fase de Ofensivas

Una Carta de Estrategia no puede ser jugada como una Ofensiva Futura en el mismo turno en el que fue designada como una Ofensiva Futura, ni como la última carta jugada por el jugador propietario en una Fase de Ofensivas, bien sea en una ofensiva o en una reacción. Aparte de esta restricción, una carta de Ofensiva Futura puede ser jugada en cualquier momento en que un jugador podría jugar normalmente una Carta de Estrategia en la Fase de Ofensivas. Un jugador puede descartar una carta de Ofensiva Futura en lugar de jugar una Carta de Estrategia de su mano o jugar la carta como una ofensiva (como una CO o como una CE) o carta de Reacción. Un jugador puede conservar la misma carta de Ofensiva Futura durante varios turnos. El único inconveniente de hacer esto es que no puede designarse otra carta como una carta de Ofensiva Futura mientras que la carta designada como Ofensiva Futura actual no haya sido usada.

Nota: Cualquier carta excepto las de Evento Especial "Tojo Resigns" y "Manchurian Offensive" puede ser jugada como Ofensiva Futura.

7.0 Movimiento y Apilamiento

7.1 Asignación de Movimiento Básica

La distancia que una unidad puede mover en una Ofensiva o Reacción está basada en la asignación de movimiento básica del tipo de unidad multiplicada por el valor CO de la carta de Ofensiva o un texto CE que sustituya al valor CO. Véase 5.11 para el Valor de Operaciones y Tabla de Movimiento.

Todas las unidades tienen una asignación de movimiento básica. Esta Asignación de Movimiento Básica es:

TIERRA: 1 punto de movimiento

NAVAL: 5 puntos de movimiento

ÁEREA: Igual al alcance de la unidad en puntos de movi-

miento. Si hay dos alcances en la ficha, se usa cualquier valor.

NOTA DE JUEGO: Algunas unidades tienen un alcance extendido entre paréntesis. Si un jugador usa el alcance extendido entre paréntesis, la unidad aérea no puede participar en una batalla. Si el jugador quisiera usar una unidad aérea con un alcance extendido entre paréntesis en una batalla, la unidad tendría que ser movida usando el alcance normal.

7.2 Movimiento y Apilamiento de Unidades Navales

7.21 Movimiento Naval

Una unidad naval gasta 1 punto de movimiento por cada hex en el que entra. El jugador mueve 1 unidad o 1 pila de unidades cada vez, y debe terminar el movimiento de una pila o unidad sola antes de comenzar el movimiento de otra. Las unidades navales pueden entrar en cualquier hex vía un lado de hex de agua siempre que no sea vía un lado de hex de océano no-jugable. Las unidades navales nunca pueden cruzar un lado de hex todo tierra. Ciertos hexes de tierra en el juego tienen dos lados de hex de costa separados por una masa de tierra no cruzable. En estos casos una de esas costas se ha mostrado gráficamente como océano impracticable. Las unidades navales no pueden entrar en un hex a través de un lado de hex de océano no-jugable.

EJEMPLO: En el hex 2220 Soerabaja no puede entrar una unidad naval desde los hexes 2119, 2120 o 2221, pero podría entrar desde los hexes 2219, 2319 y 2320.

Las unidades navales normalmente pueden entrar y atravesar ZOI aéreas contrarias no neutralizadas, pero no pueden hacerlo si están moviendo con una unidad de tierra que realiza asalto anfíbio o movimiento naval estratégico. Los portaaviones en el mar no neutralizan Zonas de Influencia aérea enemiga mientras usan Movimiento Naval Estratégico. Las unidades navales deben acabar su movimiento en un hex de batalla, o en un hex desde el que las unidades navales de portaaviones y unidades no-portaaviones amigas con las que están apiladas pueden participar en una batalla, o en un hex que contenga un puerto amigo, o en (o al alcance de) un hex controlado enemigo no ocupado que contenga una unidad de tierra amiga. Si una unidad naval, después del movimiento post-combate (véase regla 8.6) no puede acabar una ofensiva en un hex de puerto controlado amigo por cualquier razón, es eliminada.

7.22 Movimiento Naval de Emergencia

Si, al final de una ofensiva o en la Fase Política (por medio de la Rendición Nacional), un jugador consigue el control de un hex que contiene unidades navales contrarias que no estaban activas, las unidades navales pueden hacer un movimiento naval de emergencia. Si hay un puerto amigo en un radio de 10 hexes, las unidades navales son colocadas (no

movidas) en esa localización. Si hay más de un puerto amigo dentro de ese radio, el jugador propietario elige el puerto al que mueve las unidades. Las Zonas de Influencia aéreas no tienen efecto sobre un movimiento naval de emergencia. Si no hay puerto amigo a diez hexes, las unidades navales son eliminadas.

EJEMPLO: Cuando las Filipinas se rinden, la unidad naval CA Asiatic de EE.UU. está en el hex de Leyte. La CA se pone en cualquier puerto amigo a 10 hexes, como por ejemplo 2220 Soerabaja.

7.23 Movimiento Naval Estratégico

Una unidad naval en Ofensiva puede mover dos veces el valor de puntos de movimiento permitido para una ofensiva si mueve desde un puerto amigo a otro puerto amigo. Una unidad naval que usa movimiento naval estratégico no puede entrar en una batalla ni entrar en una Zona de Influencia aérea contraria no neutralizada.

7.24 Apilamiento de Unidades Navales

Durante una ofensiva o batalla, puede apilarse un número cualquiera de unidades navales en un hex. Cuando no se realiza una ofensiva ni batalla, no más de 6 unidades navales de un jugador de cualquier tipo (CV, BB, CA, etc.) pueden estar en el mismo hex. Si hay unidades sobreapiladas, el jugador propietario retira las unidades navales en exceso del juego hasta que el hex esté dentro de los límites de apilamiento. Si las unidades navales estaban con suministro cuando son retiradas, son colocadas en el registro de turnos para ser devueltas al juego en el turno siguiente como refuerzos (que no pueden retrasarse). Si las unidades navales sobreapiladas estaban sin suministro, son eliminadas.

7.2 Movimiento y Apilamiento Aéreos

7.31 Movimiento Aéreo

Una unidad aérea mueve en incrementos, o “tramos” igual o menor que su alcance extendido (el mayor valor de alcance) o alcance normal para unidades que no tienen un alcance extendido. Una unidad aérea debe aterrizar en un hex controlado amigo que tenga un aeródromo (no afectado por unidad naval enemiga) al final de cada tramo de movimiento (véase la explicación más detallada de la indicación * en 5.11). El jugador mueve una unidad o una pila de unidades cada vez, y debe completar el movimiento de una pila o una unidad sola antes de comenzar el movimiento de otra. Las unidades aéreas nunca entran en el hex de batalla, a menos que comencaran la ofensiva en el hex de batalla. **Para participar en una batalla, una unidad aérea debe ocupar un hex amigo con un aeródromo dentro del alcance de la batalla o estar en el propio hex de batalla.** Una unidad aérea con un alcance extendido entre paréntesis que usa su alcance extendido en cualquier momento de su movimiento no puede participar en una batalla. Como consecuencia, las unidades aéreas en

Reacción con un alcance extendido entre paréntesis sólo pueden reaccionar con su alcance normal. Las unidades aéreas que salen de un hex de batalla en un movimiento de Reacción deben participar en la resolución del combate en ese hex de batalla, incluso si han salido de él.

7.32 Movimiento Aéreo de Emergencia

Si, al final de una ofensiva, el jugador en Ofensiva consigue el control de un hex (incluso por medio de la Rendición Nacional), que contiene unidades aéreas contrarias (que fueron o no fueron activadas), la unidades aéreas contrarias pueden hacer un movimiento aéreo de emergencia. Si hay un aeródromo amigo dentro del alcance normal o extendido, la unidad aérea se pone, no se mueve, a esa localización. Si más de un aeródromo cumple esa condición, el jugador propietario elige el aeródromo al que se mueven las unidades. Si no hay aeródromo amigo dentro del alcance las unidades aéreas son eliminadas. Una unidad aérea puede usar su alcance extendido entre paréntesis para el Movimiento Aéreo de Emergencia, incluso si participó en una batalla.

JEMPRO: El japonés ataca, captura y consigue el control de la Isla Wake, pero la unidad aérea "Marine" no ha sido eliminada. Puesto que no hay aeródromo amigo a 4 hexes de la Isla Wake, la unidad aérea es eliminada. Si la unidad aérea hubiera sido una unidad aérea de EE.UU. de largo alcance con un alcance de 6 hexes, la unidad aérea podría haber sido colocada en Midway (suponiendo que está controlada por los Aliados), que está a 6 hexes de Wake.

7.33 Transporte Aéreo Estratégico

Una unidad aérea en Ofensiva puede realizar transporte estratégico en una ofensiva moviendo hasta dos veces su asignación de movimiento de ofensiva desde un aeródromo a otro aeródromo amigo. Aparte de esto la unidad aérea debe mover a través de aeródromos intermedios dentro de cada incremento de alcance (tramo). *Como ejemplo, una unidad aérea de EE.UU. con un alcance extendido de cuatro es activada en una ofensiva con un valor CO de 2. Si la unidad aérea fuera a usar Transporte Estratégico Aéreo podría mover hasta 16 hexes (4 tramos), pero debe aterrizar en un aeródromo cada cuatro hexes para mover a esa distancia.* En ningún momento de su movimiento puede la unidad aérea entrar en una Zona de Influencia no neutralizada de la aviación contraria (7.35). No puede ser usada en una batalla en la ofensiva en la que usa transporte estratégico. Hay disponible para las unidades aéreas una segunda forma de transporte estratégico. En esta forma, una unidad aérea puede ser voluntariamente sacada del mapa como la jugada completa de cualquier CO, y devuelta al juego (no puede ser retrasada) el siguiente turno de juego como un refuerzo, bajo las reglas habituales de la colocación de refuerzos.

7.34 Apilamiento de Unidades Aéreas

Después de las batallas, pero antes del movimiento post-

batalla, no más de tres unidades aéreas y/o de tierra amigas (de cualquier tamaño) pueden apilarse en un hex. Si hay unidades sobreapiladas, el jugador propietario retira del juego las unidades en exceso, primero las unidades aéreas, hasta que el hex esté dentro de los límites de apilamiento. Si las unidades estaban con suministro cuando son retiradas, son colocadas en el registro de turnos para regresar al juego el turno después del siguiente turno como refuerzos (que no puede retrasarse). Si las unidades sobreapiladas estaban sin suministro, son eliminadas.

Nótese que varias parejas de unidades aéreas de EE.UU. tienen la misma designación de unidad, pero una de esas unidades aéreas siempre será una unidad aérea de Bombarderos de Largo Alcance mientras que el otro no. Dos unidades aéreas de EE.UU. con la misma designación cuentan como una unidad para apilamiento, pero no para activación (por ejemplo, hay dos unidades aéreas para la 7ª Fuerza Aérea de EE.UU.).



7.35 Zona de Influencia Aérea

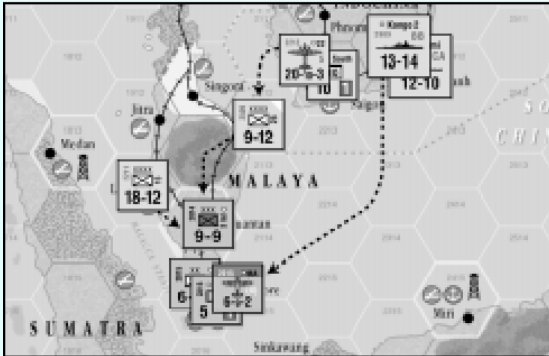
Todas las unidades aéreas y de portaaviones en suministro proyectan una Zona de Influencia (ZOI) de 2 hexes, que sólo puede ser neutralizada por la presencia de una unidad aérea no-BLA o unidad de portaaviones contrarias, con suministro, que proyecte su Zona de Influencia en el mismo hex. El colorario de esto es que una unidad aérea o de portaaviones sin suministro no tiene una ZOI aérea.

Una ZOI aérea es efectiva en todo momento. Una Zona de Influencia que no esté neutralizada impacta en varias funciones del juego:

- A. Ninguna unidad puede entrar o salir de una ZOI aérea cuando realiza movimiento estratégico.
- B. Las unidades de tierra que realizan asalto anfibio no pueden entrar ni salir de una ZOI aérea.
- C. Una ZOI aérea bloquea el camino de activación en el alcance HQ que entra o salga de la ZOI aérea a través de un lado de hex todo agua.
- D. Una ZOI aérea bloquea una ruta de suministros que entre o salga de la ZOI aérea a través de un lado de hex todo agua.

Una ZOI Aérea No Afecta:

- A. El movimiento por tierra de un hex de tierra contiguo a otro hex de tierra contiguo a través de un lado de hex de tierra.
- B. Movimiento de unidad naval o aérea (salvo el movimiento estratégico).
- C. Un camino de activación de alcance HQ que entre o salga de un hex a través de un lado de hex de tierra.



Ejemplo de Ofensiva:

Al comienzo del escenario de 1942 la Península Malaya tiene al 15º Ejército Japonés en Kuala Lumpur (1913) y al 25º Ejército (reducido) en Kota Bharu (2112). En apoyo están las fuerzas navales y aéreas en la Indochina Francesa (22ª Flotilla Aérea en el hex de Saigón 2112 y las unidades navales BB Kongo 2 y CA Mogami en el hex de Cam Rahn 2311). El jugador Aliado tiene el 3º Cuerpo Indio en Kuantan (2014) y la 8ª División Australiana, unidad aérea Malaya y el HQ Malaya en Singapur (2015).

El jugador japonés abre el turno de 1942 con la carta japonesa 3: “Malaya-Colonel Tsugi-Unit 82 Jungle Warfare”, que se juega como una CE. El jugador japonés puede usar cualquier HQ para activar unidades con un valor de logística de 3. El jugador japonés designa el HQ Sur (South) en Saigón (2112) como el HQ para la ofensiva, de esta forma puede activar 4 unidades (el valor de 3 + el factor de eficiencia de Sur de 1). El jugador japonés activa los ejércitos 15º y 25º más la 22ª flotilla aérea y la unidad naval BB Kongo 2. El japonés mueve a los ejércitos 15º y 25º a Kuantan y declara un hex de batalla. La 22ª aérea mueve de Saigón a Kota Baur para estar a 3 hexes de Singapur y la unidad naval BB Kongo 2 entra en el hex de Singapur y declara otro hex de batalla. El japonés puede declarar dos hexes de batalla debido a que la carta 3 fue jugada como una CE, mientras que si la hubiera jugado como una CO sólo podría haber declarado 1 hex de batalla.

El jugador Aliado ahora determina qué reacción, si hay, hará. La carta de estrategia militar japonesa especificaba la condición de inteligencia como Ataque Sorpresa, así que el jugador Aliado no puede hacer una tirada de inteligencia para alterar la condición de inteligencia. Afortunadamente el jugador Aliado tiene la carta Aliada 5: “Operation Matador”, que es una carta de Reacción de Contraofensiva. Los Aliados juegan esta carta y alteran la condición de inteligencia a intercepción. Puesto que ésta es una carta de contraofensiva, los Aliados pueden usar su valor de logística de 3 en lugar del valor CO japoneses de 2. Esto permite a los Aliados usar el HQ Malaya para activar unidades de tierra y aire, además de la unidad naval Fuerza Z.

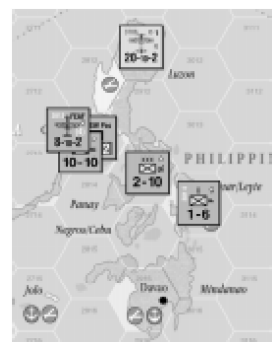
Los Aliados activan al 3º Cuerpo Indio, la 8ª División Australiana y la unidad aérea Malaya. Puesto que la Fuerza Z ya ha sido eliminada, los Aliados no pueden activarla. Los Aliados pueden activar 4 unidades, pero no hay ninguna otra unidad aérea o de tierra de la Commonwealth dentro del alcance del HQ Malaya y así está última activación se pierde. El británico mueve la 8ª Australiana al hex de Kuantan. La unidad aérea Malaya británica puede Reaccionar saliendo del hex de Singapur, pero debe participar en la batalla aeronaval en el hex de Singapur, la presencia de la unidad aérea japonesa neutraliza cualquier ventaja que pudiera tener, así que permanece donde está. Debido a la condición del texto en la carta japonesa 3, el japonés conseguirá un modificador de +4 en el combate en tierra. Este ejemplo se repetirá y continuará en el Ejemplo de Juego, pero por el momento es suficiente decir que el británico pierde la batalla de Kuantan y las fuerzas supervivientes se retirarán a Singapur, mientras que la unidad aérea Malaya es eliminada. Con la caída de Kuantan, el japonés conseguirá el control del hex y puesto que es un hex de recursos, aumentará su total de recursos en uno.

D. Una ruta de suministros que entre o salga de un hex a través de un lado de hex de tierra.

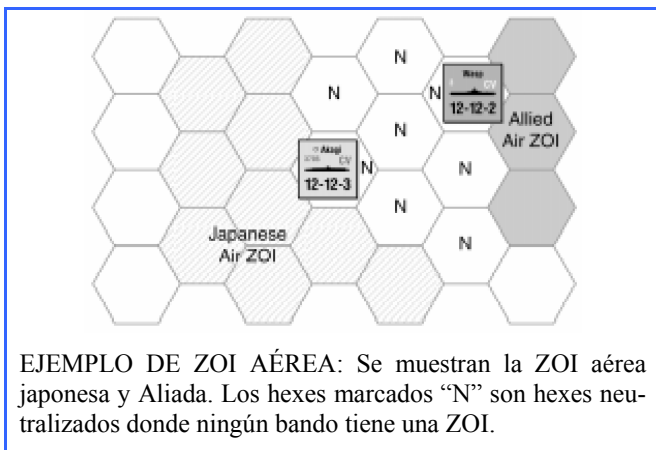
E. Un alcance HQ cuando se usa para mantener unidades reducidas en la Fase de Desgaste.

EJEMPLO: En las Filipinas el HQ SW está en Manila (2813) con la unidad aérea FEAF AF y el Cuerpo de Reserva. En un hex adyacente (2913) está el Cuerpo SL reducido y en Samur/Leyte está la Brigada P. Si el japonés tiene una unidad aérea localizada en 2911 su ZOI cubre todo Luzón. El HQ SW tiene suministro debido a que la unidad aérea

FEAF neutraliza la ZOI de la unidad aérea japonesa lo suficientemente lejos como para permitir el acceso al Mar de la China Meridional, donde supondremos que se puede trazar una ruta al borde Sur del mapa. El HQ SW Pac puede trazar un camino a todas las unidades de tierra en este ejemplo. Si se retira la unidad aérea FEAF de este ejemplo,



el HQ SW Pac se queda sin suministros debido a que no puede trazar una ruta fuera de una ZOI aérea contraria no neutralizada. Si se toma el mismo ejemplo, pero se mueve la unidad aérea japonesa de 2911 a Davao (2915) y se retira la unidad aérea FEAF, el HQ SW Pac tiene suministro debido a que Manila no está en la ZOI de la unidad aérea japonesa. El HQ SW Pac puede trazar un camino de activación al Cuerpo SL aunque esté en la ZOI aérea japonesa debido a que el SW Pac puede trazar un camino a él a través de lados de hex de tierra, pero la Brigada P no puede ser activada debido a que está en la ZOI aérea japonesa y el camino debe cruzar un lado de hex de agua, que está bloqueado por la ZOI aérea.



7.36 Ferry Aéreo en el Hex 5408

El aeródromo en este hex representa la capacidad de las unidades aéreas Aliadas, solamente, de usar esta localización como un aeródromo para los incrementos de “tramos de aterrizaje” cuando mueven a otra localización. En ningún momento puede una unidad aérea o de tierra acabar su movimiento en este hex. La única cosa que temporalmente neutraliza esta capacidad Aliada de usar este hex de esta manera es la presencia de una unidad naval japonesa en este hex durante una ofensiva.

7.4 Movimiento y Apilamiento de Unidades de Tierra

Las unidades de tierra tienen tres formas de mover, generalmente descritas como una si es por tierra y dos si es por mar. Las unidades de tierra pueden mover de un hex de tierra a otro hex de tierra a través de un lado de hex de tierra gastando un número variable de puntos de movimiento por cada hex en el que entra. Una unidad de tierra no puede entrar en un hex si no tiene suficientes puntos de movimiento para hacerlo. Esto significa que durante ciertas ofensivas de bajo valor CO, las unidades de tierra pueden ser incapaces de realizar movimiento de tierra debido a puntos de movimiento insuficientes. El jugador mueve una unidad o una pila de

unidades cada vez, y debe completar el movimiento de una pila o unidad sola antes de comenzar el movimiento de otra. Una unidad de tierra debe dejar de mover si entra en un hex ocupado enemigo que contenga unidades de tierra o aéreas, pero no está inhibido por la presencia de unidades navales contrarias.

Además, las unidades de tierra tienen dos maneras de mover a través de lados de hex todo océano. La primera es el transporte estratégico, que permite a las unidades de tierra con capacidad de asalto anfibio mover de un hex de costa amigo (con o sin un puerto) a un puerto amigo con suministro a lo largo de un camino que nunca atraviere una Zona de Influencia no neutralizada de la aviación contraria (7.35). La segunda es el Asalto Anfibio real, y permite a las unidades de tierra con capacidad de asalto anfibio mover desde un hex de costa amigo (con o sin un puerto) a cualquier otro hex de costa que pueda contener unidades de tierra enemigas. Una unidad de tierra que usa Asalto Anfibio mueve como una unidad naval y usa la asignación de movimiento determinado por la ofensiva. Si el hex de destino del Asalto Anfibio contiene una unidad de tierra enemiga el hex debe ser declarado como un hex de batalla (6.24).

7.41 Movimiento por Tierra

Una unidad de tierra gasta una cantidad variable de puntos de movimiento para entrar en un hex de tierra. Todos los hexes de terreno despejado cuestan 1 punto de movimiento entrar. Todos los demás tipos de terreno excepto las montañas cuestan 2 puntos de movimiento entrar. Una unidad gasta todos sus puntos de movimiento para entrar en un hex de montañas. Una unidad que entra en un hex vía una ruta de transporte estratégico gasta medio punto de movimiento para entrar en un hex que no contenga unidades contrarias. Una unidad de tierra no puede entrar en un hex a menos que tenga suficientes puntos de movimiento para hacerlo, ni una unidad de tierra puede cruzar un lado de hex todo océano con movimiento por tierra normal (excepción, véase movimiento en Barcazas japonés). Una unidad de tierra debe dejar de mover en cuanto entra en un hex ocupado por el contrario que contenga unidades de tierra o aéreas contrarias, pero no está inhibida por la presencia de unidades navales.

7.42 Restricciones del Movimiento

A. Las unidades de tierra japonesas no pueden entrar en hexes chinos no-costeros (por ejemplo, las unidades de tierra japonesas en el hex 2508 [Yungning] no pueden mover directamente a los hexes 2408 o 2507 con movimiento por tierra normal). Las unidades aéreas japonesas no pueden atacar a las unidades chinas en China.

NOTA DE DISEÑO: China ha sido tratada de forma abstracta, de forma que las fuerzas que están sobre una línea de frente fijo no se muestran. Básicamente, el único aspecto de las fuerzas chinas que se usa en el juego son las que se con-

centraron en el Teatro China-Birmania-India.

B. Las unidades de tierra japonesas pueden entrar en la India Septentrional, pero no pueden mover más allá dentro de la India. Véase las definiciones de frontera nacional. Las unidades aéreas y navales japonesas pueden atacar a unidades Aliadas en cualquier parte de la India que esté en juego.

C. Ninguna unidad de tierra o aérea puede entrar en territorio soviético por ninguna razón. Si no hay otra elección la unidad es retirada permanentemente del juego.

D. Ninguna unidad de tierra Aliada, excepto las unidades de tierra chinas, pueden entrar en hexes de China no-costeros.

E. Las unidades de tierra chinas sólo pueden operar en Birmania, India Septentrional, Kuming, y todos los hexes adyacentes a Kuming. Las unidades chinas que están forzadas a entrar en cualquier otro hex de tierra son eliminadas.

7.43 Evasión en Tierra

Una unidad de tierra puede mover desde un hex que contenga una unidad de tierra en Ofensiva contraria que acaba de entrar en el hex si tiene un hex de tierra al que pueda mover que no sea del que viene la unidad(es) contraria que entró en el hex Y si su fuerza de ataque es mayor (no igual) al de la unidad(es) contraria. En otro caso una unidad de tierra no puede dejar el hex. Si ocurre una evasión en tierra con éxito, la unidad que mueve puede continuar moviendo si le queda movimiento.

NOTA DE DISEÑO: Ésta es una regla de casi retirada antes de la batalla y no requiere que la unidad en retirada sea activada.

7.44 Transporte Estratégico de Unidades de Tierra

Una unidad de tierra puede mover de un hex costero (con o sin un puerto) a un puerto amigo hasta una distancia que una unidad naval amiga en la ofensiva actual pueda mover. Puesto que una unidad naval puede mover dos veces su asignación de movimiento si mueve de un puerto amigo a un puerto amigo, una unidad de tierra que realiza Transporte Estratégico que comienza su movimiento en un puerto amigo también puede duplicar su asignación de movimiento. El camino del movimiento nunca puede entrar en una Zona de Influencia no neutralizada de la aviación contraria (7.35) y nunca puede entrar en un hex de batalla. La unidad de tierra debe acabar su movimiento en un puerto amigo o no puede intentar el movimiento. Una unidad de tierra dada no puede combinar el Transporte Estratégico con otras formas de movimiento en la misma ofensiva. Nótese que el transporte estratégico de unidades de tierra no requiere el uso de puntos de asalto anfibio (PTA o ASP).

NOTA DE DISEÑO: Éste es un movimiento naval administrativo que usa transportes de tropas lentos, que es por lo que la unidad de tierra mueve como una unidad naval y no

requiere transporte de asalto anfibio más especializado.

7.45 Asalto Anfibio (Ofensiva y Reacción)

Todas las unidades de tierra japonesas, EE.UU., británicas (excepto la Brigada Acorazada), australianas y neozelandesas de la Commonwealth tienen capacidad de Asalto Anfibio. Las unidades holandesas, indias y chinas no tienen y no pueden usar Asalto Anfibio. Una unidad de tierra que mueve de esta manera puede mover desde cualquier hex de costa (con o sin un puerto) a cualquier hex de costa (con o sin un puerto) una distancia igual a la distancia a la que pueda mover una unidad naval en la ofensiva en curso. Un Asalto Anfibio nunca duplica la distancia que puede mover, incluso si entra en un puerto amigo al final de su movimiento. Un Asalto Anfibio puede entrar en cualquier hex de costa, contenga o no contenga unidades de tierra enemigas. Nótese que las cartas de Evento que restringen la activación de unidades navales no evitan que las unidades anfibiales usen Asalto Anfibio, y el que la Rivalidad Entre Administraciones esté en efecto no evita que las unidades del ejército (japonés o EE.UU.) usen movimiento de Asalto Anfibio. Excepción: Port Moresby (hex 3823) puede ser asaltado anfibioamente incluso siendo un hex de Montaña.

A. Requisito de PTA (ASP) para Asalto Anfibio (Ofensiva y Reacción)

Un Punto de Transporte Anfibio (PTA o ASP) debe estar disponible por cada unidad de tierra de tamaño división (XX) o menor que realice un Asalto Anfibio. Cada unidad de tamaño Cuerpo o Ejército (XXX o XXXX) requiere 1 PTA por cada paso (por ejemplo, una unidad reducida de tamaño Cuerpo o Ejército requiere 1 PTA y una unidad de Cuerpo o Ejército a fuerza completa requiere 2 PTA). Un punto de transporte anfibio sólo puede ser usado una vez por turno. Se anota su uso moviendo el marcador "Amphibious Shipping Used" en el Registro Estratégico. Si no hay suficientes puntos de transporte anfibio disponibles, las unidades para las que no hay suficientes PTA no pueden hacer Asalto Anfibio.

B. Restricciones del Asalto Anfibio (Ofensiva y Reacción)

El camino tomado por la unidad(es) de tierra en Asalto Anfibio puede entrar en un hex controlado contrario, pero no puede entrar ni salir de un hex controlado contrario que en ese momento contenga una unidad naval contraria (activa o inactiva), a menos que la unidad asaltante mueva con una unidad naval amiga durante todo lo que dure su movimiento. Una unidad en Asalto Anfibio nunca puede entrar ni salir de un hex dentro de una Zona de Influencia no neutralizada de la aviación contraria, incluso si mueve con una unidad naval no-portaaviones. Si por alguna razón la unidad e tierra en Asalto Anfibio se encuentra en una ZOI aérea contraria no neutralizada, debe dejar de mover y ser devuelta a su hex de origen.

Importante: Si la unidad(es) en Asalto Anfibio está sin una

unidad naval amiga acompañante y las fuerzas navales contrarias de cualquier tipo acaban su movimiento en el hex de batalla como parte del movimiento de Reacción, el asalto se cancela y la batalla se considera perdida. Cada unidad de tierra recibe la baja de 1 paso y, si no es eliminada, cada unidad realiza después movimiento post-batalla desde el hex.

NOTA DE JUEGO: Mover una fuerza anfibia con una unidad de portaaviones siempre neutraliza las Zonas de Influencia de la aviación contraria al mover. Además, poniendo un CV en una posición que neutralice una Zona de Influencia aérea contraria antes de mover la unidad de Asalto Anfibio permite a la unidad en Asalto Anfibio atravesar el área.

NOTA DE DISEÑO: El Asalto Anfibio es el uso de unidades navales especializadas para realizar las invasiones anfibias que fueron lo más característico de la Guerra del Pacífico. El movimiento a través de unidades contrarias es muy restrictivo a propósito. Las invasiones no pueden rodear localizaciones contrarias que contengan fuerzas navales y aéreas activas. Esas fuerzas tendrían primero que ser neutralizadas antes de que las valiosas tropas de combate se pusieran en peligro. Aunque las fuerzas de Asalto Anfibio entran en el hex de batalla, éste es un convenio mecánico para agilizar el juego. En realidad, si el combate aeronaval por un hex no tuviera éxito, los transportes de tropas darían media vuelta en el mar más allá del alcance de la batalla como hicieron los japoneses en la Batalla del Mar del Coral. Las ofensivas con poca escolta ocurrieron, aunque muy raramente, durante la guerra (tal como la captura de las Islas del Almirantazgo) cuando las defensas eran principalmente tropas de guarnición sin apoyo naval o aéreo y se conseguía una sorpresa total. La colocación apropiada de las unidades aéreas es esencial para evitar este tipo de ofensivas sorpresa.

C. Conclusión del Asalto Anfibio (Sólo en Ofensiva)

Si al final de la resolución de la batalla que contiene un Asalto Anfibio, la unidad(es) de tierra en Asalto Anfibio en Ofensiva no están en un hex controlado amigo (por ejemplo, las fuerzas asaltantes pierden la batalla aeronaval o de tierra), la unidad(es) en Asalto Anfibio en Ofensiva sólo pueden realizar movimiento post-batalla como una unidad naval, pero deben acabar su movimiento en un hex de puerto o costa amigo. Si esto no es posible, la unidad(es) en Asalto Anfibio es eliminada.

D. Restricción Especial al Asalto Anfibio de Ejército de EE.UU.

Hay una restricción especial para las unidades de tierra de Ejército de EE.UU. (unidades de tierra de EE.UU. azules). Sólo pueden realizar movimiento de Asalto Anfibio en una isla de un solo hex ocupada y controlada por el japonés si acaban su movimiento en un hex que contenga una unidad de Marines de EE.UU. que también acaban de terminar el movimiento de Asalto Anfibio en ese hex. En todas las demás

circunstancias, la presencia de una unidad de Marines de EE.UU. no es necesaria para que una unidad de Ejército de EE.UU. realice Asalto Anfibio. Ni hay ninguna restricción sobre las unidades de tierra de Ejército de EE.UU. para Asaltos Anfibios en islas de varios hexes o durante la Reacción.

NOTA DE DISEÑO: Además de que las unidades de Marines cuya razón de ser es el Asalto Anfibio, muchas unidades del ejército Aliado fueron entrenadas en este arte operacional durante la guerra. La restricción al Ejército de EE.UU. mantiene el papel que los Marines de EE.UU. tuvieron en las invasiones anfibias a finales de la guerra, aunque hubo algunas invasiones de Ejército en solitario durante las campañas de Nueva Guinea y las Filipinas.



7.46 Capacidad de Transporte Orgánico de Unidades Navales Japonesas (solamente)

El japonés tiene cinco unidades de tierra de tamaño brigada (1ª, 2ª, 3ª y 4ª SN y la SS). Estas unidades pueden realizar Asalto Anfibio usando 1 punto de transporte anfibio por unidad o pueden realizar Asalto Anfibio haciendo todo su movimiento con una unidad naval tipo CA, CL o APD con la que comienzan apiladas sin coste en puntos de transporte anfibio. Cada unidad naval de estos tipos, a fuerza reducida o completa, puede mover una de esas cinco unidades de tamaño brigada. Si la unidad naval es eliminada durante una ofensiva, la unidad de tierra que estaba transportando también es eliminada. Si la unidad naval pierde un paso no hay efecto sobre la unidad transportada.

EJEMPLO: En el turno de Diciembre del 41, el CA japonés Aoba puede permitir al destacamento de los Mares del Sur (Brigada SS) realizar Asalto Anfibio moviendo como una pila desde Truk a Rabaul, Nueva Bretaña. Las unidades que transportan y las unidades a transportar deben comenzar el movimiento en la misma localización.

NOTA DE JUEGO: Sólo hay un puñado de combinaciones de unidades naval y de tierra que pueden realizar este tipo de movimiento, pero es una manera útil de capturar de forma poco costosa bases contrarias no ocupadas, especialmente en los primeros compases de la guerra.

7.47 Barcazas Japonesas

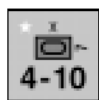
Cuando el japonés juega el evento de Barcazas Japonesas (“Japanese Barge”), el japonés vuelve su marcador “ASP” por su cara “Barges” y el marcador “Barges” deberá ser colocado cerca del jugador japonés. En cualquier ofensiva (solamente, no por una Reacción) que tenga una carta de valor CO de 3 (incluso si se jugó como un Evento), el japonés puede mover 1 unidad de tierra de cualquier tamaño como un Asalto Anfibio al coste de cero PTA, a través de un lado de

hex todo mar como su movimiento completo. Este movimiento puede iniciar una batalla, y se si se hace a un hex ocupado por el contrario y se trata como cualquier otro Asalto Anfíbio. Si es forzada a retirarse, la unidad en Ofensiva usa el movimiento en barcasas para regresar a su hex de origen. El japonés pierde esta capacidad o la tiene suspendida para el resto de la partida con el juego de la carta de Evento "Allied PT Boat".

7.48 Apilamiento de Unidades Terrestres

Después de las batallas, pero antes del movimiento post-batalla, no más de tres unidades aéreas y/o de tierra amigas (de cualquier tamaño) pueden estar apiladas en un hex. Si hay unidades sobreapiladas, el jugador propietario retira del juego las unidades en exceso, primero las unidades aéreas, hasta que el hex esté dentro de los límites de apilamiento. Si las unidades tenían suministro cuando son retiradas, son colocadas en el registro de turnos para regresar al juego el turno después del siguiente turno como refuerzos (que no pueden retrasarse). Si las unidades sobreapiladas estaban sin suministros, son eliminadas.

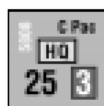
7.49 Brigada Acorazada Británica



El jugador Aliado puede recibir la 7ª Brigada Acorazada por medio del juego de una carta de evento. Cuando la 7ª Brigada Acorazada entra en hexes de terreno despejado o mueve a lo largo de

Rutas de Transporte a hexes no-Despejados, mueve normalmente como la demás unidades de tierra. Si la 7ª Brigada Acorazada entra en un hex no-Despejado sin el beneficio de una Ruta de Transporte, la unidad debe dejar de mover inmediatamente, incluso si le quedan puntos de movimiento. Efectivamente la 7ª Brigada Acorazada, suponiendo que tiene suficientes puntos de movimiento para entrar en un hex no-despejado sin el beneficio de una ruta de transporte, puede mover 1 hex no-despejado por ofensiva. La 7ª Brigada Acorazada no puede usar Asalto Anfíbio, pero puede usar Transporte Estratégico de Unidades de Tierra.

7.5 Unidades de Cuartel General (HQ)



Los Cuarteles Generales (HQ) representan la infraestructura de mando. Cada bando comienza el juego con un número de HQ en juego y puede recibir nuevos HQ como refuerzos o por medio de los eventos de las cartas. Los HQ no pueden ser eliminados per se, ya que representan una infraestructura de mando ubicua. Los HQ no mueven per se, pero pueden ser reposicionados voluntariamente (por el juego de una CO) o involuntariamente debido a acciones contrarias. Sin embargo unos pocos HQ Aliados no pueden regresar al juego si son retirados voluntaria o involuntariamente y vienen indicados por un punto (HQ Malaya y ABDA Aliados).

7.51 Capacidades de HQ

Los HQ tienen dos valores: Alcance de Mando y Factor de Eficiencia. El alcance de mando de un HQ se usa para determinar el alcance al que un HQ puede trazar un camino de activación para movimientos de Ofensiva y de Reacción. El alcance HQ se usa para determinar dónde pueden ponerse los refuerzos y los reemplazos. También se usa para determinar si las unidades tienen suministro y si pueden abastecerse a sí mismas en el mapa si están sin suministro. El Factor de Eficiencia de un HQ se usa junto con un valor CO o un valor de Logística para determinar el número de unidades que el HQ puede activar en una Ofensiva. Los HQ no cuentan para los límites de apilamiento, pero nunca puede haber más de un HQ (de cualquier bando) en un hex al mismo tiempo. Si por alguna razón esta condición no se cumple, todos los HQ excepto el primero que haya entrado en el hex son reposicionados involuntariamente.

7.52 Trazar el Alcance de Activación de HQ

Para que una unidad nueva debe estar dentro del alcance de activación de un HQ que tiene suministro. Este alcance de activación se traza desde el HQ (no se cuenta su hex) a la unidad (se cuenta el hex en el que está la unidad) que va a ser activada. El camino puede cruzar hexes controlados por el enemigo, y entrar o salir de un hex ocupado por el enemigo, pero no puede ser trazado a través de un hex que esté ocupado por el enemigo. El camino *puede* trazarse entrando o saliendo de hexes a través de lados de hex de tierra, incluso si están dentro de una ZOI aérea contraria no neutralizada. El camino *no puede* trazarse entrando o saliendo de hexes a través de lados de hex de agua si están dentro de una ZOI aérea contraria no neutralizada. Nota: los cálculos del alcance HQ para inteligencia y supervivencia de unidades reducidas durante el desgaste no puede ser bloqueado por unidades enemigas o ZOI aérea contraria. El suministro se traza de forma diferente, 13.1.

7.53 Restricciones de Nacionalidad de HQ

Todos los HQ están limitados a qué nacionalidades de unidad pueden activar en una Ofensiva. Los HQ japoneses pueden activar unidades japonesas. Los HQ Aliados vienen en uno de tres tipos: EE.UU. Commonwealth y Combinados. La Carta de Mando Nacional HQ Aliado indica qué unidades pueden ser activadas y suministradas por un HQ Nacional Aliado concreto.

Carta de Mando Nacional HQ Aliado

Nacionalidad HQ	Unidades EE.UU.	Unidades Commonwealth	Unidades Chinas	Unidades Holandesas
EE.UU.	Sí	No	Sí	No
Commonwealth	Sólo Unidades Aéreas	Sí	Sí	No
Combinado	Sí	Sí	Sí	Sí

7.54 Recolocación de HQ Retirado Voluntariamente

Los HQ no pueden mover per se y no cuentan para los límites de apilamiento, pero pueden ser retirados voluntariamente del mapa como la jugada completa de cualquier CO. Nada puede detener la retirada voluntaria de un HQ. El HQ retirado se pone en el registro de turnos para volver a entrar en el siguiente turno de juego. Un HQ en el registro de turnos regresa al juego en la fase de refuerzos del turno siguiente como un refuerzo normal y por tanto no puede retrasarse.

7.55 Recolocación de HQ Involuntaria

Si un HQ se encuentra solo en un hex en el que entra una unidad de tierra contraria, o si un HQ se encuentra al final de una batalla o rendición nacional en un hex controlado por el contrario, el HQ es retirado involuntariamente del juego. Un HQ que no tiene un punto se pone en registro de turnos y regresa al juego en la Fase de Refuerzos del siguiente turno de juego como un refuerzo normal. Si el HQ tiene un punto es retirado permanentemente del juego (los HQ Aliados Malaya y ABDA son los que serían retirados permanentemente).

7.56 Regreso de HQ

Un HQ que es reposicionado (voluntaria o involuntariamente) se pone en el registro de turnos. Un HQ en el registro de turnos regresa en la fase de refuerzos del siguiente turno de juego y no puede retrasarse. Un jugador puede traer un HQ del registro de turnos al juego antes jugando una CO de cualquier valor y poniendo el HQ en cualquier puerto controlado amigo en las Islas Natales Japonesas para los japoneses, o en Australia, Oahu o la India para los Aliados, siendo el retorno al juego la única acción para el juego de esa carta. Un HQ que regresa tras su colocación debe quedar en suministro.

8.0 Resolución de Batallas

Cada batalla se realiza en dos pasos, primero se resuelve el combate Aéreo y Naval, y luego se resuelve el combate en Tierra. Hay dos tablas de resultados de combates diferentes, aéreo/naval y tierra. Aunque ambos tipos de combates usan procedimientos similares, usan modificadores diferentes. En general, se mueven las fuerzas activadas del jugador en Ofensiva y se declaran los hexes de batalla. Luego el jugador en Reacción activa fuerzas, que están o que mueven a uno o más hexes de batalla declarados. Finalmente se resuelven las batallas entre las fuerzas activadas de cada jugador (más las fuerzas inactivas del jugador en Reacción que comienzan la Ofensiva en lo que se convierte en un hex de batalla declarado).

8.1 Quién Participa en Batalla

Todas las unidades en el mismo hex deben participar en la misma batalla. Ninguna unidad de cualquier jugador puede

participar en más de una batalla por Ofensiva.

8.11 Unidades Aéreas y Portaaviones en Batalla

Las unidades aéreas y de portaaviones activadas pueden participar en una batalla si el hex de batalla está dentro de su alcance aéreo. Una unidad aérea que está en un hex de batalla debe participar en esa batalla y no puede participar en otra batalla que esté dentro de su alcance. Si una unidad aérea del jugador en Reacción comienza su Reacción en un hex de batalla y reacciona saliendo del hex, aún debe participar en esa batalla incluso si ahora no está en el hex de batalla.

8.12 Unidades Navales en Batalla

Las unidades navales no portaaviones activadas que entran en el hex de batalla suman sus fuerzas navales al valor total de combate aeronaval. Las unidades navales no portaaviones que no están en un hex de batalla, pero en un hex con una unidad naval de portaaviones, no usan su valor de combate en la resolución de batalla, pero su presencia con los portaaviones les hace formar parte del procedimiento de bajas. Las unidades de portaaviones que tienen al hex de batalla dentro de su alcance aéreo, incluyendo estar realmente en el hex de batalla, siempre suman su valor de combate al combate aeronaval.

8.13 Unidades de Tierra en Batalla

Todas las unidades de tierra en un hex de batalla declarado deben participar en la porción de combate en tierra de la batalla. Las unidades de tierra en Ofensiva que entran en un hex de batalla a través del asalto anfibio sólo participan en la porción terrestre de la batalla si su bando gana la batalla aeronaval. Si el jugador en Ofensiva pierde la batalla aeronaval (no afecta a las unidades de tierra en Reacción) y la suya es una mezcla de unidades que entraron en el hex por medio del movimiento por tierra y asalto anfibio, sólo las unidades de tierra que entraron con movimiento por tierra participan en la batalla.

8.14 Suministro en Batalla

El suministro no tiene efecto sobre la resolución de la batalla. Sus efectos se tienen en cuenta para la Fase de Desgaste del turno.

NOTA DE DISEÑO: El Combate en Empire of the Sun no se pretende como un análisis operacional o táctico de interacciones aéreas, navales y en tierra en el Pacífico. El objetivo es recompensar al jugador que trae una mezcla equilibrada de fuerzas, que, en combinación con una buena inteligencia, consigue una potencia de fuego superior para soportar, al mismo tiempo que consigue, una histórica relación de bajas. Las unidades navales de superficie que están apiladas con portaaviones, pero no físicamente localizadas en el hex de batalla, refleja escoltas, cuyos valores de defensa protegen a los portaaviones, pero no contribuyen al combate de superficie, que es por lo que sus valores de combate no se aplican

en ataque. También, el hecho de que los barcos de superficie en el hex de batalla puedan aplicar sus impactos a unidades que están dentro del alcance, pero no en el hex de batalla, es una abstracción que refleja una acción de superficie que ocurre en la vecindad del hex de batalla entre esas fuerzas. Sin embargo, siempre que los portaaviones no estén en el hex de batalla, se requiere la presencia de unidades aéreas o portaaviones contrarios (uno a uno) para que reciban daño en batalla.

El sistema recreará los resultados de las campañas luchadas durante la guerra, pero debido al nivel estratégico del juego, dará poca idea, excepto en ese "macro" nivel, del por qué se consiguieron los resultados. El combate tiende a ser sangriento, dada la escala de tiempo y la naturaleza de desgaste de muchos de los conflictos que están por debajo de la escala del juego, pero que deben tenerse en cuenta por medio de este mecanismo. También debería tenerse en cuenta que algunas batallas realmente representan una serie de batallas. Por ejemplo una gran batalla naval en el hex de Guadalcanal podría representar todas las bajas recibidas en las Batallas de las Salomón Orientales, Santa Cruz y Guadalcanal. Se necesita un juego con más detalle que Empire of the Sun para una mayor visión de la causa y efecto de la resolución del combate en la Guerra del Pacífico.

8.2 Procedimiento de Combate Aeronaval

A. Ambos bandos suman sus fuerzas de ataque aéreo y naval activadas en el hex de batalla y añaden las unidades aéreas, CV, CVL, CVE activadas que estén al alcance del hex de batalla. El jugador en Reacción también suma las fuerzas de las unidades aéreas y navales inactivas que comienzan la Ofensiva en el hex de batalla, incluso si permanecieron inactivas después de la activación de Reacción. En el combate aeronaval, las unidades aéreas que están usando su alcance extendido no entre paréntesis en batalla, sin movimiento, reducen a la mitad su fuerza de ataque (redondeando al alza) en combate (a alcance normal están a fuerza completa). Este procedimiento general se modifica por los casos que sigue.

NOTA DE DISEÑO: Las unidades aéreas con base en tierra que están operando a alcance extendido sólo están usando su aviación bimotor. Esto reduce su potencial de combate debido a la falta de sus cazas de corto alcance y al hecho de que la carga de bombas se reduce en alcances mayores. Las unidades BLA tienen calculado en sus factores de combate su falta de efectividad básica contra unidades navales y el hecho de que el teatro del Pacífico para la mayor parte tuvo objetivos de infraestructura dispersos que no eran fáciles de dañar con bombardeo de alta altitud. La campaña de bombardeo estratégico contra Japón se maneja como un procedimiento diferente.

Nota al Jugador en el cálculo de la fuerza de combate: Para evitar que los jugadores cuenten factores, el sistema de

juego da igual peso a todos los factores traídos a la batalla. El reverso de esto es que hay veces en los que debes sumar una lista de pequeños números que dan un valor grande, ocasionalmente más de cien. Para evitar la necesidad de tener que manejar la calculadora hemos creado un ábaco gráfico. Hay dos Estrellas EE.UU. (azul y celeste) que puede usarse junto con el Registro Estratégico. Para usar esto, se indica una ficha como unidades (celeste) y otra como decenas (azul). Se mueve físicamente la ficha de las unidades una casilla por cada factor de combate disponible, avanzando la ficha de las decenas un espacio cada vez que se hayan contado diez factores. Cuando se finalice se tendrá una lectura directa del número total de factores de combate. Hemos suministrado un número matriz para manejar el cálculo del multiplicador de combate TRC. Entre estas dos técnicas un jugador puede hacer el mayor cálculo ocasional sin calculadora. Se da libertad para hacer estas operaciones matemáticas con la cabeza, o si se desea, usando una calculadora.



B. Cada jugador tira un dado (modificándolo como corresponda) para determinar el factor de efectividad en combate. La fuerza de ataque total de cada jugador se multiplica por el factor de efectividad dando lugar a los impactos totales hechos por el jugador. El jugador que causa impactos a las unidades del jugador contrario aplica esos impactos, es decir, elige las unidades que van a sufrir los resultados. Los impactos sólo pueden ser aplicados una vez, y por tanto sólo se usan para la resolución de esa batalla. Los impactos en exceso no pueden ser acumulados, y se pierden. Las unidades no activadas en el hex de batalla pueden recibir impactos.

Modificadores de la Tirada

1. Emboscada: Aliados +4
2. Ataque Sorpresa: +3
3. Turno de 1943: +1 para el jugador Aliado si hay alguna unidad aérea o portaaviones de EE.UU.
4. Turno de 1944 o 1945: +3 para el jugador Aliado si hay alguna unidad aérea o portaaviones de EE.UU.
5. Modificador de Evento: + cualquier modificador de batalla especificado por una CE. Nota: algunas cartas de evento tienen modificadores de batalla especiales.

NOTA DE DISEÑO: Los modificadores 3 y 4 reflejan la superioridad en el desarrollo tecnológico de la aviación de EE.UU. y la mejora de la doctrina de combate.

Tabla de Resultados del Combate Aeronaval

Tirada 1D10	
Modificada	= Factor de Efectividad del Combate
0, 1, 2	= un Cuarto (0,25) (redondeando al alza si se requiere)
3, 4, 5	= una Mitad (0,5) (redondeando al alza si se requiere)
6, 7, 8	= uno (1)
9	= uno* (1*)
Más de 9	= uno (1)

* = Si la tirada fue un 9 antes de cualquier modificación requerida, ese bando ha conseguido un impacto crítico además de recibir resultado 1. Véase aplicación de los impactos aeronavales.

C. Si la condición de inteligencia fue Intercepción, ambos jugadores aplican simultáneamente un número de impactos igual a su factor de efectividad de combate multiplicado por su fuerza aeronaval total.

EJEMPLO: El jugador Aliado tiene una unidad CV de fuerza de ataque 12, una unidad BLA de fuerza de ataque 4, una unidad aérea de fuerza de ataque 10 a alcance normal, una unidad aérea de fuerza de ataque 10 a alcance extendido, y una unidad BB de fuerza de ataque 16 en el hex de batalla. La fuerza total Aliada sería 47 (12+4+10+5+16). La condición de inteligencia es intercepción, así que no hay modificador de la tirada. Con una tirada de 2 o menos, se conseguirían 12 impactos contra las unidades japonesas, con una tirada de 3-5, se conseguirían 24 impactos, y con una tirada de 6 o más, se conseguirían 47 impactos.

D. Si la condición de inteligencia fue Ataque Sorpresa, el jugador en Ofensiva aplica todos los impactos primero. Las unidades del jugador en Reacción inactivas supervivientes en el hex de batalla calculan después su fuerza de combate, hacen una tirada en la TRC, y aplican los impactos a las unidades del jugador en Ofensiva.

E. Si la condición de inteligencia fue Emboscada (sólo posible con el juego de una carta de Reacción), el jugador en Reacción aplica todos los impactos primero. Sólo las unidades del jugador en Ofensiva supervivientes calculan después un resultado y aplican impactos a las unidades del jugador en Reacción.

F. Cómo Aplicar Impactos. El jugador que tiró el dado aplica todos los impactos contra unidades contrarias. Pueden ser aplicados en cualquier manera dentro de las restricciones de cuántos impactos anotados pueden ser aplicados. Todas las restricciones de cómo aplicar los impactos están en efecto en todo momento. Si surge alguna situación que parezca crear una contradicción entre las restricciones, el jugador que tira el dado es el que determina el resultado.

NOTA DE DISEÑO: No importa cómo de bien se escriba una serie de condiciones, pueden ocurrir raras combinaciones y los jugadores en el fragor de la competición pueden crear a menudo interesantes interpretaciones de las reglas. Para solucionar esto, la persona que tira recibe tiene la ventaja cuando ninguna otra resolución funcione.

NOTA DE JUEGO: El combate sólo da resultados posibles limitados y el truco es entender cómo los impactos aplicables, los cuales pueden crear un amplio rango de resultados de batalla, pueden repartirse mejor, y cómo guardarse contra demasiado daño tanto como sea posible por la composición

de las fuerzas. Es importante recordar traer fuerzas de protección para evitar tener valiosos portaaviones eliminados.

NOTA DE DISEÑO: La percepción común es que la Guerra del Pacífico estuvo dominada por la guerra de portaaviones. A alto nivel esto es un sentencia cierta, pero de hecho a finales de 1942 las fuerzas de portaaviones pre-guerra se habían cazado entre ellas hasta la extinción virtual. Esto es por lo que la firma de las batallas de superficie de la campaña de las Salomón se convirtió en la forma dominante de combate naval hasta que los astilleros de EE.UU. comenzaron a producir una riada inacabable de portaaviones clase Essex. Los jugadores verán a menudo una disminución y una subida en el desarrollo relacionado con sus fuerzas de portaaviones disponibles.

1. Si un número de impactos es igual a la fuerza de defensa de la unidad contraria, la unidad se vuelve por su cara reducida o eliminada si ya está por su cara reducida.

2. Las unidades de fuerza completa deben reducirse antes de que las unidades reducidas puedan ser eliminadas. Las unidades no-portaaviones que no están en un hex de batalla, pero están apiladas con una unidad naval de portaaviones que participa en la batalla, pueden y deben recibir bajas antes de que cualquier unidad de fuerza reducida pueda ser eliminada, con la excepción de un impacto crítico.

3. Ninguna unidad puede recibir un segundo impacto consecutivo (de fuerza completa a eliminación), hasta que todas las unidades que puedan ser reducidas son reducidas primero en fuerza. Los impactos en exceso se pierden si esta condición no puede cumplirse. *Continuando con el ejemplo del caso C arriba, la fuerza Aliada de fuerza de ataque 47 consigue una tirada de 6 o más y aplica 47 impactos a las unidades aéreas y navales. Usando los impactos disponibles, el jugador Aliado reduce todas las unidades japonesas excepto una unidad de fuerza completa, que permanece con una defensa de 18, y el jugador Aliado sólo deja 10 impactos sin aplicar. El jugador Aliado no podría eliminar una de las unidades japonesas reducidas debido a que permanece una unidad de fuerza completa, así que los 10 impactos restantes se pierden.*

4. Las unidades aéreas, CV, CVL y CVE que no están en un hex que contenga unidades navales contrarias (están dentro del alcance de la batalla, pero no realmente en el hex de batalla), no pueden recibir impactos a menos que la fuerza contraria también tenga al menos una unidad aérea, CV, CVL y CVE. Por cada unidad que coincida de esta manera, una unidad puede recibir impactos. Por ejemplo, si un bando tiene una unidad aérea y un CV y el oponente tenga tres unidades CV, CVL y CVE, los impactos podrían aplicarse sólo a dos de las tres unidades. En todos los casos el bando que aplica los impactos elige qué unidades de portaaviones o aéreas reciben impactos.

EJEMPLO: Si el bando japonés tiene un portaaviones y consigue 45 impactos frente a una fuerza Aliada con dos portaaviones de fuerza completa, es posible que un número mayor de impactos podrían quedar sin ser aplicados debido a la incapacidad de reducir uno de los dos portaaviones Aliados que evitaría que cualquier unidad de fuerza reducida fuese eliminada, puesto que aún quedaría una unidad naval Aliada de fuerza completa presente.

El corolario de esta condición es que si un bando no tiene unidades aéreas o portaaviones presentes y el otro tiene uno o más, ninguna de las unidades aéreas o portaaviones pueden ser dañados si no están realmente en el hex de batalla con unidades navales contrarias.

5. Si un jugador tiene el único bando con unidades navales y/o aéreas en la batalla aeronaval, los impactos pueden ser aplicados a cualquier unidad(es) de tierra contraria en el hex. Si hubiera unidades navales o aéreas contrarias en la batalla, los impactos sólo podrían ser aplicados a unidades navales y/o aéreas. Una unidad de tierra no puede ser eliminada debido a impactos aeronavales, un impacto sólo puede moverlo a su cara de fuerza reducida. Los impactos adicionales que no puedan ser usados se pierden.

6. Impacto Crítico. Si se consigue un impacto crítico (por una tirada no modificada de nueve o debido a un evento), el jugador puede ignorar la restricción del caso número 3 arriba, y aplicar impactos de la manera que desee, incluso eliminando unidades mientras que otras unidades de fuerza completa permanecen. *Continuando con el ejemplo de arriba, el jugador Aliado ha jugado la carta "Rochefort" convirtiendo la condición de inteligencia en una Emboscada con una condición especial que permite que cualquier tirada modificada de nueve o mayor se considere un impacto crítico. El jugador Aliado podría aplicar los 10 impactos no aplicados para eliminar una de las unidades japonesas reducidas, incluso si permanece una unidad naval de fuerza completa.*

Además, en cualquier momento en que un jugador consigue un impacto crítico, y es matemáticamente imposible conseguir al menos un paso de baja, se asigna un paso de baja a la unidad contraria con la menor fuerza defensiva que pueda recibir los impactos (en caso de empate, el jugador en Reacción elige).

NOTA DE DISEÑO: Esto simula la capacidad de la fuerza que hace la Emboscada, o una oportunidad fortuita durante una batalla, para abatir una parte de la fuerza contraria. Así es como un resultado tipo Midway podría ocurrir en el juego. Sólo hay dos cartas Aliadas que permiten la condición de Emboscada, así que no es el estado normal de las cosas a menos que se pueda sacar muchos "9s".

7. Ventaja de Alcance de la Aviación Naval Japonesa. En una batalla aeronaval en la que el jugador Aliado no ha con-

seguido un impacto crítico y el jugador japonés tiene más de una unidad portaaviones, se aplica este caso. Después de que todos los impactos hayan sido aplicados, el jugador japonés puede reducir un portaaviones japonés o eliminar un portaaviones japonés y recuperar un paso de baja de otro portaaviones (bien sea de fuerza reducida a completa o de eliminado a fuerza reducida). El número de impactos representado por esto no se calcula, esto es una transferencia de un paso por otro paso.

EJEMPLO: Suponiendo que el jugador Aliado no haya conseguido un impacto crítico, y que el jugador japonés tenía una unidad naval CV y un CVL entre las unidades que el jugador Aliado había reducido de fuerza completa a reducida, el jugador japonés podría transferir un paso de baja del CV al CVL, eliminándolo y devolviendo el CV a fuerza completa.

NOTA DE DISEÑO: Esta regla pretende capturar dos efectos. Primero que la aviación naval japonesa durante mucho tiempo de la guerra estuvo fuera del alcance de la aviación naval de EE.UU. mejor armada. Segundo la doctrina japonesa a menudo tenía portaaviones ligeros en su formación por delante de los portaaviones de flota más grandes. Lo que se simula aquí son los pilotos de EE.UU. impactando a los CVL aislados y gastando su artillería sin encontrar a los portaaviones de flota más grandes. Esto ocurrió varias veces durante los puntos álgidos de la campaña de Guadalcanal.

8.3 Determinación del Ganador del Combate Aeronaval

Ambos bandos suman las fuerzas de ataque de las unidades aeronavales supervivientes que contribuyeron a la fuerza de ataque en la batalla, activas o inactivas. Las unidades aéreas que tienen sus fuerzas de ataque reducidas a la mitad para la batalla debido al alcance, continúan así para este cálculo. Sólo las unidades navales no-CV en el hex de batalla se consideran para este cálculo (por ejemplo, una unidad naval BB en el hex de batalla cuenta, pero una unidad naval BB que está escoltado a los distantes portaaviones que también participaron en la batalla no, puesto que no contribuyeron con sus valores de ataque a la batalla). El bando con el mayor total es el ganador del combate aeronaval. En caso de empate el jugador en Reacción gana. **Excepción Especial:** Si el jugador en Reacción tiene una o más unidades aéreas o portaaviones presentes, y el jugador en Ofensiva no tiene unidades aéreas o portaaviones supervivientes, el jugador en Reacción gana automáticamente la batalla, independientemente de las fuerzas de ataque implicadas.

NOTA DE DISEÑO: La potencia aérea fue la variable crítica en el combate naval de la IIª Guerra Mundial. El excepción especial cubre las situaciones potenciales, tales como en Guadalcanal, donde incluso pequeños números de unida-

des aéreas podían evitar que las poderosas unidades de superficie pudieran apoyar las operaciones en el área.

8.31 Unidades Navales o Aéreas No Supervivientes

Si ninguna unidad aérea o naval sobrevive a la batalla, el resultado se considera una victoria del jugador en Ofensiva.

8.32 Victoria del Jugador en Reacción

Si el jugador en Reacción es el ganador, la batalla termina. Se continúa resolviendo las batallas restantes. Si ésta fue la última batalla, se pasa al movimiento post-batalla. Excepción: si las unidades de tierra en Ofensiva entraron en el hex por tierra, no con movimiento de Asalto Anfibio, realizan inmediatamente una batalla en tierra antes de resolver otras batallas. Véase 8.13.

8.33 Victoria del Jugador en Ofensiva

Si el jugador en Ofensiva gana y algunas unidades de tierra, por medio del asalto anfibio o movimiento de tierra, permanecen en el hex de batalla con unidades de tierra en Reacción (activas o inactivas), se realiza un procedimiento de combate en tierra. Si el jugador en Ofensiva pierde la batalla en tierra, la batalla termina y las unidades de tierra en el hex de batalla deben retirarse o quitarse. Si el jugador en Ofensiva gana el combate en tierra, gana la batalla y el jugador en Ofensiva consigue el control del hex. *NOTA DE DISEÑO: Si un bando consigue la supremacía aeronaval sobre el hex de batalla, las fuerzas de tierra pueden implicarse. Si no, se asume que esas fuerzas en asalto anfibio son devueltas como en el Mar del Coral.*

8.34 No se Realizó Ningún Combate Aeronaval

Si por cualquier razón, ningún jugador tiene unidades navales ni aéreas, ocurre el combate en tierra, exactamente igual que si hubiese sido una victoria aeronaval del jugador en Ofensiva.

8.4 Procedimiento de Combate en Tierra

A. El combate en tierra siempre es simultáneo, independientemente de la condición de inteligencia. Ambos bandos suman los valores de ataque de sus unidades en tierra activadas más las fuerzas de ataque de las unidades de tierra inactivas que comienzan la ofensiva en el hex de batalla, incluso si permanecieron inactivas después de la activación de Reacción, y luego realizan una tirada de efectividad de combate. El procedimiento básico es similar al combate aeronaval, pero el combate en tierra usa una Tabla de Resultados del Combate diferente y tiene modificadores diferentes. Este procedimiento general se modifica por lo siguiente. El jugador que tiró el dado aplica todos los impactos contra las unidades contrarias de cualquier manera dentro de las restricciones de cómo se pueden aplicar los impactos. Todas las restricciones en cómo se aplican los impactos se aplica en todo momento. Si surge alguna situación que parezca que se crea una contradicción con las restricciones, el jugador que

tira el dado determina el resultado.

Modificadores del Combate en Tierra

Modificadores del Jugador en Ofensiva

1. Si sólo el jugador en Ofensiva tiene unidades navales en el hex de batalla después del combate aeronaval, el jugador en Ofensiva suma +2 a la tirada por bombardeo costero.

2. Si el jugador en Ofensiva es el único jugador con unidades aéreas y/o de portaaviones que participan en la batalla y no hay unidades aéreas del jugador en Reacción inactivas en el hex de batalla después del combate aeronaval, el jugador en Ofensiva suma +2 a la tirada por superioridad aérea.

3. Ciertos tipos de terreno modifican la tirada:

JUNGLA: se resta uno de la tirada (-1).

MIXTO: se resta dos de la tirada (-2).

MONTAÑAS: se resta tres de la tirada (-3).

Nota: No hay modificador por terreno tipo Ciudad.

Modificadores del Jugador en Reacción

Si el jugador en Reacción tenía alguna unidad de tierra en un hex antes que el jugador en Ofensiva que realiza un Asalto Anfibio en ese hex, el jugador en Reacción suma +3 a la tirada.

Ambos Jugadores

Los modificadores de evento, que son cualquier modificador especificado por una CE jugada como el Evento en curso para la ofensiva o en reacción a la ofensiva, o cualquiera de tales condiciones creadas por el juego previo de una CE (por ejemplo, doctrina de Defensa Japonesa) se suman a cualquier otro modificador de batalla que esté en efecto como se indica arriba. Nótese que algunas cartas de evento tienen modificadores de batalla especiales, como "Col. Tsugi" que indica el modificador final y no es acumulativo.

Modificador de Blindados

Si la 7ª Brigada Acorazada británica está en la batalla los Aliados suman +1 a su tirada de combate por superioridad de blindados.

NOTA DE DISEÑO: Los modificadores representan los efectos del bombardeo costero, defensas de playa y cosas semejantes. Los ataques anfibios son por su naturaleza acciones muy sangrientas.

Tabla de Resultados del Combate en Tierra

Tirada	
Modificada	= Factor de Efectividad del Combate
Menos de 0,	
0, 1, 2	= una Mitad (0,5) (redondeando al alza si se requiere)
3, 4, 5 o 6	= uno (1)
7, 8	= uno y Medio (1,5) (redondeando al alza si se requiere)
9 o Más	= dos (2)

B. Cómo Aplicar Impactos. Cada jugador aplica a las uni-

dades contrarias un número de impactos igual a su factor de efectividad de combate multiplicada por su fuerza de tierra.

1. Sólo las unidades de tierra puede ser impactadas. Las unidades no activadas en el hex de batalla pueden ser impactadas.
2. Si un número de impactos es igual a la fuerza defensiva de una unidad contraria, la unidad se vuelve por su cara reducida o eliminada si ya estaba por su cara reducida.
3. Las unidades de fuerza completa deben ser reducidas antes de que las unidades reducidas o las unidades de 1 paso puedan ser eliminadas.
4. Ninguna unidad puede recibir un segundo impacto consecutivo (de fuerza completa a eliminación), hasta que primero todas las unidades se reduzcan en fuerza. Los impactos en exceso se pierden si esta condición no puede cumplirse.
5. Las unidades en tierra en Ofensiva que realizan asalto anfibio para entrar en el hex de batalla tienen su fuerza defensiva reducida a la mitad (redondeando al alza si es necesario) para calcular impactos.

C. Finalización del Combate en Tierra

1. Si, después de que se apliquen todos los impactos, sólo un bando tiene unidades en tierra en el hex, ese bando es el ganador. Si no, el bando que recibió más pasos de baja en el combate en tierra se retira en el movimiento post-batalla. Volver una unidad de tierra de su fuerza completa a su cara de fuerza reducida o la eliminación de una unidad reducida cuenta como un paso perdido. Si es un empate, el jugador en Reacción gana y el jugador en Ofensiva se retira.
2. Es posible que ambos bandos sean eliminados en un combate en tierra. Si esto ocurre, el jugador en Reacción mantiene el control del hex, pero todas las fuerzas aún quedan eliminadas.

NOTA DE DISEÑO: Lo que se está simulando aquí es que las unidades de ambos bandos dejan de tener efectividad en combate, y una fuerza remanente permanece en el hex de los defensores.

3. Si el jugador en Ofensiva es el único con unidades de tierra supervivientes en el hex de batalla, el hex es ahora controlado por ese jugador y las unidades aéreas y navales pueden realizar movimiento post-batalla a ese hex. Si el jugador en Reacción es el único con unidades de tierra supervivientes en el hex de batalla, el jugador en Reacción mantiene el control del hex.

NOTA DE DISEÑO: El combate en tierra es bastante sangriento dada la escala temporal del juego. Si ambas partes son eliminadas, no es que todo el mundo haya muerto, sino que las fuerzas de ambos bandos dejan ser efectivas en combate. Para los Aliados, esto significa que la unidad necesita

ser reconstruida. Para los japoneses, esto significa que la unidad habitualmente se pierde, debido a que la unidad de hecho lucha hasta el último hombre, como a menudo ocurría, tal como en Iwo Jima. Además, hubo veces, especialmente durante las campañas de las Salomón, que ambos bandos ocuparon las mismas islas. Para mantener la sencillez, esta situación se trata de forma algo abstracta, dada la longitud de los turnos.

8.5 Retirada

Una unidad de tierra en Ofensiva que entra en un hex con movimiento por tierra debe retirarse al hex desde el que ha entrado en la batalla. Una unidad de tierra en Ofensiva que entró en un hex vía movimiento de asalto anfibio realiza movimiento post-batalla como una unidad naval. Una unidad de tierra en Reacción que tiene que retirarse es retirada por el jugador en Ofensiva a un localización con nombre adyacente amiga a la unidades, si es posible, o en otro caso a un hex adyacente que no contenga una unidad en Ofensiva y que no sea uno desde el que una unidad de tierra en Ofensiva haya entrado en la batalla. Si estas condiciones no pueden cumplirse o si es una isla de un solo hex, la unidad de tierra en Reacción es eliminada.

8.6 Movimiento Post-Batalla

Después de que se hayan terminado todas las batallas se realiza el Movimiento Post-Batalla. Sólo las unidades activas que no realizaron ninguna forma de movimiento estratégico pueden realizar movimiento post-batalla. Las asignaciones de movimiento para unidades aérea y navales en el movimiento post-batalla son iguales a las usadas para la ofensiva. Las unidades de tierra no realizan Movimiento Post-Batalla excepto para retirarse o las unidades en Asalto Anfibio en Ofensiva que pierden la batalla. El jugador en Reacción realiza movimiento post-batalla primero, seguido por el jugador en Ofensiva. No está permitida ninguna forma de movimiento estratégico en el Movimiento Post-Batalla.

8.61 Movimiento Post-Batalla de Reacción

Si un hex de batalla es capturado por la ofensiva, las unidades de tierra del jugador en Reacción se retiran si pueden, si no pueden son eliminadas (por ejemplo, islas de 1 hex). Si las unidades de tierra en Reacción ganan permanecen en el hex de batalla. Las unidades activas del jugador en Reacción mueven y deben acabar su movimiento en un hex controlado por el jugador en Reacción (por ejemplo, unidades aéreas en aeródromos, unidades navales en puerto). El hex debe tener suministros y estar dentro del alcance de un HQ amigo si es posible, pero si esto no es posible, está permitido cualquier hex controlado. Si tales localizaciones no están disponibles las unidades son eliminadas. Las unidades aéreas o navales del jugador en Reacción en el hex de batalla pueden realizar movimiento de emergencia (Véase 7.22, 7.32).

8.62 Movimiento Post-Batalla en Ofensiva

Después de que se terminen todas las batallas, todas las unidades en Ofensiva supervivientes puede acabar su movimiento en el hex que ocupan (si está permitido u obligado) o mover a un aeródromo (si es aérea) o puerto (si es naval) amigo. Las unidades de tierra sólo pueden dejar el hex que ocupan si son forzadas a retirarse del combate. Después de perder una batalla, las unidades de tierra en Ofensiva que usaron Asalto Anfíbio realizan movimiento post-batalla igual que una unidad naval, pero no pueden entrar ni atravesar hexes ocupados por el contrario ni zonas de influencia aéreas no neutralizadas contrarias. Las unidades navales pueden permanecer o mover a un hex controlado amigo que contenga un puerto. Las unidades aéreas pueden mover a un hex controlado amigo que contenga un aeródromo. Una unidad que deba mover a una localización amiga pero es incapaz de hacerlo es eliminada.

9.0 Refuerzos y Puntos de Transporte Anfíbio

9.1 Recepción de Refuerzos:

9.11 Colocación

Todos los refuerzos llegan de forma esquematizada o debido a una carta de evento. Los refuerzos de tierra y navales se ponen en hexes de puerto amigo y con suministros dentro del alcance de un HQ que puede activar a la unidad de refuerzo naval o de tierra que llega. Las unidades aéreas se ponen en hexes de aeródromo amigo y con suministros, dentro del alcance de un HQ que puede activar a la unidad aérea que llega. Los refuerzos nunca pueden ser colocados dentro de una Zona de Influencia de la aviación contraria no neutralizada. Los HQ que usan su alcance para poner refuerzos en el mapa deben haber comenzado el turno en el mapa (no llegar como un refuerzo). Los HQ que llegan como refuerzos sólo pueden poner unidades de refuerzo en el hex que ocupan. Los refuerzos de cada jugador son colocados simultáneamente (primero el Aliado y luego el japonés) además de que la colocación de un refuerzo no puede alterar la ZOI enemiga para permitir otras colocaciones. Cuando se ponen refuerzos, las restricciones de apilamiento o colocación no pueden ser violadas. Las unidades HQ de refuerzo deben ser colocadas en un puerto amigo donde instantáneamente tendrían suministros.

9.12 Restricciones Especiales a los Refuerzos Aliados

Los HQ Aliados tienen una de tres nacionalidades: EE.UU. (por ejemplo, Central, Sur [Ghormley o Halsey], Suroeste), Commonwealth (por ejemplo, Malaya, SEAC), o Combinado (por ejemplo, ANZAC, ABDA). Los HQ de EE.UU. no tienen una distinción de Ejército o Marina durante la Rivali-

dad Entre Administraciones de EE.UU. Los refuerzos Aliados tienen restricciones de qué nacionalidad de HQ pueden usar para la colocación.

A. Las unidades de tierra y navales de EE.UU. sólo pueden ser puestas al alcance de los HQ de EE.UU. o Combinados, mientras que las unidades aéreas de EE.UU. pueden ser colocadas al alcance de cualquier HQ amigo.

B. Las unidades de la Commonwealth sólo pueden ser puestas al alcance de los HQ Commonwealth o Combinados.

C. No hay refuerzos que no sean de EE.UU. o de la Commonwealth en el juego, pero cuando una unidad china necesita ser colocada como si fuera un refuerzo, sólo puede ser colocada en Kunming (2407).

9.13 Refuerzos Japoneses

Todos los HQ japoneses pueden ser usados para poner cualquier unidad de refuerzo japonesa. Al contrario que las unidades de combate que tienen distinciones de Ejército o Marina durante la Rivalidad Entre Administraciones. Los HQ japoneses son en la práctica HQ Combinados.

9.14 Problemas en la Entrada de Refuerzos

Si por cualquier razón una unidad de refuerzo no tiene un punto de entrada utilizable (debido a que no hay disponible ningún HQ apropiado o cualquier otra razón), el jugador propietario puede retrasar voluntariamente la entrada de ese refuerzo. La unidad permanece en la casilla "Delayed Reinforcement" hasta que puede entrar en juego correctamente en una Fase de Refuerzos posterior. Un refuerzo Aliado retrasado es susceptible, cada turno que permanezca en la casilla de retraso, de ser enviado a Europa, y debe hacer la tirada apropiada para determinar esto.

9.2 Refuerzos Retrasados

9.21 La Guerra en Europa

Los refuerzos Aliados pueden ser retrasados debido al nivel de Guerra en Europa (GEE o *WIE*) o un evento. Al comienzo de la Fase de Refuerzos, el jugador Aliado trae al juego a todas las unidades en la casilla "Delayed Reinforcements". Después de hacer esto, si el nivel GEE es "Sin Efecto", el jugador Aliado recibe todos los nuevos refuerzos para ese turno. Si el nivel GEE es 1 o más, o si se requiere por el juego de una Carta de Evento, todos los refuerzos Aliados para ese turno se ponen en la casilla de retraso. Ciertas unidades cuando son colocadas en la casilla de retraso pueden ser Enviadas a Europa (Véase 9.22).

9.22 Unidades Válidas para Enviar a Europa

Las unidades de tierra del Ejército de EE.UU. (azul) y aéreas (pero no Marines) más las unidades navales CVE (no CV ni CVL) de EE.UU. son válidas para ser enviadas a Europa. Todas las demás unidades están exentas de ser Enviadas a Europa.

9.23 Tipos de Unidad que No Pueden Retrasarse

Las unidades HQ y las unidades aéreas B29 de EE.UU. nunca pueden retrasarse.

9.24 Tirada para Enviar a Europa

Se hace una tirada individualmente por cada unidad válida cuando es colocada en la casilla “Delayed Reinforcement”, incluso si esto ocurre debido a un evento. Si la tirada de Enviar a Europa para una unidad falla en el rango indicado (determinado por el nivel de Guerra en Europa actual), los refuerzos son retirados permanentemente del juego (son divertidos a Europa para el resto de la guerra).

Nivel GEE:	Rango de Resultados de la Tirada
Ninguno:	No hay tirada
Nivel 1:	0-1
Nivel 2:	0-3
Nivel 3:	0-5
Nivel 4:	0-7

9.3 Puntos de Transporte Anfibio (PTA)

Al comienzo de cada escenario ambos bandos comienzan con un número de Puntos de Transporte Anfibio (PTA o *ASP*) según venga indicado en el escenario. Cada PTA sólo puede ser usado una vez por turno. Cada vez que se usa un PTA, se mueve el marcador “ASP Used” en el Registro de Turnos como una forma de recordar cuántos de los PTA disponibles se han usado en el turno en curso. Al comienzo de un nuevo turno, se reinician los marcadores para indicar el nivel completo.

9.31 PTA (*ASP*) Aliados

El jugador Aliado recibe 1 PTA de refuerzo por turno al comienzo del turno 2. Estos PTA de refuerzo aumentan permanentemente el nivel disponible para turnos posteriores. No hay forma de reducir el nivel PTA Aliado, incluyendo su adición de refuerzos, una vez son recibidos. Los Aliados pueden conseguir nuevas adiciones de PTA permanentes o temporales debido a ciertas cartas de evento (por ejemplo, “Edwin Booz: Defense Consultant” y “Olympic & Coronet” respectivamente).

9.32 PTA (*ASP*) Japoneses

El japonés comienza cada escenario con un número predeterminado de PTA. Comienzan el escenario de Campaña Completa con 7 PTA. El japonés no recibe PTA de refuerzo durante el juego como ocurre con los Aliados. El japonés puede conseguir PTA temporales adicionales por medio de ciertas cartas de evento. El japonés pierde permanentemente un PTA cada vez que los Aliados hacen un ataque de guerra submarina con éxito además de otros efectos que pueden ocurrir debido al ataque. El japonés nunca puede perder su último PTA por ninguna razón, así que una vez reducidos a 1 PTA, no puede ser reducido más por ninguna acción.

9.33 Barcazas Japonesas y “PT Boats” Aliados

Una carta japonesa es la carta de evento de Barcazas. Si se juega durante la partida, esto da al japonés una capacidad limitada de permitir que unidades de tierra crucen un lado de hex de mar a una isla adyacente. El juego Aliado de la carta “PT Boats” cancela la capacidad de las Barcazas Japonesas, o, si se juega antes de que el japonés juegue la carta de Barcazas, sustituye la capacidad de los japoneses para jugar este evento más tarde en el juego. Véase la regla 7.47.

10.0 Reemplazos

Cada bando recibe reemplazos de una de varias maneras. Los reemplazos se usan para poner unidades de fuerza reducida a fuerza completa y devolver unidades que han sido eliminadas al juego a fuerza reducida o completa. Para recibir reemplazos, las unidades reducidas ya en el mapa deben tener suministros, y no estar en una ZOI enemiga no neutralizada. Las unidades eliminadas que regresan al mapa son tratadas idénticamente a los refuerzos. El jugador Aliado pone todos los reemplazos primero, y luego lo hace el jugador japonés. A menos que se indique específicamente en los siguientes puntos de las reglas o por el texto de una carta de Evento, los reemplazos no pueden ser acumulados, y si no se usan en el turno de su llegada se pierden.

10.1 Restricciones de Unidad Pre-Guerra

Algunas unidades Pre-Guerra de los bandos Aliado y japonés no pueden aceptar reemplazos y como consecuencia cuando son eliminadas son retiradas permanentemente del juego. Estas unidades que no pueden aceptar reemplazos están señaladas con un punto en el frontal de sus fichas de unidad.

10.2 Reemplazos Japoneses

10.21 Reemplazos Esquemáticos de Unidades Navales Japonesas

El jugador japonés recibe un número limitado de reemplazos navales en el desarrollo del juego tal como viene indicado en la Carta de Reemplazos. Éstos pueden ser usados para poner unidades navales reducidas a fuerza completa o devolver al juego unidades navales válidas de la pila de unidades eliminadas como refuerzos a fuerza reducida o completa. Los pasos de reemplazo de unidad naval japonesa no se pierden si no se usan y pueden ser llevados de turno a turno. Se mantiene un registro de ellas con el marcador de reemplazo naval en el Registro Estratégico.

10.22 Reemplazos de Unidad Aérea Japonesa

No hay reemplazos esquematizados para las unidades aéreas japonesas. El jugador japonés puede recibir un pequeño número de reemplazos aéreos por medio del juego de ciertos eventos.

10.23 Reemplazos de Unidad de Tierra Japonesa

No hay reemplazos esquematizados para unidades de tierra japonesas. En el Segmento de Reemplazos, el jugador japonés puede traer hasta dos pasos de reemplazo desde China. Esto se hace reduciendo el número disponible de divisiones japonesas en China en uno o dos y trayendo una unidad de tierra de fuerza reducida que tenga suministros de vuelta a fuerza completa por cada división de China cogida, o una unidad eliminada de vuelta a fuerza reducida por cada división cogida, o una unidad eliminada de vuelta a fuerza completa por dos divisiones cogidas. Si no hay divisiones japonesas en China, el jugador japonés no puede recibir reemplazos de unidad de tierra. Las divisiones japonesas disponibles en China se registran moviendo el marcador en el Registro de Divisiones en China. Además, el juego de algunas cartas de Evento pueden dar reemplazos de tierra japoneses, que el jugador japonés debe usar como indique el texto de la carta.

10.3 Reemplazos Aliados

10.31 Reemplazos de Tierra

El jugador Aliado recibe un número específico de reemplazos de tierra según la Carta de Reemplazos. Si estos reemplazos no pueden ser usados, se pierden (van a Europa). El jugador Aliado recibe dos reemplazos de tierra por turno de juego, a partir del turno 2. Estos reemplazos deben ser usados o también se pierden. La División de Marines de EE.UU. y cualquier unidad de tamaño Cuerpo de EE.UU. o la Commonwealth pueden ser cogidas de la pila de unidades eliminadas como una unidad de fuerza reducida por medio del uso de 1 reemplazo, o una unidad reducida pueden ser devuelta a fuerza completa con el uso de 1 reemplazo. Una unidad en la pila de eliminados puede ser devuelta a fuerza completa en un solo turno usando dos reemplazos.

10.32 Reemplazos Aéreos

El jugador Aliado recibe 5 reemplazos aéreos por turno. Cada uno de estos puede usarse para traer al juego una unidad aérea válida de la pila de unidades eliminadas a fuerza reducida o devolver una unidad de fuerza reducida a fuerza completa. Además, dos reemplazos pueden ser usados para traer al juego una unidad eliminada a fuerza completa. Si estos reemplazos no se usan en el turno, se pierden (van a Europa).

10.33 Reemplazos Navales

El jugador Aliado recibe un número de reemplazos navales específicos según la carta de Reemplazos. Si no pueden ser usados, se pierden. El jugador Aliado consigue uno o dos reemplazos navales de EE.UU. por turno (excepto en el turno 1) si controlan Oahu (5808). Cada uno de estos puede usarse para traer al juego a una unidad naval válida de la pila de unidades eliminadas a fuerza reducida o devolver una unidad de fuerza reducida a fuerza completa. Además, dos reemplazos pueden usarse para traer una unidad eliminada al juego a fuerza completa. El jugador Aliado consigue un re-

emplazo naval de la Commonwealth en turnos divisibles entre 3 (los turnos 3, 6, 9, 12) si controlan alguno de los hexes de Colombo (1307), Trincomelee (1308), Singapur (2114), Hong Kong (2709), o Townsville (3727).

10.34 Reemplazos Chinos

Si China no se ha rendido, el jugador Aliado recibe un reemplazo chino por turno impar. Estos reemplazos chinos pueden ser usados para traer al juego un ejército chino eliminado de la pila de eliminados a fuerza reducida al hex 2407, Kunming, o devolver un ejército chino de fuerza reducida a fuerza completa. Nótese que puesto que el japonés no puede entrar en hexes chinos no-costeros, Kunming no puede ser atacada y siempre estará disponible como una localización para recuperar unidades de ejército chino, si tienen suministros. Los reemplazos chinos que no pueden usarse en el turno en que se reciben se pierden. Las unidades chinas no pueden usar otros reemplazos.

10.33 Holanda

No hay reemplazos para las unidades holandesas. Una vez que una unidad holandesa es eliminada es retirada permanentemente del juego.

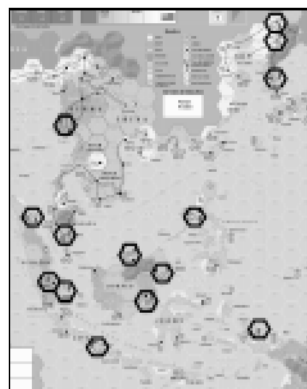
11.0 Guerra Estratégica

La Guerra Estratégica es todo lo que se refiere a determinar el tamaño de la mano de Cartas de Estrategia del japonés y el Aliado. El número de Cartas de Estrategia, que representa los recursos en el juego, cogidas por cada bando viene determinado por las condiciones en el mapa y el resultado de la Guerra Estratégica Aliada.

11.1 Cartas de Estrategia Japonesa

11.11 Hexes de Recursos

El jugador japonés puede coger una Carta de Estrategia por cada 2 hexes de recursos bajo control japonés, redondeando al alza, al comienzo del Segmento de Guerra Estratégica como el número básico japonés de cartas a coger. Los 14 hexes de recursos son:



- 1813 Sumatra
- 1916 Sumatra
- 2016 Sumatra
- 2008 Birmania
- 2014 Malasia
- 2119 Java
- 2415 Borneo
- 2517 Borneo
- 2616 Borneo
- 2813 Filipinas
- 3219 Nueva Guinea
- 3302 Manchuria
- 3303 Manchuria
- 3305 Corea

El jugador japonés controla un hex de recursos si tiene un marcador de control japonés en ese hex según las reglas de control de hexes. Véase 12.1 Control de Hexes.

11.12 Reservas Estratégicas Japonesas

En los turnos del 1 al 4 el jugador japonés coge 7 cartas por turno para representar las reservas estratégicas previas, independientemente del número de hexes de recursos controlados. Este número de cartas a coger puede reducirse debido a la Guerra Submarina, sin embargo el número mínimo de cartas que el jugador japonés puede coger para cualquier turno son 4 cartas.

11.2 Guerra Submarina

11.21 Procedimiento de Guerra Submarina

Antes de que el japonés coja cartas, el jugador Aliado realiza guerra submarina. El jugador Aliado tira el dado y resta el número del turno de la tirada. El resultado se modifica después con los factores en 11.22 abajo. Si el resultado modificado es cero o menos, el japonés coge una carta menos. Además el jugador japonés pierde permanentemente un Punto de Transporte Anfibio y tiene cualquier modificador de Escolta existente reducido de +4 a +2 o de +2 a cero. Sin embargo, el japonés no puede perder su último PTA de esta manera y no puede tener su modificador de Escolta reducido a menos de cero.

11.22 Modificadores de Guerra Submarina

Hay dos modificadores potenciales de la tirada de guerra submarina Aliada.

Modificadores de Guerra Submarina

A. Los eventos de escolta japonesa, cada uno de los cuales suma 2 a la tirada de guerra submarina.

B. El jugador Aliado suma 1 a la tirada para todos los turnos de 1942 debido a torpedos defectuosos.

11.3 Bombardeo Estratégico

11.31 Disponibilidad de B29

Sólo las unidades BLA de B29 de EE.UU. pueden realizar Bombardeo Estratégico (la 20ª BC llega en el turno 9 y la 21ª BC llega en el turno 10). Un B29 debe estar en un aeródromo en suministro en un radio de 8 hexes de Tokio o estar en la casilla "Air units in China" para realizar Bombardeo Estratégico. Los B29 de refuerzo no pueden retrasarse y pueden realizar bombardeo estratégico en su turno de entrada si cumplen todas las condiciones apropiadas. Un B29 devuelto al juego por medio de reemplazos no puede realizar bombardeo estratégico en el turno en que regresa de la eliminación. Los B29 que realizan Bombardeo Estratégico no pueden participar en batallas durante las ofensivas, pero pueden intentar activarse en Reacción si las unidades contrarias entran en su hex.

NOTA DE JUEGO: Si, por medio de una combinación de cartas de evento o éxitos militares, el jugador japonés consigue eliminar una unidad B29, no estará disponible para bombardeo estratégico el siguiente turno incluso si los Aliados usan reemplazos aéreos para devolverla al juego.

11.32 Procedimiento de Bombardeo Estratégico

El jugador Aliado tira un dado por cada unidad B29 que esté participando en Bombardeo Estratégico. Un B29 a fuerza completa bombardea Japón estratégicamente con éxito con una tirada de 0-8 y falla con una tirada de 9. Un B29 a fuerza reducida bombardea Japón estratégicamente con éxito con una tirada de 0-4 y falla con una tirada de 5-9. Cada bombardeo estratégico con éxito reduce el número de Cartas de Estrategia que el japonés coge ese turno en uno. Un bombardeo estratégico sin éxito no tiene efecto. Cuando en cualquier momento que hace bombardeo estratégico un B29 a fuerza completa o reducida saca un 9, el B29 pierde un paso a menos que el Aliado controle un aeródromo que esté a 3 hexes de Tokio. Ese hex puede ser el mismo hex en el que el B29 esté localizado (por ejemplo, Iwo Jima, hex 3709). El evento japonés de los Interceptores de Alta Altitud evita la pérdida de una carta japonesa para la finalidad de la regla 16.43, pero no cambia el éxito de un ataque B29 para la finalidad de la regla 16.2.

11.33 Cartas de Evento de B29

Hay cartas de evento Aliadas que hacen referencia a localizaciones de unidades B29 que pueden reducir la mano japonesa en la Fase de Ofensiva. Estos efectos se suman a los efectos del Bombardeo Estratégico.

NOTA DE JUEGO: El japonés puede perder como muchos dos cartas en el Bombardeo Estratégico, pero puede perder cartas adicionales debido a eventos de B29 durante el turno.

11.4 Pase Japonés

Si el japonés recibe 6 cartas recibe 1 pase, si recibe 5 cartas o menos recibe 2 pases. El japonés no puede recibir menos de 4 cartas en la Fase de Coger Cartas de Estrategia. Puede usarse un pase en lugar de jugar una carta en la Fase de Ofensivas. Los pases no utilizados se pierden al final de la Fase de Ofensivas.

11.5 Cartas de Estrategia Aliadas

11.51 Mano Aliada

El jugador Aliado recibe una mano de 7 Cartas de Estrategia por turno, excepto en los tres primeros turnos. En el turno 1 el jugador Aliado no recibe cartas. En el turno 2 el jugador Aliado coge 5 cartas y 2 pases. En el turno 3 el jugador Aliado coge 6 cartas y 1 pase. A partir de entonces coge 7 cartas por turno. El número mínimo de Cartas de Estrategia que el jugador Aliado coge son 4 cartas por turno, incluso si las condiciones dictaran una mano menor. Los pases Aliados se

usan del mismo modo que los pases para el jugador japonés, y, al igual que el jugador japonés, no pueden acumularse.

11.52 Limitaciones a la Mano Aliada

El jugador Aliado deja de coger una carta por turno por cada una de las condiciones siguientes además de ganar un pase por carta perdida hasta dos:

- A. Si China se rinde o se ha rendido anteriormente.
- B. Si India se rinde o se ha rendido anteriormente.
- C. Si Australia se rinde o se ha rendido anteriormente.
- D. Si la Guerra en Europa está a nivel 4 al comienzo del turno.

12.0 Estatus Nacional

Una nación se rinde si el jugador contrario controla ciertos hexes de esa nación en el Segmento de Estatus Nacional. Si Japón se rinde el juego termina y el jugador Aliado gana la partida. Si una nación Aliada se rinde, el jugador japonés consigue automáticamente el control de todos sus aeródromos y puertos en el mapa que no estén ocupados por unidades Aliadas. Una nación Aliada sólo puede rendirse una vez por partida. Si embargo, si los Aliados volvieran a capturar las localizaciones que el jugador japonés tiene que capturar para hacer que la nación se rinda, recuperan el control de todos los aeródromos y puertos de esa nación excepto los que tengan una unidad japonesa (de cualquier tipo) en el hex. En este caso esos hexes ocupados permanecen japoneses hasta que son evacuados o abandonados. Además, como se indica en la regla 11.52, la mano Aliada no se recupera con la recuperación de una nación que se rindió anteriormente.

NOTA DE JUEGO: Los marcadores de rendición se han pensado para mantener un registro de qué naciones se han rendido en el transcurso del juego.

NOTA DE DISEÑO: Hemos preferido no recargar el mapa con muchas fronteras y otros medios de indicación de a qué nación pertenece cada una de las islas. Desde un punto de vista lúdico lo único importante es saber qué puertos, aeródromos y hexes de recursos pertenecen a una nación determinada. Como consecuencia, hemos definido muchas de esas fronteras en términos de su distancia desde algún hex clave. La mayoría son obvias, pero esta sección de las reglas las define específicamente para todos los aspectos del juego.

12.1 Control de Hexes

El último jugador que tenga una unidad de tierra usando movimiento normal para entrar o atravesar un hex controla el hex. Las unidades de tierra que entran en un hex vía asalto anfíbio (usando un PTA, transporte en barcasas o naval orgánico) y no son eliminados ni forzados a retirarse en batalla consiguen el control del hex antes del movimiento post-

batalla. Los marcadores de control se ponen en el momento en que se establece el control.

Por ejemplo, en una Ofensiva Aliada, Guadalcanal (4423), controlado por los japoneses, es declarado un hex de batalla y los Aliados ganan, eliminando a todas las unidades de tierra japonesas en Guadalcanal. Los Aliados tienen en el hex de Guadalcanal, al CA Northampton, y la 1ª División de Marines de EE.UU. y en Espíritu Santo (4825), la unidad aérea 13ª AF no-BLA que participó en la batalla. Justo antes del movimiento post-batalla, la 1ª División de Marines consigue el control del hex de Guadalcanal y el CA Northampton permanecen en el hex de Guadalcanal, mientras que la unidad aérea 13ª AF no-BLA mueve al hex de Guadalcanal.

12.2 Filipinas

12.21 Definición de Filipinas

Las Filipinas se definen como todos los hexes que son hexes de tierra contiguos a Manila (2813) o Davao (2915) o un hex de isla en un radio de 2 hexes de Manila/Corregidor, más la isla de Jolo (2715). Las bases clave en Filipinas son los hexes: 2715, 2812, 2813, 2911, 2915, 3014.



12.22 Rendición de Filipinas

Las Filipinas se rinden cuando el jugador japonés controla Manila (2813) y Davao (2915). Se retiran todas las unidades de tierra Aliadas en los hexes de Filipinas del juego en el Segmento de Estatus Nacional. Si la unidad puede regresar al juego, tal como el HQ de EE.UU., puede hacerlo por medio de las reglas de HQ y refuerzos correspondientes. Cualquier unidad aérea o naval de EE.UU. en hexes de Filipinas cuando se rinde usa un movimiento aéreo o naval de emergencia.

12.3 Malasia y Siam

12.31 Definición de Malasia

Malasia se define como todos los hexes de tierra contiguos en un radio de 3 hexes de Singapur (2015). Las bases clave son: 1912, 1913, 2012, 2014, 2015, 2112.

12.32 Rendición de Malasia

Malasia se rinde cuando el jugador japonés controla Singapur (2015) y Kuantan (2014). Ninguna unidad Aliada se retira del juego debido a la rendición de Malasia.

12.33 Definición y Rendición de Siam

Siam no tiene fuerzas y no se rinde per se, sino que se trata como hexes individuales. El último bando en haya atravesado un hex de Siam con unidades de tierra lo controla.

12.4 Indias Orientales Holandesas

12.41 Definición de Indias Orientales Holandesas

Las Indias Orientales Holandesas comprende las islas de Sumatra (1813, 1914, 1916, 1917, 2017), Java (2018, 2019, 2220), Borneo (2216, 2318, 2415, 2517, 2616), Célebes (2620, 2719, 2917), Bali (2320), Amboina (2919), Timor (2721), y Morotai (3017).

NOTA DE DISEÑO: Las Indias Orientales Holandesas comprende la mayor parte de las islas que rodean a las que se han definido arriba. Puesto que no tienen bases no es importante quién las controla y raramente entran en juego. Consecuentemente hemos simplificado la definición a lo que tiene impacto frente a la corrección geográfica.

12.42 Rendición de las Indias Orientales Holandesas

Las Indias Orientales Holandesas se rinden cuando el jugador japonés controla los siete espacios de recursos en Sumatra, Borneo y Java, Y controla Tjilatjap (2019). Cuando las Indias Orientales Holandesas se rinden, todas las unidades holandesas son retiradas del juego en el Segmento de Estatus Nacional y el japonés controla ahora todos los aeródromos y puertos holandeses que no contengan unidades de tierra de EE.UU. o Commonwealth.

12.5 Birmania

12.51 Definición de Birmania

Birmania tiene una frontera en el mapa, pero se define completamente como compuesto por las bases en los hexes: 2006, 2008, 2106, 2206, 2305 y los hexes de jungla adyacentes sin bases.



12.52 Rendición de Birmania

Birmania se rinde cuando los japoneses controlan Rangún (2008), Mandalay (2106), Lashio (2206) Y Mytkiyina (2305). Se retiran del juego todas las unidades de la Commonwealth que tengan Birmania (B) en su designación de unidad en el Segmento de Estatus Nacional.

12.6 India

NOTA DE DISEÑO: India era demasiado grande para que los japoneses la conquistaran, pero podría haberse hecho inestable y haber salido de la guerra debido al movimiento pacifista de Gandhi y los requisitos de guarnición de una población nativa muy inestable, que podría desertar de las operaciones ofensivas Aliadas.

12.61 Movimiento en India

India se define como que tiene tres partes. La India Septen-

trional consta de Jorhat (2104), Dimapur (2005), Ledo (2205), Dacca (1905) e Imphal-Kohima (2105). La India Continental se compone de todos los hexes costeros indios que no están en la India Septentrional y Ceilán. Ceilán consta de todos los hexes de esa isla. Las unidades japonesas nunca pueden entrar en la India Continental, aunque las unidades aéreas y navales japonesas pueden atacar hexes de la India Continental que estén dentro de su alcance. Las unidades Aliadas pueden entrar en cualquier hex de la India.

12.62 Rendición de India

Si el jugador japonés controla todos los hexes de la India Septentrional, mueve el marcador de India a su casilla de Descontento (*Unrest*) en el Segmento de Estatus Nacional. Otros eventos también pueden mover el marcador de India a la casilla de Descontento. Si la India está en descontento durante dos turnos consecutivos, se mueve el marcador a la casilla de India Inestable (*Unstable*). Si la India está inestable durante dos turnos consecutivos, la India se rinde. El marcador de la India tiene dos caras. Se vuelve el marcador para indicar el segundo turno en una casilla. Si en cualquier momento el jugador Aliado controla alguna parte de la India Septentrional, atacando Calcuta, o vía Invasión Anfibia, o por el juego de carta, en el siguiente Segmento de Estatus Nacional se mueve el marcador a la posición de India Estable (*Stable*) para comenzar el ciclo de nuevo. Una vez que la India se rinde, no puede regresar a la guerra.

12.63 Implicaciones de la Rendición de la India

Todas las unidades de la Commonwealth indias son retiradas del juego. Todas las demás unidades de la Commonwealth en la India son colocadas en Ceilán o las Islas Maldivas (1005), o son retiradas permanentemente del juego si Ceilán y las Islas Maldivas están controlados por los japoneses. Se mueven las unidades en hexes para que queden con suministros y no dentro de una Zona de Influencia no neutralizada de la aviación japonesa. Las unidades que tuvieran que sobreapilarse son retiradas permanentemente del juego (a elección del jugador Aliado).

12.7 China

12.71 Movimiento en China

Las unidades japonesas o Aliadas no-chinas sólo pueden entrar/atacar en hexes costeros chinos. Las unidades chinas sólo pueden entrar en la India Septentrional, Birmania, Kunming (hex 2407), y todos los hexes adyacentes a Kunming. La única excepción notable a esto son las unidades aéreas Aliadas. Hasta tres pueden volar desde algún aeródromo de la India Septentrional a la casilla "Air Units in China" en el Registro del Estatus de la Carretera de Birmania (*Burma Road Status*) y viceversa. El alcance entre todos los aeródromos de la India Septentrional y la casilla "Air Units in China" se consideran que es de 4 hexes y viceversa. Si no hay bases aéreas en la India Septentrional controladas por los

Aliados, las unidades aéreas en China no pueden salir de China hasta que la situación se rectifique. Si China se rinde, estas unidades aéreas son retiradas del juego y devueltas como refuerzos, a menos que no haya bases aéreas en la India Septentrional controladas por los Aliados, en tal caso son retiradas del juego. Hong Kong, hex 2509, y la isla de Formosa (Taiwán) no se consideran parte de China.

12.72 Ofensivas en China

El jugador japonés puede lanzar Ofensivas CO y CE en China. Las Ofensivas CE en China se basan en el juego de una carta de evento concreto. Las Ofensivas CO en China se deben a que el jugador japonés juega alguna CO de “3” y realiza con éxito una Ofensiva con Carta CO en China. Una Ofensiva CO en China no puede ocurrir más de una vez por turno, pero no hay límite al número de cartas de evento de Ofensiva en China que pueden ser jugadas por turno. Además, el jugador japonés está restringido a realizar una Ofensiva CO en China sólo durante un turno de juego par (así que hasta un máximo de 6 por partida). Una Ofensiva en China realizada por los japoneses con éxito mueve el marcador de China una o más (por algunos eventos) casillas hacia el Colapso del Gobierno (*Government Collapse*). Las Ofensivas en China realizadas por los japoneses sin éxito o la jugada Aliada de un evento de Ofensiva en China mueve el marcador de China una o más (por algunos eventos) casillas en el Registro de China hacia “Stable Front”. Una Ofensiva de Carta CO en China se resuelve por el procedimiento siguiente:

A. El jugador japonés determina primero un Valor Base de Ofensiva. Para hacerlo, coge el número de Divisiones japonesas en China (véase la colocación inicial del escenario específico para el nivel de comienzo de este Registro) y resta de este valor el apoyo de la Carretera Aliada a Birmania tal como indica la posición del marcador en el Registro del Estatus de la Carretera de Birmania. Además, suma uno a la tirada de Ofensiva en China por cada unidad de apoyo aéreo Aliada (uno por unidad aérea, véase C). El jugador japonés tira luego el dado. Si esta tirada es igual o menor que el Valor Base de la Ofensiva, mueve el marcador en el Registro de Estatus del Frente del Gobierno Chino (*Chinese Government Front Status*) un casilla hacia o a la casilla del Colapso del Gobierno. Con todos los demás resultados, el marcador no mueve a menos que la Ofensiva en China fallara y los Aliados tuvieran al menos una unidad aérea en China, en tal caso mueve una casilla a la derecha. El marcador nunca puede mover más allá de las casillas de China Estable o Colapso de China.

B. El jugador japonés también puede jugar un número cualquiera de Cartas de Evento de Ofensiva en China además de sus periódicas Ofensivas CO en China.

C. El jugador Aliado aumenta la tirada de Ofensiva en China

en 1 por cada unidad aérea no-BLA en China. Esto se hace en el Segmento de Refuerzos colocando la unidad aérea en la casilla “Air units in China” o la unidad aérea puede volar a China desde una base aérea en la India Septentrional. **Excepción Especial:** Si la unidad aérea BLA “14ª Fuerza Aérea” está en China aumenta la tirada de Ofensiva en China en 1.

D. El único otro camino por el que el jugador Aliado pueda mover el marcador de China a la derecha es jugando una Carta de Evento de Ofensiva en China, o por medio del juego de la primera opción en el Evento “Soviet Invasion of Manchuria”.

12.73 Rendición China

En el instante (no se espera al Segmento de Estatus Nacional) en que el marcador de China está en la casilla de Colapso de China en el Segmento de Ofensiva, China se rinde. Si China se rinde, todas las unidades aéreas Aliadas en China se ponen en el registro de turnos para volver como refuerzos en el turno siguiente. Estos refuerzos pueden retrasarse. Además, se retira permanentemente todas las unidades chinas del juego. Nótese que China no puede llegar al colapso basado en el juego de una carta de evento, sino sólo debido a una Ofensiva en China iniciada por una CO. Si una carta de evento jugada moviera el marcador de China a la casilla “Government Collapsed”, simplemente no se mueve.

NOTA DE DISEÑO: China siempre fue demasiado grande para que los japoneses la pudieran tragar. La rendición en este contexto significa que el gobierno central ha llegado al colapso y las zonas no bajo control japonés han caído en manos de señores de la guerra locales. El japonés podría haber sido capaz de hacer tratos por separado con estos señores de la guerra, mientras que continúa el conflicto contra los comunistas permitiendo al Japón anexionarse zonas ocupadas de China. En cualquier caso, el país dejaría de ser una base para las operaciones Aliadas.

12.74 B29 en China

Si China no se ha rendido y la Carretera de Birmania está abierta, el jugador Aliado puede poner hasta 1 unidad B29 en China en el Segmento de Refuerzos o llevarla a China desde la India Septentrional (en cualquier momento independientemente del estatus de la carretera). Una unidad B29 en China se considera que está al alcance de Tokio para el Bombardeo Estratégico. Si la Carretera de Birmania está cerrada y el Hump no está efectivo junto con un aeródromo en la India Septentrional controlado amigo, los B29 están sin suministros.

12.75 Unidades de Ejército Chino

Las unidades de Ejército Chino pueden ser activadas por cualquier HQ Aliado a su alcance. Las unidades Aliadas pueden trazar una ruta de suministro por tierra a Kunming si, el Hump está activo y hay un aeródromo Aliado con sumi-

nistros en la India Septentrional, o la Carretera de Birmania está abierta (12.76) tanto si el Hump está activo o no. Las unidades chinas no pueden ser activadas si esas condiciones no se cumplen y sufren desgaste como es habitual. Las unidades de Ejército Chino sólo pueden entrar en la India Septentrional, Birmania, Kunming (hex 2407), y todos los hexes adyacentes a Kunming. Kunming y todos los hexes adyacentes se consideran controlados y ocupados por el Aliado en todos los aspectos del juego. Si son forzadas a entrar en el hex de cualquier otra nación, las unidades chinas son eliminadas.

12.76 Carretera de Birmania

La Carretera de Birmania es la ruta de transporte estratégico en los hexes 2206, 2306 y 2407. Si puede trazarse una ruta de transporte estratégico continua de Kunming a Madrás, a través de hexes controlados por los Aliados, la Carretera de Birmania está abierta; si no la Carretera de Birmania está cerrada. Cada escenario especificará en su colocación inicial el estatus inicial de la Carretera de Birmania. Se pone el marcador “Burma Road” en la casilla apropiada. Cuando el japonés controle uno o más hexes que interrumpan la ruta, el marcador “Burma Road” se pone en la casilla “Burma Road closed/NO HUMP”

Independientemente del estatus de la Carretera de Birmania, si los Aliados juegan la carta 17: evento “Chinese Airlift, HUMP Operations into China”, el HUMP es activado y el marcador “Burma Road” se vuelve por su cara “HUMP” para recordatorio del juego. Si la Carretera de Birmania se cierra y el marcador está por su cara “HUMP”, el marcador “Burma Road” se pone en la casilla “Burma Road closed/HUMP” siempre que los Aliados controlen una base aérea en la India Septentrional. Si los Aliados no controlan una base aérea en la India Septentrional con suministros, el marcador “Burma Road” se pone en la casilla “Burma Road/NO HUMP”, pero regresa a la casilla “Burma Road Closed/HUMP” en cuanto esta condición pueda cumplirse. En una Ofensiva CO en China del jugador japonés, el jugador Aliado resta el modificador de apoyo de la Carretera de Birmania del Valor Base de la Ofensiva en China.

12.77 Fuerza Intrínseca Japonesa en China

Cada hex de ciudad en la China Ocupada japonesa se considera que contiene 1 unidad de tierra japonesa de 1 paso, 9-12, intrínseca, por cada 4 casillas que aún queden en el Registro de Divisiones Japonesas en China (*Japanese Divisions In China*). Esa cuenta se redondea al alza, así por ejemplo, si quedan 5 casilla en el Registro, habría dos unidades intrínsecas por hex de China. Esta información está incorporada al Registro. Estos pasos siempre son los últimos eliminados en el hex (no cuentan para el apilamiento), si hay otras unidades no-intrínsecas. Estas unidades se consideran que dejan de existir en un hex controlado por los Aliados, pero no son eliminadas permanentemente del hex, y vuelven a conside-

rarse si el hex regresa a control japonés.

12.8 Australia

NOTA DE DISEÑO: Australia era demasiado grande para que los japoneses la conquistaran, pero podría ser neutralizada, que se define como rendición para la finalidad del juego.

12.81 Territorio Australiano

Australia tiene dos partes, la Australia continental y los Dominios. La Australia continental consta de todos los hexes en Australia. Los Dominios consisten en las siguientes localizaciones y todas las islas de 1 hex o hexes de tierra contiguos adyacentes a ella: Islas del Almirantazgo (3820), Kavieng (4020), Rabaul (4021), Bougainville (4222), Guadalcanal (4423).

12.82 Rendición Australiana

Si todos los aeródromos y puertos costeros australianos en la Australia continental (no los Dominios) están controlados por los japoneses en un Segmento de Estatus Nacional, Australia se rinde. Las unidades australianas ya en juego no se ven afectada por la rendición de Australia, y continúan estando disponibles para uso normal por el jugador Aliado.

12.83 Términos de la Rendición Australiana

Australia sólo puede rendirse una vez por partida. Las unidades Aliadas pueden recuperar el control de los hexes australianos continentales posteriormente en el juego y usarlos, pero no se modifica la rendición anterior. Los refuerzos australianos que llegarían después de la rendición de Australia se pierden permanentemente. Las unidades australianas reducidas que permanecen en juego pueden recibir reemplazos, pero si son eliminadas, son retiradas del juego.

12.84 Control de los Dominios

Quien controle Rabaul (4021) y Guadalcanal (4423) en un Segmento de Estatus Nacional controla todos los hexes de Dominios que no estén ocupados por unidades de tierra contrarias.

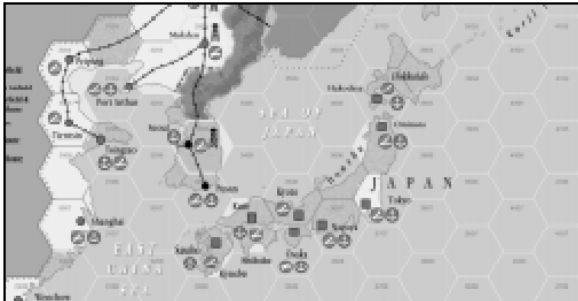
12.85 Nueva Guinea

Quien controle todos los puertos más el hex de recursos en Nueva Guinea consigue el control automático de todas las localizaciones con nombre en Nueva Guinea que no estén ocupados por unidades contrarias.

12.9 Japón

Japón consta de seis partes: Honshu, Hokkaido, Kyushu, Shikoku, Manchuko (hexes 3302 y 3303 más los hexes adyacentes excepto 3304), Corea (3305 y hexes adyacentes) y los Dominios (Formosa, Isla Sakhalin, las Kuriles, Okinawa, Iwo Jima, Marcus, las Marianas menos Guam, las Carolinas, y las Islas Marshall); véase la frontera del mapa. Las Islas Nativas Japonesas consisten de sólo Honshu, Hokkaido,

Kyushu y Shikoku.



12.91 Manchuko

Las unidades japonesas y Aliadas pueden entrar en todos los hexes de Japón excepto en Manchuko. Manchuko puede ser conquistada por el juego de la carta “Soviet Manchurian Offensive” en el momento apropiado, pero no puede entrarse allí de otro modo.

12.92 Islas Marshall

Las Islas Marshall se definen como todas las islas que están en un radio de 2 hexes de 4415 Eniwetok y 4715 Kwajalein. Si los Aliados controlan esos dos hexes en la Fase de Rendición Nacional, todas las islas en las Islas Marshall que no contengan unidades de tierra se vuelven controladas por los Aliados. Las unidades aéreas y navales japonesas en esos hexes pueden usar movimiento aéreo-naval de emergencia inmediatamente.

12.93 Rendición Japonesa

Japón se rinde cuando todos los hexes en Honshu están controlados por los Aliados o si ninguna Fuente de Suministro Final japonesa pueda trazar un camino de hexes a un hex de Recursos durante dos segmentos de Estatus Nacional consecutivos. Este camino se traza como una línea de suministros. Si los Aliados controlan todos los hexes de puerto costeros en China y Corea, el japonés deja de poder retirar divisiones japonesas de China y no puede realizar más Ofensivas en China (CO o CE).

12.94 Invadir Japón

Cada hex de ciudad en las Islas Nativas Japonesas, es decir, Honshu, Hokkaido, Kyushu y Shikoku, se consideran que contienen una unidad de tierra de 1 paso, 12-12, siempre activada, intrínseca (no afecta al apilamiento). Este paso siempre es el último eliminado en el hex. Una vez que se pone un marcador de control Aliado en un hex japonés, ese paso de tierra intrínseco es eliminado permanentemente, incluso si más tarde el japonés recupera el control del hex.

13.0 Suministro y Desgaste

13.1 Líneas de Suministro

Cualquier unidad una vez activada permanece suministrada

hasta el final de la Ofensiva. Un HQ tiene suministros si puede trazar un camino no bloqueado de cualquier longitud desde él mismo a una fuente de suministro final apropiada. Una unidad tiene suministros si una unidad HQ que puede activarla (véase 7.52, 7.53) puede trazar un camino de hexes a la unidad igual o menor que el alcance del HQ. El camino puede cruzar hexes controlados enemigos, y entrar o salir de un hex ocupado enemigo, pero no puede trazarse a través de un hex que esté ocupado por el enemigo. El camino *puede* ser trazado entrando o saliendo de hexes a través de lados de hex de tierra, incluso si está dentro de una ZOI aérea contraria no neutralizada. El camino *no puede* ser trazado entrando o saliendo de hexes a través de un lado de hex de agua si está dentro de una ZOI aérea contraria no neutralizada. Una ruta de suministro que ha cruzado uno o más lados de hex de mar y vuelve a entrar en un hex de tierra está bloqueada más allá del primer hex costero no-puerto, pero puede continuar vía todos los lados de hex de tierra desde un puerto amigo. Este camino puede cruzar y salir por tierra, sólo en un puerto amigo, atravesar lados de hex de mar e incluso volver a entrar en un hex de tierra, con o sin un puerto, varias veces. En todas las situaciones donde importe, se calcula el suministro secuencialmente, no simultáneamente, primero las unidades japonesas, luego las Aliadas. Todas las unidades aéreas se consideran que tienen una ZOI para esta determinación del suministro japonés. Como consecuencia, si debido a ZOI Aliadas, mientras que aún posee su ZOI, una unidad aérea japonesa que se determina sin suministros, pierde después su ZOI, que no puede ser un factor en las determinaciones posteriores del suministro Aliado.



EJEMPLO: Si un HQ “SW Pac” con suministros estuviera en Townsville (3727), puede enviar suministros a unidades en Port Moresby (3623) si Port Moresby no está en una ZOI aérea enemiga no neutralizada, desde la línea de suministros puede continuar a otros hexes de Nueva Guinea. Si Port Moresby estuviera en una ZOI aérea enemiga no neutralizada, el HQ “SW Pac” no podría trazar una ruta de suministros a Port Moresby vía un hex costero no-puerto de Nueva Guinea. Además, la ruta no puede ser trazada a hexes fuera de juego ni a través de lados de hex fuera de juego.

13.2 Fuentes de Suministro Final

Los hexes a lo largo de los bordes del mapa Este, Sur y Oeste son fuentes de suministro final para las unidades Aliadas. Cualquier hex en las Islas Nativas Japonesas que contiene una ciudad controlada japonesa es una fuente de suministro final japonesa.

13.3 Rutas de Suministro de Emergencia

13.31 El Hump

El juego de la carta "Hump" establece una línea de suministro entre cualquier base aérea en la India Septentrional con suministros controlada por los Aliados y Kunming.

13.32 Tokyo Express

El juego de las cartas japonesas 28 y 44 ("Tokyo Express" en los títulos) permite al jugador japonés poner el marcador "Tokyo Express" en juego. El marcador "Tokyo Express" crea una línea de suministro temporal entre cualquier HQ japonés y un hex cualquiera dentro del alcance de ese HQ, para toda la ofensiva. Las unidades en el hex con el marcador "Tokyo Express" quedan suministradas automáticamente. Nada puede cortar un marcador de suministro "Tokyo Express". Se pone el marcador "Tokyo Express" en el hex como un recordatorio. Después de la ofensiva el marcador "Tokyo Express" permanece en el hex donde fue colocado hasta que uno de tres eventos posibles ocurra: el hex es controlado por los Aliados, el japonés juega otra carta que mueve el marcador "Tokyo Express" a otra localización, o el turno termina. Nunca puede haber más de un marcador "Tokyo Express" en juego a la vez.

13.4 Desgaste

En el Segmento de Desgaste, cualquier unidad de aire y/o tierra a fuerza completa en un hex sin suministros se vuelve por su cara de fuerza reducida. Las unidades navales no ven afectadas por el desgaste. Una ruta de suministro de emergencia, tal como el Tokyo Express evita el desgaste en el hex afectado. Las unidades de aire o tierra de fuerza reducida que están en un hex sin suministros son eliminadas si no están dentro del alcance de un HQ amigo. Si una unidad reducida de aire o tierra sin suministros está dentro del alcance de un HQ (no importa si el HQ tiene o no suministros o si el HQ puede activar la unidad), la unidad aérea o de tierra permanece en su lugar reducida y puede hacerlo indefinidamente. El trazado del camino del alcance del HQ a unidades sin suministro no puede estar bloqueado, ni por hexes ocupados por el contrario ni ZOI aérea contraria. El desgaste se considera que ocurre simultáneamente, de esta forma bajo ciertas circunstancias, es posible que unidades contrarias se desgasten mutuamente si se dejan mutuamente sin suministros. Los regimientos holandeses se consideran por su cara reducida para esta regla.

NOTA DE DISEÑO: Las unidades de fuerza reducida que están al alcance de un HQ pueden permanecer en juego indefinidamente. Esta regla tiene en cuenta el movimiento de cantidades limitadas de suministro vía submarino o pequeñas naves que están por debajo de la escala del juego.

14.0 Rivalidad Entre Administraciones

La Rivalidad entre Administraciones sólo puede ser activada con el juego de la carta de evento correspondiente. La Rivalidad entre Administraciones sólo puede acabar debido al juego de una carta de evento (Excepción: Reglas especiales del escenario de 1 año 17.26, 17.37 y 17.47). Ambos bandos experimentaron rivalidad entre sus administraciones durante la guerra. Cuando estas condiciones estaban presentes, la coordinación de las unidades militares y la logística era menos efectiva. Para simular esto, ciertos eventos crean rivalidad entre administraciones, lo que se indica volviendo el marcador de Rivalidad entre Administraciones correspondiente por su cara "Inter-Service Rivalry" en el mapa. Cuando una carta de evento termina con la Rivalidad entre Administraciones, se vuelve el marcador correspondiente por su cara "Strategic Agreement" para indicar esta condición.

14.1 Rivalidad entre Administraciones de EE.UU.

Si está en efecto la Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. prevalecen las siguientes condiciones:

- A. Todos los refuerzos de Cuerpos Aire/Ejército de EE.UU. (no Aliados ni Marine/Marina de EE.UU.) son retrasados automáticamente.
- B. Todas las tiradas GEE (*WIE*) para desviar a Europa tienen que restar 1.
- C. Todos los HQ de EE.UU. no pueden activar a unidades del ejército de EE.UU. y unidades navales de EE.UU. en la misma Ofensiva (véase el glosario) o en Reacción a la misma Ofensiva. Sólo uno de ellos puede ser activado para esa Ofensiva o Reacción a esa Ofensiva, bien las unidades del Ejército de EE.UU. o las unidades de la Marina de EE.UU., aunque las unidades Aliadas no están restringidas. Las unidades de tierra del Ejército de EE.UU. puede usar Asalto Anfibio durante la Rivalidad entre Administraciones.

NOTA DE DISEÑO: Un ejemplo de esto es la campaña de Nueva Guinea de Mac Arthur que utilizó acciones anfibia localizadas bajo el control del Ejército.

14.2 Rivalidad entre Administraciones Japonesa

Si está en efecto la Rivalidad entre Administraciones Japonesa prevalecen las siguientes condiciones:

- A. Un HQ no puede activar a unidades del ejército y navales (véase glosario) en la misma Ofensiva o en Reacción a la misma Ofensiva.
- B. El japonés sólo puede usar la mitad (redondeando al alza) de sus puntos de transporte anfibio mientras que esta condición persista.

15.0 Guerra En Europa

En nivel de la Guerra en Europa (GEE o *WIE*) viene indicado por el Registro *WIE*. El estatus GEE en curso o bien es Sin Efecto o es un nivel de 1 a 4, basado en la situación del marcador “*WIE*” en el Registro. Las cartas de evento de Guerra en Europa aumentan (Aliado) o disminuye (Japonés) el nivel GEE. Diferentes niveles de GEE tienen una variedad de efectos del juego como sigue.

15.1 Sin Efecto

Sin Efecto: Nivel de +1 a +3.
No tiene impacto sobre el juego.

15.2 Nivel 1

Nivel 1: Nivel GEE de 0 a -2.
A. Refuerzos Aliados retrasados.
B. El rango de desvío a Europa de EE.UU. es 0-1.

15.3 Nivel 2

Nivel 2: Nivel GEE de -3 a -4.
A. Refuerzos Aliados retrasados.
B. El rango de desvío a Europa de EE.UU. es 0-3.

15.4 Nivel 3

Nivel 3: Nivel GEE de -5 a -6.
A. Refuerzos Aliados retrasados.
B. El rango de desvío a Europa es 0-5.
C. Los Aliados pierden su Punto de Transporte Anfibio de refuerzo.

15.5 Nivel 4

Nivel 4: Nivel GEE de -7.
A. Refuerzos Aliados retrasados.
B. El rango de desvío de Europa es 0-7.
C. Los Aliados pierden su Punto de Transporte Anfibio de refuerzo
D. Se mueve el marcador de Voluntad Política de EE.UU. 1 casilla a la izquierda en el Segmento de Estatus Nacional.

15.6 Tiradas Modificadas

Las tiradas que son menores de cero se tratan como cero. Las tiradas que son mayores de nueve se tratan como un nueve modificado.

15.7 Niveles Máximos

El nivel GEE nunca puede aumentar por encima de +3 ni disminuir por debajo de -7. Las acciones que excedieran esos límites son ignoradas y no se acumulan.

16.0 Escenarios de Ganar la Campaña

Estas condiciones de victoria se aplican al Escenario de Campaña Completa (17.1), al Escenario de Campaña Corta (17.9) y al Escenario de Campaña Aún Más Corta (17.9). Los otros seis escenarios cubren períodos más cortos durante la guerra (17.2-17.7) tienen sus propias condiciones de victoria detalladas individualmente.

16.1 Victoria Automática

Si Japón se rinde el juego acaba inmediatamente y el jugador Aliado gana. Si en cualquier Fase de Fin de Turno, el marcador de Voluntad Política de los EE.UU. está en la Casilla de Negociaciones (Cero), el juego acaba y el jugador japonés gana. Si ninguna de estas condiciones ocurre, no hay victoria automática, y el ganador se determina al final del turno 12 por las condiciones siguientes.

16.2 Victoria Aliada

El jugador Aliado gana si, en la Fase de Fin de Turno del turno 12, Japón ha sido bombardeado estratégicamente con éxito en cuatro turnos consecutivos, tiene 1 o 0 hexes de recursos, y un B29 está al alcance de Tokio, o Japón se ha rendido debido a una invasión.

NOTA DE DISEÑO: La parte más difícil de este diseño fue cómo determinar la victoria Aliada, mientras que siga siendo interesante para el jugador japonés. Nunca hubo una posibilidad de que Japon pudiera “ganar” la guerra. Su estrategia, y lo mejor que podrían haber esperado, era que los EE.UU. negociaran un acuerdo que fuera algo más que una rendición incondicional. Además, yo necesitaba para forzar la perspectiva histórica sobre el jugador Aliado que se hubiera contemplado o planeado una invasión de Japón, especialmente puesto que los personajes de esos momentos no eran conscientes del Proyecto Manhattan hasta que la bomba-A estuvo preparada para uso operativo. Consecuentemente, para hacer una discusión de esto, el jugador Aliado debe hacerlo un poco mejor que lo que consiguió históricamente al final de la guerra o los Aliados deben llevar a cabo la invasión de las islas nativas. La idea aquí es que, si una

variedad de factores asociados con la decisión japonesa de rendirse se retrasara, se podría haber elegido otros caminos. Así, si los Aliados tienen que invadir Japón para ganar el juego, es porque el Proyecto Manhattan fue retrasado, los soviéticos fracasaron en invadir Manchuria, o los Aliados fueron incapaces de destruir la industria japonesa debido a una campaña de B29 que comenzó tarde. Si los Aliados no completan la rendición de Japón por medio de la invasión en el tiempo límite del juego, se entiende que el alto coste en bajas da lugar a negociar el fin de las hostilidades, dando lugar a una pírrica victoria japonesa.

16.3 Victoria Japonesa

Si el jugador Aliado no gana al final del turno 12, el jugador japonés gana.

16.4 Voluntad Política de EE.UU.

El marcador de Voluntad Política de EE.UU. se mueve debido al juego de un evento o en el Segmento de Estatus Nacional cuando las siguientes condiciones ocurren.

16.41 Rendiciones Aliadas

Australia: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 2.
Birmania: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 1.
China: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 2.
Indias Orientales Holandesas: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 1.
India: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 2.
Malasia: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 1.
Filipinas: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 1.
Todas las naciones Aliadas en esta lista se han rendido: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 2.

Cualquier otra localización que no esté mencionada arriba no tiene impacto sobre la Voluntad Política de los EE.UU. cuando se rinden o cambian de control.

16.42 Ocupación de Alaska o Hawaii

Alaska se considera ocupada si una unidad japonesa ocupa continuamente algún hex en las Islas Aleutianas (hexes 4600-5100) al final de dos turnos consecutivos: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 1. Este resultado puede conseguirse sólo una vez por juego. Hawaii se considera ocupada si una unidad japonesa ocupa algún hex en la Isla de Hawaii más importante (hexes 5708, 5808, 5908) más Midway (5108) al final del turno: Reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 1. Este resultado también puede conseguirse sólo una vez por partida.

Día de Infamia: Si Alaska es ocupada en el miniturno de Diciembre del 41, el efecto de la Voluntad Política de EE.UU. por Alaska es negado permanentemente para el resto de la partida. Si Hawaii es ocupada en el miniturno de Diciembre del 41, el efecto de la Voluntad Política de los EE.UU. por Hawaii es negada permanentemente para el resto

de la partida. Para los turnos del 2 al 12, se aplica 16.42 tal como está escrita.

16.43 Guerra Estratégica

A. Si el japonés controla 13 o menos hexes de Recursos en cualquier turno entre los turnos 5 y 12, aumenta la Voluntad Política de EE.UU. en 1. Esto sólo puede ocurrir una vez por partida.

B. Si el Bombardeo Estratégico de EE.UU. reduce la mano de cartas japonesa en una o más cartas se pasa el marcador de Voluntad Política de EE.UU. 1 a la derecha, incluso si la mano de cartas japonesa no pueda ser reducida más debido a que ya está al mínimo. Esto no puede ocurrir más de una vez por turno.

16.44 Eventos

A. Evento Operación Z: Ataque a Pearl Harbor: El juego de esta carta aumenta la Voluntad Política en 8.

B. Otras cartas de evento aumenta o disminuye la Voluntad Política de EE.UU. según el texto del evento.

NOTA DE DISEÑO: Usando la retrospectiva, el jugador japonés podría no atacar Pearl Harbor para conseguir una mejor posibilidad de forzar un acuerdo negociado para ganar la guerra en el juego. Si el jugador japonés ataca Pearl Harbor o no, la Voluntad Política de EE.UU. comienza el juego en el espacio +8. Los jugadores son bien recibidos y animados a jugar con los "¿qué sí...?" de su propia cosecha, pero para el juego como se ha diseñado, al igual que la película "Groundhog Day", cada juego comienza de la misma forma.

16.45 Bajas de EE.UU.

Si, como resultado de un combate cuando los Aliados son el jugador en Ofensiva, una unidad de tierra de EE.UU. de tamaño división o cuerpo (XX o XXX) que pueda recibir reemplazos es eliminada, el jugador Aliado pierde automáticamente 1 punto de Voluntad Política, moviendo el marcador una casilla a la izquierda. No se hace ninguna baja a unidades Aliadas salvo a las unidades de EE.UU. Los Aliados no pueden perder más de 1 punto de Voluntad Política por turno debido a esta condición. Nota: Las unidades de tierra de EE.UU. que no pueden recibir reemplazos no cuentan para el fin de esta regla.

16.46 Situación Naval Estratégica

Si al final de algún turno no hay unidades de portaaviones de EE.UU. en el mapa, el jugador Aliado pierde 1 punto de Voluntad Política de EE.UU. moviendo el marcador 1 casilla a la izquierda. El jugador Aliado pierde 1 punto de Voluntad Política de EE.UU. adicional si no hubiera unidades navales de EE.UU. de cualquier tipo en el mapa.

16.47 Progreso de la Guerra

Del turno 4 hasta el final de la partida, si al final de un turno

el Aliado fracasa en conquistar 5 hexes controlados por los japoneses (que contenga un aeródromo, puerto, Recurso, isla de 1 hex o localización con nombre) más que los capturados por los japoneses en ese turno, la Voluntad Política de EE.UU. se reduce en uno.

EJEMPLO: En el turno 6 los Aliados consiguen conquistar 5 hexes controlados por los japoneses y el japonés captura 1 hex controlado por los Aliados, la diferencia neta es 4 hexes, que es menos de los 5 requeridos. En este caso los Aliados han fracasado en cumplir su objetivo de Progreso de la Guerra y la Voluntad Política de EE.UU. se reduce en uno. Los cambios en los estatus nacionales que alteran el control de un grupo de hexes cuentan para los Aliados en la consecución de su objetivo. Por ejemplo, si los Dominios Australianos cambian de control japonés a Aliado, los Aliados consiguen el crédito por todos los hexes en los Dominios Australianos que cambian de estatus. Los hexes conquistados en un turno en exceso del objetivo de ese turno no pueden llevarse al turno de juego siguiente.

16.48 Guerra en Europa Nivel 4

Véase 15.5, D.

16.49 Juego de Torneo

Aunque el escenario de campaña completa está diseñado para la experiencia lúdica final del *EOTS*, a menudo será un poco largo para las restricciones de tiempo de una situación de torneo. Los escenarios anuales (1942, 1943 y 1944) fueron diseñados con el juego de torneo en mente. Debería llevarles a dos jugadores bien versados en las reglas aproximadamente 2 horas en jugar un escenario anual, aunque llevará más tiempo cuando se está aprendiendo el sistema.

Los escenarios anuales fueron diseñados para estar bien equilibrados, pero el estilo de juego es una cosa difícil de definir y a menudo ocurre que un jugador le gusta más un bando que otro en una situación de torneo. Se sugiere que los jugadores usen el sistema de subasta para determinar los bandos en una situación de torneo.

Subasta de Torneo

A. Subasta de Escenario no-Campaña

Los jugadores apuestan puntos de victoria para determinar con qué bando jugará. Después de que las piezas se coloquen, ambos jugadores escriben en un papel un número de puntos de victoria que van a apostar para llevar un bando concreto. Un jugador puede elegir cualquier bando y puede apostar el número de puntos de victoria que desee. Un jugador debe elegir un bando, pero puede apostar cero puntos de victoria. Hay dos resultados posibles: ambos jugadores eligen el mismo bando o cada jugador elige un bando diferente.

1. Si ambos jugadores eligen el mismo bando, el jugador que apostó más puntos consigue llevar ese bando. Si el jugador que gana va a llevar el bando japonés, el número de puntos

de victoria apostado se resta del total japonés al final del escenario. Si el jugador que gana va a llevar el bando Aliado, la cantidad apostada se suma al total de puntos de victoria japonés al final del escenario.

EJEMPLO: Si Mark apuesta 1 PV para llevar el japonés y Grant apuesta 0 PV para llevar el japonés, Mark consigue el japonés y resta 1 PV de su total de PV al final del escenario. Si, en otro caso, Mark y Grant apuestan por el bando Aliado, y la apuesta del bando que gana fue de 2 PV, el jugador con el japonés tendría que sumar 2 PV a su total al final del escenario.

2. Si ambos jugadores eligen bandos diferentes, la diferencia neta se suma o se resta del bando japonés.

EJEMPLO: Si Mark apuesta 2 PV para llevar al japonés y Grant apuesta 3 PV para llevar los Aliados, cada jugador consigue el bando por el que apostaron, pero Mark (el jugador japonés) suma 1 PV a su total al final del escenario, sin embargo, si Mark hubiera apostado 3 PV para llevar el japonés y Grant apostara 2 PV para llevar los Aliados, Mark (aún como jugador japonés) restaría 1 PV de su total al final del escenario.

3. En caso de empate, la tirada más alta determina la apuesta ganadora. En caso de tiradas empatadas, se vuelve a tirar hasta que alguien gane.

NOTA DE JUGADOR: Los resultados de las pruebas del juego indican que una apuesta de más de 3 puntos de victoria por algún bando es probablemente excesiva.

B. Subasta del Juego de Campaña

Los jugadores apuestan casillas de Voluntad Política de EE.UU para determinar qué bando llevarán. Después de que se hayan colocado inicialmente las fichas, ambos jugadores escriben en secreto en un papel un número de casillas de Voluntad Política de EE.UU. que apuestan para llevar un bando concreto. Un jugador puede elegir cualquier bando y puede apostar un número cualquiera de casillas de Voluntad Política de EE.UU. que deseen. Un jugador puede elegir un bando, pero tiene permitido apostar cero casillas de Voluntad Política de EE.UU. Hay dos posibles resultados: ambos jugadores eligen el mismo bando o cada jugador elige un bando diferente.

1. Si ambos jugadores eligen el mismo bando, el jugador que apostó más casillas de Voluntad Política de EE.UU. lleva ese bando. Si el jugador ganador quiere llevar el bando japonés, la apuesta de Voluntad Política de EE.UU. se suma a la Voluntad Política de EE.UU. total al final de la Operación Z cuando la Voluntad Política de EE.UU. normalmente se establece en +8. Si el ganador quiere llevar el bando Aliado, la cantidad apostada se resta de la Voluntad Política de EE.UU. total al final de la Operación Z.

2. Si ambos jugadores eligen bandos diferentes, la diferencia neta de apuestas en Voluntad Política de EE.UU. se suman o se restan de la Voluntad Política de EE.UU. total de +8 al final de la Operación Z.

NOTA DE DISEÑO: El equilibrio competitivo de EOTS está creado en los escenarios anuales. La derrota de Japón en la guerra fue inevitable. El juego de campaña completa fue equilibrado por medio de la mecánica de Voluntad Política de EE.UU. Sin embargo, el EOTS es una simulación histórica y no hay mucho que se pueda hacer para equilibrar sin que la historia quede demasiado distorsionada. La realidad es que los Aliados tienen enormes recursos al final de la guerra y el japonés estará colgando de un hilo. Si la secuencia combinada de mano de cartas para los dos bandos en el curso del juego no es de una distribución normal, lo que puede ocurrir en un juego dirigido por cartas, puede ser muy difícil para el japonés.

17.0 Escenarios

Las fichas están preparadas para el comienzo del escenario de campaña completa. Para la colocación inicial del juego de campaña, se colocan todas las fichas con localizaciones de colocación inicial de hex en esos hexes. Todas las demás unidades entran en juego en su turno de entrada indicado.

17.1 La Campaña Completa, Dic 41 – Ago 45

17.11 Turno Especial de Diciembre de 1941

Éste es un miniturno que consiste en que el jugador japonés juega sólo dos cartas de estrategia como cartas de evento en el orden siguiente:

Carta 1: Operación Z – Ataque a Pearl Harbor.

Todas las unidades navales japonesas deben permanecer juntas. Las unidades Aliadas en el mar (por ejemplo, los CV de EE.UU.) no pueden ser atacados.

Carta 2: IAI-Operación nº 1 – Conquista del SE Asiático.

El jugador Aliado no puede reaccionar a los movimientos japoneses salvo el especificado en las descripciones del evento. Ninguna unidad aérea Aliada proyecta Zona de Influencia durante el IAI, pero si una unidad aérea Aliada (independientemente del suministro) no está en un hex de batalla y hay una unidad enemiga adyacente (hex de batalla o no) la unidad aérea Aliada puede crear un hex de batalla o participar en un hex de batalla adyacente. Además los hexes 2813 y 5808 se consideran que tienen una unidad naval (submarinos) presente para la duración del IAI que no puede ser eliminada de ninguna manera. Después de haber jugado las 2 cartas de la Fase de Ofensiva limitada, acaba el resto de fases

del turno, excepto la Fase de Desgaste, y luego el juego comienza normal.

17.12 Del turno 2 al 12 se siguen las reglas habituales.

17.13 Ganar la partida, véase 16.0.

17.14 Localizaciones Iniciales de los Marcadores de Registros

Hay un número de marcadores usados en la partida. Aquí se dan sus localizaciones iniciales:

- Marcador “US Political Will”: comienza en la casilla cero en el Registro de Voluntad Política de EE.UU.
- Marcador “China”: comienza en la casilla “Stable Front” en el Registro de China.
- Marcador “Japanese División in China”: comienza en la casilla 12 del Registro de Divisiones Japonesas En China.
- Marcador “Burma Road”: comienza por su cara “NO HUMP” en la casilla “Burma Road Open” en el Registro de Carretera de Birmania.
- Marcador “India”: comienza en su cara Normal en el Registro de India en la casilla “India Stable”.
- Marcador “War In Europe”: comienza en el Registro de Guerra en Europa en la casilla de Nivel Cero.
- Marcador “Japanese Amphibious Shipping: comienza por su cara “No Barge” en el Registro Estratégico en la casilla 7.
- Marcador “US Amphibious Shipping”: comienza en el Registro Estratégico en la casilla cero.
- Marcador “Japanese Resources”: comienza en el Registro Estratégico en la casilla 3.
- Marcador de Turnos: comienza por su cara “PM Tojo” en el Registro de Turnos, en el 1: casilla de Diciembre del 41.
- Marcador “US Inter-Service Rivalry”: comienza por su cara de “Strategic Agreement” en la casilla “Inter-Service Rivalry”.
- Marcador “Japanese Inter-Service Rivalry”: comienza por su cara de “Strategic Agreement” en la casilla “Inter-Service Rivalry”.
- No hay unidades en la casilla de Refuerzos Retrasados (*Delayed Reinforcement*) en el mapa.
- Los marcadores “Passes” Aliado y japonés están en la casilla cero del Registro Estratégico.

MARCADORES DE CONTROL: Hay un marcador de control Aliado en Guam (3814) y Hong Kong (2709).

17.2 1942

Este escenario dura tres turnos y comienza en el turno 2, al comienzo de la Fase de Ofensivas. No hay Segmentos de Refuerzo, Reemplazo, ni Guerra Estratégica para el turno 2, ya que ya ha sido incorporada en las localizaciones iniciales.

Análogamente, las cartas japonesas 1 y 2 no están en juego y deberán dejarse aparte. Se colocan las unidades y marcadores para ambos bandos como se describe y luego se desarrolla el juego como es normal. El juego termina al final del turno 4.

17.21 Colocación Inicial Aliada:

Se colocan las unidades Aliadas del turno 1 en sus localizaciones con las excepciones de las unidades siguientes que son retiradas permanentemente del juego (éstas son las unidades que fueron destruidas en el turno 1) y las demás unidades indicadas que tengan localizaciones de colocación inicial alternativa y son reducidas o mejoradas en fuerza. Si una unidad no está indicada aquí, comienza en su localización inicial indicada en la ficha a su fuerza original. Nota: Las unidades aéreas 7ª de EE.UU. fueron eliminadas en el turno 1, pero han regresado al juego con reemplazos.

Unidades Aliadas al comienzo Eliminadas:

BB MD/CA
Cuerpo Mindanao (M)
División HK
Fuerza Z
Cuerpo NL

Unidades Aliadas Recolocadas, Alteradas, Reemplazadas:

1805: HQ SEAC
2813: Unidad Aérea FEAF de EE.UU. (fuerza reducida)
2912: Cuerpo SL (fuerza reducida)
2917: Unidad Aérea BLA 19ª (fuerza reducida)
3014: Naval CA US Asia (fuerza reducida)
5108: 7AF Air Force
5808: Unidad Aérea 7AF
5808: CV Lexington (fuerza completa)
5808: CV Enterprise (fuerza completa)
5808 CA N Orlns (fuerza reducida)

17.22 Colocación Inicial Japonesa:

Se pone todas las unidades japonesas en los hexes indicados. Todas las unidades están a fuerza completa a menos que se indique otra cosa. Ninguna unidad japonesa comienza este escenario como eliminada.

1912: Marcador de control japonés
1913: 15º Ejército
2012: Marcador de control japonés
2109: 38º Ejército
2110 28º Ejército (reducido)
2112: 25º Ejército (reducido)
2212: HQ (South), 22ª Flotilla Aérea
2311: BB Kongo 2, CA Mogami
2415: 2º SN
2709: 17º Ejército (reducido)
2812: 5ª División Aérea, 14º Ejército
2909: 21ª Flotilla Aérea, CA Takao
2911: 1 SN

2913: 19º Ejército (reducido)
2915: 16º Ejército (reducido), CVL Ryuho, CVL Zuiho, CA Nachi
3004: 2ª División Aérea
3007: 35º Ejército (reducido)
3009: 23ª Flotilla Aérea
3305: Ejército Coreano (Kor)
3407: HQ (Combined Fleet), BB Nagato, Yamato (reducido), 25ª Flotilla Aérea
3607: 3ª División Aérea, 4ª División Aérea
3704: 27º Ejército (reducido)
3706: 1ª División Aérea, Ejército "Distrito Oriental" (ED), 18º Ejército (reducido), CV Akagi, CV Soryu, CV Shokaku, BB Kongo I
3814: 3º SN
4017: HQ (South Seas), APD Kamikaze
4021: Brigada SS, CA Aoba
4715: 4º SN (reducido), 24ª Flotilla Aérea, CL Tenryu

17.23 Marcadores

Todos los marcadores están en sus posiciones de comienzo del Juego de Campaña (17.14) con las siguientes excepciones:

El japonés tiene 4 hexes de Recursos bajo control, en lugar de 3.

Los Aliados tienen 1 Punto de Transporte Anfibio. La Voluntad Política está en +8 en lugar de Cero.

17.24 Casilla de Retraso (Delayed Reinforcements)

Las siguientes unidades Aliadas están en la Casilla de Retraso: Todos los refuerzos del turno 2 excepto el HQ británico (SEAC), que está en el hex de Calcuta, 1805.

17.25 Reglas Especiales

Las cartas japonesas 1 y 2 han sido jugadas y son retiradas del juego. Todas las demás cartas son válidas para su uso en este escenario. Para el turno 2, el jugador japonés recibe 7 cartas y el jugador Aliado recibe 4 cartas y 2 pases. El Aliado puede elegir la Carta 4: "Arcadia Conference" como una de esas 5 cartas. Ninguna nación se ha rendido. El japonés controla todos los hexes que originalmente forman parte del Imperio Japonés. No hay otras reglas ni condiciones especiales.

17.26 Rivalidad Entre Administraciones del Juego Corto

Para los escenarios de 3 turnos, la Rivalidad Entre Administraciones puede dejar el juego mutilado y desequilibrado. Para corregir esto, en cualquier momento en que la Rivalidad Entre Administraciones entra en efecto para cualquier jugador, ese jugador puede retirar la Rivalidad entre Administraciones con el juego de cualquier carta de Ofensiva jugando una carta de valor 3 CO como una jugada de Retirada de

Rivalidad entre Administraciones (se vuelve el marcador por su cara de Acuerdo Estratégico). Éste es todo el efecto para esa jugada, y cuenta para ese jugador como su acción de jugar carta completa.

17.27 Condiciones de Victoria

Victoria Automática: Si el japonés no controla al menos 11 de los 14 hexes de Recursos al final del turno 4, pierden el juego y los Aliados consiguen una victoria automática. Si no ha ocurrido una victoria automática el jugador japonés consigue puntos de victoria por las condiciones siguientes al final del turno 4. Los puntos de victoria se asignan al final del turno 4 a menos que se indique otra cosa.

- A. Por cada nivel GEE, por ejemplo el nivel 2 es igual a 2 puntos de victoria.
- B. Por cada casilla de China que esté por debajo de Frente Estable, 1 punto de victoria por casilla, (por ejemplo., Ruptura Importante (*Major Breakthrough*) es igual a 2 puntos de victoria).
- C. Si China se rinde recibe un bono de 5 puntos de victoria.
- D. Por cerrar la Carretera de Birmania, 1 punto de victoria.
- E. Por aislar Townsville de Oahu, por ejemplo, no puede trazarse una línea de suministro entre las dos localizaciones, 5 puntos de victoria.
- F. Por controlar cada hex de la India Septentrional, 1 punto de victoria por hex. El japonés recibe un bono de 2 puntos de victoria por controlar todos los hexes de la India Septentrional.
- G. Por el Descontento de la India, 1 punto de victoria (sólo otorgado en el último turno de juego).
- H. Por India Inestable, 2 puntos de victoria (no acumulativas con Descontento en la India; sólo otorgado al final del último turno).
- I. Por Control de los Dominios Australianos, 1 punto de victoria.
- J. Por cada casilla de Voluntad Política de EE.UU. que sea la 6 o menos, 1 punto de victoria por casilla. Ejemplo, una Voluntad Política de EE.UU. de 6 es igual a 1 punto de victoria.
- K. Por la captura de uno o más hexes de Alaska (4600-5500), 1 punto de victoria si están controlados y ocupados al final del turno, pero sólo una vez por hex por partida.
- L. Por la captura de Midway, Kauai, o Hawaii, 1 punto de victoria, por cada hex, si se controla y ocupa al final de cualquier turno, pero sólo una vez por hex por partida.

- M. Por la captura de Oahu, 3 puntos de victoria si se controla y ocupa al final de cualquier turno, pero sólo una vez por partida.

Niveles de Puntos de Victoria:

- Victoria Decisiva Aliada: los japoneses tienen 2 o menos puntos de victoria.
- Victoria Táctica Aliada: los japoneses tienen de 3 a 5 puntos de victoria.
- Victoria Táctica Japonesa: los japoneses tienen 6-9 puntos de victoria.
- Victoria Decisiva Japonesa: los japoneses tienen 10 o más puntos de victoria.

17.3 1943

Este escenario dura tres turnos y comienza en el turno 5 al principio de la Fase de Ofensivas. No hay Segmentos de Refuerzos, Reemplazos ni Guerra Estratégica en el turno 5, dado que ya se ha incorporado a las localizaciones iniciales. Se colocan las unidades y marcadores para ambos bandos como se indica y luego se juega como es habitual. El juego termina al final del turno 7.

17.31 Colocación Inicial Aliada:

Se ponen todas las unidades Aliadas en los hexes indicados. Todas las unidades están a fuerza completa a menos que se indique otra cosa.

Unidades Aliadas al comienzo Eliminadas:

Unidades de EE.UU.

Unidad Aérea AVG

CV Wasp

BB MD/CA

CA N Orleans

CA Northampton

CA US Asia

DD US Asia

Marines-Wake

Marine-211

Cuerpo NL

Cuerpo SL

Cuerpo R

Cuerpo M

Brigada P

Unidad Aérea FEAF

Unidad Aérea BLA 19^a

HQ ABDA

HQ Pacífico Sur (Ghormley)

Force Z

División HK

Unidades de la Commonwealth

Todas las unidades iniciales (unidades con hex de colocación inicial) excepto las que se ponen en Australia y Nueva Guinea.

CVL Hermes

Unidades Holandesas:

Todas las unidades holandesas

Colocación Inicial Aliada

- 1005 Islas Maldivas: *CV Indomitable, BB Warspite, CA London*
- 1805 Calcuta: HQ CW SEAC, Unidad aérea CW SEAC, Unidad aérea BLA EE.UU. 10AF
- Unidades Aéreas en China: Unidad Aérea BLA EE.UU. 14AF
- 2006 Akyab: 4º Cuerpo Indio CW
- 2104 Jarhat: Unidad aérea EE.UU. 14AF
- 2105 Imphal/Kohima: 33º Cuerpo CW
- 2205 Ledo: 15º Cuerpo CW, 5º Ejército Chino
- 2407 Kunming: 6º, 66º Ejércitos Chinos (todos reducidos)
- 3023 Darwin: 1º Cuerpo Aus
- 3626 Cairns: Unidad aérea EE.UU. 5AF, Unidad aérea BLA EE.UU. 5AF, 1ª División de Marines EE.UU.
- 3727 Townsville: HQ EE.UU. SW, 2º Cuerpo Aus, *CA Kent Aus*
- 3823 Port Moresby: .. HQ ANZAC, Brigada Aus Port Moresby (reducida), 3º Cuerpo Aus, Unidad aérea Aus
- 3922 Buna: XIº Cuerpo EE.UU.
- 4024 Gili-Gili: Iº Cuerpo EE.UU.
- 4423 Guadalcanal: XIV Cuerpo EE.UU., 2ª División de Marines EE.UU., Unidad aérea de Marines EE.UU. 1MAW
- 4825 Espíritu Santo: . Unidad aérea de Marines EE.UU. 2MAW, Unidad aérea EE.UU. 13AF, Unidad aérea BLA EE.UU. 13AF, Brigada de Marines SF EE.UU.
- 4828 Noumea: HQ EE.UU. Halsey, 3ª División NZ, *US CV Lexington* (reducido), *US CV Enterprise* (reducido), *BB Washington, BB North Carolina*
- 5100 Dutch Harbor: . Unidad aérea EE.UU. 11AF, Unidad aérea BLA EE.UU. 11AF,
- 5108 Midway: Unidad aérea BLA EE.UU. 7AF
- 5808 Oahu: HQ EE.UU. Pacífico Central, Unidad aérea EE.UU. 7AF, Xº Cuerpo EE.UU., Brigada de Marines EE.UU., *BB Miss EE.UU.*

17.32 Colocación Inicial Japonesa:

Se ponen todas las unidades japonesas en los hexes indicados. El japonés controla todos sus hexes originales dentro de las fronteras del Imperio Japonés. Los 14 hexes de Recursos están controlados por el japonés, si no hay unidad japonesa presente, deberá colocarse un marcador de control para indi-

car el control de ese hex de Recursos. Malasia, Filipinas, las Indias Orientales Holandesas y Birmania se han rendido. Además, el japonés controla los Dominios Australianos, así que todos los hexes en esos países y localizaciones están controladas por el japonés a menos que esté ocupado por una unidad Aliada. Las bases clave están indicadas con un marcador de control, pero esta lista no es exhaustiva y no reemplaza el control total del jugador japonés de las naciones rendidas.

Unidades Japonesas iniciales Eliminadas:

- BB Kongo2*
- CV Akagi*
- CV Soryu*
- CVL Ryujo*
- CL Tenryu*
- Unidad aérea Tainan

Colocación Inicial Japonesa de 1943

Todas las unidades están a fuerza completa a menos que se indique otra cosa.

- 1813: Medan..... Marcador de Control
- 1916 Palembang: 25º Ejército (reducido), 3ª División Aérea (reducida)
- 2008 Rangoon: 28º Ejército, 5ª División Aérea
- 2014 Kuantan: Marcador de control
- 2015 Singapure: Marcador de control
- 2017 Banka: Marcador de control
- 2018 Batavia: Marcador de control
- 2106 Mandalay: 33º Ejército
- 2019 Tjilatjap: Marcador de control
- 2110 Bangkok: Marcador de control
- 2206 Lashio: 15º Ejército
- 2212 Saigon: HQ Sur, 38º Ejército, 27 Flotilla Aérea
- 2220 Soerabaja: 16º Ejército (reducido), 23rd Flotilla Aérea
- 2305 Myitkyina: Marcador de control
- 2415 Miri: Marcador de control
- 2517 Balikpapan: Marcador de control
- 2616 Tarakan: 37º Ejército (reducido)
- 2709 Hong Kong: Marcador de control
- 2813 Manila: 14º Ejército, 8ª División Aérea
- 2909 Tainan 22ª Flotilla Aérea (reducida)
- 2915 Davao: 35º Ejército, 28ª Flotilla Aérea
- 3004 Peking: 2ª División Aérea, 4ª División Aérea
- 3119: Sarong:..... Marcador de control
- 3219: Marcador de control
- 3305 Seoul: Ejército Coreano (Kor)
- 3319 Biak: Marcador de control
- 3407 Kure: HQ Flota Combinada Yamamoto, *CVL Junyo, BB Nagato, CA Mogami* (reducido)
- 3520 Hollandia: Marcador de control
- 3620 Altape: Marcador de control

3704 Hakodate:	27º Ejército (reducido)
3706 Tokyo:	Ejército del Distrito Oriental (ED) 1ª División Aérea
3720 Wewak:	19º Ejército, 6ª División Aérea, 7ª División Aérea
3721 Madang:	Marcador de control
3814 Guam:	Marcador de control
3813 Saipan/Tinian: .	31º Ejército (reducido)
3822 Lae:	18º Ejército
4017 Truk:	HQ Mares del Sur, 26ª Flotilla Aérea, <i>BB Yamato, CV Shokaku, CVL Zuiho,</i> <i>BB Kongo I, CA Nachi</i>
4021 Rabaul:	17º Ejército, 21ª Flotilla Aérea (reducida), 25ª Flotilla Aérea (reducida), <i>CA Aoba (reducido), CA Takao,</i> <i>APD Kamikaze</i>
4222 Buin:	Marcador de control
4322 New Georgia: ..	Destacamento Mares del Sur (SS Bde)
4600 Attu/Kiska:	2º SN (reducido)
4612 Wake Island:	4º SN (reducido)
4715 Kwajalein:	3º SN, 24ª Flotilla Aérea (reducida)
4719 Nauru:	Marcador de control
5018 Tarawa:	1º SN

17.33 Marcadores

Todos los marcadores están en las posiciones siguientes:

- Turno 5: PM Tojo
- El japonés tienen 14 hexes de Recursos bajo control.
- El japonés tiene 7 Puntos de Transporte Anfíbio.
- Las Divisiones Japonesas Disponibles en China están en la casilla 8.
- Los Aliados tienen 4 Puntos de Transporte Anfíbio.
- Registro de Estatus del Frente del Gobierno Chino: casilla de Ruptura Importante (*Major Breakthrough*).
- La Voluntad Política de los EE.UU. está en +6.
- Rivalidad entre Administraciones Japonesas: Sí.
- Rivalidad entre Administraciones de EE.UU.: Sí
- Reemplazos Aéreos Japoneses: 2
- Reemplazos Navales Japoneses: 1
- GEE: -1 (Refuerzos Aliados Retrasados)
- Barcazas Japonesas
- Carretera de Birmania Cerrada/Hump
- India: Estable

17.34 Casilla de Retraso

Refuerzos Aliados del turno 5.

17.35 Cartas de Estrategia

Se han jugado las cartas de estrategia japonesa 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 39, 55, 73, 78 y se han retirado del juego. Se han jugado las cartas de estrategia Aliada 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 20, 51 y se han retirado del juego. Las cartas Aliadas 13 y 15 están en la pila de descartes. Las cartas ja-

ponesas 8, 12, 14, 20, 25, 29 y 35 están en la pila de descartes. Los Aliados tienen la carta 29 y el japonés tiene la carta 26 como cartas de Ofensiva Futura. Se ha jugado la carta del Puente sobre el Río Kwai (*Bridge over the River Kwai*), la ruta de transporte de Rangún a Bangkok está abierta. Todas las demás cartas son válidas para ser usadas en este escenario. Para el turno 5, el jugador japonés recibe 7 cartas y el jugador Aliado recibe 7 cartas.

17.36 Situación Política

El japonés controla todos los hexes que forma parte originalmente del Imperio Japonés. Los siguientes países se han rendido y el japonés controla todos esos hexes a menos que específicamente se indique en la Colocación Inicial Aliada:

Malasia
Filipinas
Indias Orientales Holandesas
Birmania
Dominios Australianos

17.37 Rivalidad Entre Administraciones del Juego Corto

Para los escenarios de 3 turnos, la Rivalidad Entre Administraciones puede dejar el juego mutilado y desequilibrado. Para corregir esto, en cualquier momento en que la Rivalidad Entre Administraciones entra en efecto para cualquier jugador, ese jugador puede retirar la Rivalidad entre Administraciones como el juego de cualquier carta de Ofensiva jugando una carta CO de valor 3 como una jugada de Retirada de Rivalidad entre Administraciones (se vuelve el marcador por su cara de Acuerdo Estratégico). Éste es todo el efecto para esa jugada, y cuenta para ese jugador como su acción de jugar carta completa.

17.38 Condiciones de Victoria

El jugador japonés consigue puntos de victoria por las condiciones siguientes al final del turno 7. Los puntos de victoria se asignan al final del turno 7, a menos que se indique otra cosa.

- Por cada nivel GEE, por ejemplo el nivel 2 es igual a 2 puntos de victoria.
- Por cada casilla de China que esté por debajo de Frente Estable, 1 punto de victoria por casilla, (por ejemplo., Ruptura Importante (*Major Breakthrough*) es igual a 2 puntos de victoria).
- Si China se rinde recibe un bono de 5 puntos de victoria.
- Por cerrar la Carretera de Birmania, 1 punto de victoria.
- Por aislar Townsville de Oahu, por ejemplo, no puede trazarse una línea de suministro entre las dos localizaciones, 5 puntos de victoria.
- Por controlar cada hex de la India Septentrional, 1 punto de victoria por hex. El japonés recibe un bono de 2 pun-

tos de victoria por controlar todos los hexes de la India Septentrional.

- G. Por el Descontento de la India, 1 punto de victoria.
- H. Por India Inestable, 2 puntos de victoria (no acumulativas con Descontento en la India).
- I. Por Control de los Dominios Australianos, 1 punto de victoria.
- J. Por cada casilla de Voluntad Política de EE.UU. que sea la 6 o menos, 1 punto de victoria por casilla. Ejemplo, una Voluntad Política de EE.UU. de 6 es igual a 1 punto de victoria.
- K. Por la captura de uno o más hexes de Alaska (4600-5500), 1 punto de victoria si está controlado y ocupado al final del turno, pero sólo una vez por hex por partida.
- L. Por la captura de Kauai, o Hawaii, 1 punto de victoria, por cada hex, si se controla y ocupa al final de cualquier turno, pero sólo una vez por hex por partida.
- M. Por la captura de Oahu, 3 puntos de victoria si se controla y ocupa al final de cualquier turno, pero sólo una vez por partida.

El jugador japonés comienza el escenario con 6 PV, Victoria Táctica Japonesa: China, Ruptura Importante (2 PV), nivel GEE -1, Carretera de Birmania Cerrada, Hex de Alaska, Voluntad Política de EE.UU.

Niveles de Puntos de Victoria:

- Victoria Decisiva Aliada: los japoneses tienen 2 o menos puntos de victoria.
- Victoria Táctica Aliada: los japoneses tienen de 3 a 5 puntos de victoria.
- Victoria Táctica Japonesa: los japoneses tienen 6-9 puntos de victoria.
- Victoria Decisiva Japonesa: los japoneses tienen 10 o más puntos de victoria.

17.4 1944

Este escenario dura tres turnos y comienza en el turno 8 al principio de la Fase de Ofensivas. No hay Segmentos de Refuerzo, Reemplazo, ni Guerra Estratégica para el turno 8, ya que ya ha sido incorporada en las localizaciones iniciales. Se colocan las unidades y marcadores para ambos bandos como se describe y luego se desarrolla el juego como es normal. El juego termina al final del turno 10.

17.31 Colocación Inicial Aliada:

Se ponen todas las unidades Aliadas en los hexes indicados. Todas las unidades están a fuerza completa a menos que se indique otra cosa.

Unidades Aliadas al comienzo Eliminadas:

Unidades de EE.UU.

- Unidad Aérea AVG
- CV Wasp*
- BB MD/CA*
- CA N Orleans*
- CA Northampton*
- CA US Asia*
- DD US Asia*
- Marines-Wake
- Marine-211
- Cuerpo NL
- Cuerpo SL
- Cuerpo R
- Cuerpo M
- Brigada P
- Unidad Aérea FEAFF
- Unidad Aérea BLA 19ª
- HQ ABDA
- HQ Pacífico Sur (Ghormley)
- Force Z*
- División HK

Unidades de la Commonwealth

Todas las unidades iniciales no australianas (unidades con hex de colocación inicial).
CVL Hermes

Unidades Holandesas:

Todas las unidades holandesas

Colocación Inicial Aliada

- 1005 Islas Maldivas: *CV Indomitable, BB Warspite, CA London*
- 1805 Calcuta: HQ CW SEAC, Unidad aérea CW SEAC, Unidad aérea BLA EE.UU. 10AF
- Casilla de Unidades Aéreas en China: Unidad Aérea BLA EE.UU. 14AF
- 2006 Akyab: 4º Cuerpo Indio CW
- 2104 Jarhat: Unidad aérea EE.UU 14AF
- 2105 Imphal/Kohima: 33º Cuerpo CW
- 2205 Ledo: 15º Cuerpo CW, 77ª Brigada de Fuerzas Especiales, 5º Ejército Chino (reducido)
- 2407 Kunming: 6º, 66º Ejércitos Chinos (todos reducidos)
- 3023 Darwin: 1º Cuerpo Aus
- 3626 Cairns: 11ª División Aerotransportada EE.UU.
- 3727 Townsville: HQ EE.UU. SW, 2º Cuerpo Aus, *CA Kent Aus*
- 3822 Lae: XIº Cuerpo EE.UU., 3º Cuerpo Aus
- 3823 Port Moresby: .. HQ Aus ANZAC, 4º Cuerpo Aus, Unidad aérea EE.UU. 5AF, Unidad

	aérea BLA EE.UU 5AF, Unidad aérea Aus
3921 Gasmata:.....	1ª División de Marines EE.UU.
3922 Buna:	1º Cuerpo EE.UU.
4024 Gili-Gili:	Brigada Aus Port Moresby (reducida)
4122 Woodlark:.....	Marcador de Control
4222 Bougainville:...	3ª División de Marines, Unidad aérea de Marines EE.UU. 2MAW, XIV Cuerpo EE.UU.
4322 Nueva Georgia:	3ª División NZ, Unidad aérea EE.UU. 13AF, Unidad aérea BLA EE.UU. 13AF,
4423 Guadalcanal:	Brigada de Marines SF EE.UU., 2ª División de Marines EE.UU., Unidad aérea de Marines EE.UU. 1MAW
4826 Efate:.....	6ª División de Marines EE.UU, <i>CVL Cowpens, CVL B. Word, CVE Sangamon, CVL Bataan, CVE Casablanca, BB NJ (todos de EE.UU.)</i> .
4828 Noumea:	HQ EE.UU. Halsey, <i>CV Lexington EE.UU., CV Enterprise EE.UU., CV Essex, CV Bunker Hill, BB Washington, BB North Carolina, IXº Cuerpo EE.UU.</i>
5018 Tarawa:.....	Unidad aérea EE.UU. 7AF, Unidad aérea BLA EE.UU. 7AF, 2ª División de Marines EE.UU.
5100 Dutch Harbor: .	Unidad aérea EE.UU. 11AF, Unidad aérea BLA EE.UU. 11AF,
5108 Midway:	Unidad aérea de Marines EE.UU. 1MAW
5808 Oahu:	HQ EE.UU. Pacífico Central, Xº Cuerpo EE.UU., Brigada de Marines EE.UU., <i>BB Miss, CVL San Jacinto, BB Mass, CV Franklin, CV Intrepid, CV Hancock (todos EE.UU.)</i>

17.32 Colocación Inicial Japonesa:

Se ponen todas las unidades japonesas en los hexes indicados. El japonés controla todos sus hexes originales dentro de las fronteras del Imperio Japonés. Los 14 hexes de Recursos están controlados por el japonés, si no hay unidad japonesa presente, deberá colocarse un marcador de control. Malasia, Filipinas, las Indias Orientales Holandesas y Birmania se han rendido. Además, el japonés controla los Dominios Australianos, así que todos los hexes en esos países y localizaciones están controladas por el japonés a menos que esté ocupado por una unidad Aliada. Las bases clave están indicadas con un marcador de control, pero esta lista no es exhaustiva y no reemplaza el control total del jugador japonés de las naciones indicadas.

Unidades Japonesas iniciales Eliminadas:

BB Kongo2
CV Akagi
CV Soryu
CVL Ryujo
CL Tenryu
 21ª Flotilla Aérea
 50ª Flotilla Aérea
 1ª Brigada SN
 2ª Brigada SN
 Brigada SS
 Unidad aérea Tainan
 HQ Flota Combinada (Yamamoto)

Colocación Inicial Japonesa de 1944

Todas las unidades están a fuerza completa a menos que se indique otra cosa.

1813: Medan:.....	Marcador de Control
1916 Palembang:	25º Ejército (reducido), 9ª División Aérea
2008 Rangoon:	28º Ejército, 5ª División Aérea (reducida)
2014 Kuantan:	Marcador de control
2015 Singapore:	29º Ejército (reducido), 28ª Flotilla Aérea (reducida)
2017 Banka:	Marcador de control
2018 Batavia:	Marcador de control
2019 Tjilatap:.....	Marcador de control
2106 Mandalay:	33º Ejército
2110 Bangkok:	Marcador de control
2206 Lashio:	15º Ejército
2212 Saigon:	HQ Sur, 38º Ejército
2220 Soerabaja:	16º Ejército (reducido)
2305 Myitkyina:	Marcador de control
2409 Hanoi:.....	8ª División Aérea
2415 Miri:	Marcador de control
2517 Balikpapan:	Marcador de control
2616 Tarakan:	37º Ejército (reducido)
2813 Manila:	14º Ejército, 23ª Flotilla Aérea
2909 Tainan	3ª División Aérea (reducida)
2915 Davao:	35º Ejército
3004 Peking:	2ª División Aérea, 4ª División Aérea
3119: Sarong.....	Marcador de control
3219:	Marcador de control
3305 Seoul:	Ejército Coreano (Kor)
3319 Biak:	Marcador de control
3407 Kure:	HQ Flota Combinada (Ozawa), <i>CVL Junyo, BB Nagato, CA Mogami (reducido), VL Kaiyo, CV Shokaku, CV Taiho, 11ª División Aérea.</i>
3416 Pelelu:.....	26ª Flotilla Aérea (reducida)
3520 Hollandia:	2º Ejército (reducido)
3620 Altape:	Marcador de control

3704 Hakodate:	27ª Flotilla Aérea (reducida), 51ª Flotilla Aérea, 27º Ejército (reducido)
3706 Tokyo:	Ejército del Distrito Oriental (ED) 1ª División Aérea, 10ª División Aérea.
3720 Wewak:	19º Ejército (reducido), 6ª División Aérea (reducida), 7ª División Aérea (reducida)
3721 Madang:	18º Ejército (reducido)
3813 Saipan/Tinian: .	31º Ejército (reducido), 61ª Flotilla Aérea, 62ª Flotilla Aérea.
3814 Guam:	Marcador de control
4017 Truk:	HQ Mares del Sur, 26ª Flotilla Aérea, <i>BB Yamato</i> , <i>CVL Zuiho</i> , <i>BB Kongo I</i> , <i>CA Nachi</i>
4021 Rabaul:	17º Ejército, 25ª Flotilla Aérea (reducida), <i>CA Takao</i> (reducido), <i>APD Kamikaze</i> (reducido).
4222 Buin:	Marcador de control
4612 Isla de Wake: ...	4º SN (reducido)
4715 Kwajalein:	3º SN, 24ª Flotilla Aérea (reducida)

17.43 Marcadores

Todos los marcadores están en las posiciones siguientes:

- Turno 8: PM Tojo
- El japonés tienen 14 hexes de Recursos bajo control.
- El japonés tiene 5 Puntos de Transporte Anfibio.
- Las Divisiones Japonesas Disponibles en China están en la casilla 8.
- Los Aliados tienen 9 Puntos de Transporte Anfibio.
- Registro de Estatus del Frente del Gobierno Chino: Ruptura Importante (*Major Breakthrough*).
- La Carta Japonesa 31 ha sido jugada: Modificador de +1 al Combate en Tierra efectivo.
- La Voluntad Política de los EE.UU. está en +5.
- Rivalidad entre Administraciones Japonesas: Sí.
- Rivalidad entre Administraciones de EE.UU.: Sí
- Reemplazos Aéreos Japoneses: 0
- Reemplazos CVL Japoneses: 1
- GEE: +2
- PT Boats – No hay Barcasas Japonesas
- Carretera de Birmania Cerrada/Hump
- India: Estable

17.44 Casilla de Retraso

Ninguna unidad Aliada en la casilla de retraso.

17.45 Cartas de Estrategia

Se han jugado las cartas de estrategia japonesa 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 26, 31, 39, 51, 53, 54, 55, 73, 78 y se han retirado del juego. Se han jugado las cartas de estrategia Aliada 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 39, 41, 42, 47, 51, 73 y se han retirado del juego. Las cartas Aliadas 13 y 15 están en la pila de descartes. La carta japonesa 7 está

en la pila de descartes, así como la carta Aliada 2. Los Aliados tienen la carta 45 y el japonés tiene la carta 4 como cartas de Ofensiva Futura. Todas las demás cartas son válidas para ser usadas en este escenario. Para el turno 8, el jugador japonés recibe 6 cartas más 1 pase y el jugador Aliado recibe 7 cartas.

17.46 Situación Política

El japonés controla todos los hexes que forma parte originalmente del Imperio Japonés. Los siguientes países se han rendido y el japonés controla todos esos hexes a menos que específicamente se indique en la Colocación Inicial Aliada:

Malasia
Filipinas
Indias Orientales Holandesas
Birmania
Dominios Australianos

17.47 Rivalidad Entre Administraciones del Juego Corto

Para los escenarios de 3 turnos, la Rivalidad Entre Administraciones puede dejar el juego mutilado y desequilibrado. Para corregir esto, en cualquier momento en que la Rivalidad Entre Administraciones entra en efecto para cualquier jugador, ese jugador puede retirar la Rivalidad entre Administraciones como el juego de cualquier carta de Ofensiva jugando una carta CO de valor 3 como una jugada de Retirada de Rivalidad entre Administraciones (se vuelve el marcador por su cara de Acuerdo Estratégico). Éste es todo el efecto de esa carta jugada, y cuenta para ese jugador como su acción de jugar carta completa.

17.48 Condiciones de Victoria

El jugador japonés consigue puntos de victoria por las condiciones siguientes al final del turno 10. Los puntos de victoria se asignan al final del turno 10, a menos que se indique otra cosa.

- Por cada nivel GEE, por ejemplo el nivel 2 es igual a 2 puntos de victoria.
- Por cada casilla de China que esté por debajo de Frente Estable, 1 punto de victoria por casilla, Ruptura Importante (*Major Breakthrough*) es igual a 2 puntos de victoria.
- Si China se rinde recibe un bono de 5 puntos de victoria.
- Por cerrar la Carretera de Birmania, 1 punto de victoria.
- Por aislar Townsville de Oahu, por ejemplo, no puede trazarse una línea de suministro entre las dos localizaciones, 5 puntos de victoria.
- Por controlar cada hex de la India Septentrional, 1 punto de victoria por hex. El japonés recibe un bono de 2 puntos de victoria por controlar todos los hexes de la India Septentrional.

- G. Por el Descontento de la India, 1 punto de victoria.
- H. Por India Inestable, 2 puntos de victoria (no acumulativas con Descontento en la India).
- I. Por Control de los Dominios Australianos, 1 punto de victoria.
- J. Por cada casilla de Voluntad Política de EE.UU. que sea la 6 o menos, 1 punto de victoria por casilla. Ejemplo, una Voluntad Política de EE.UU. de 6 es igual a 1 punto de victoria.
- K. Por la captura de uno o más hexes de Alaska (4600-5500), 1 punto de victoria si está controlado y ocupado al final del turno, pero sólo una vez por hex por partida.
- L. Por la captura de Kauai, o Hawaii, 1 punto de victoria, por cada hex, si se controla y ocupa al final de cualquier turno, pero sólo una vez por hex por partida.
- M. Por la captura de Oahu, 3 puntos de victoria si se controla y ocupa al final de cualquier turno, pero sólo una vez por partida.
- N. Control de Nueva Guinea, 5 puntos de victoria.
- O. Si los Aliados no controlan Nueva Guinea, 3 puntos de victoria.
- P. Si los Aliados no han capturado Rabaul (4021) o dejado sin suministros en el último turno del escenario, 3 puntos de victoria.
- Q. Si los Aliados no controlan hexes de Filipinas, 5 puntos de victoria.
- R. Si los Aliados controla 5 o menos hexes de Filipinas con suministro, 3 puntos de victoria (corolario, si los Aliados controlan 6 o más hexes de Filipinas con suministro, 0 puntos de victoria).

El jugador japonés comienza el escenario con 4 PV, Voluntad Política de EE.UU. en +5, Ruptura Importante en China (2 PV) y la Carretera de Birmania Cerrada.

Niveles de Puntos de Victoria:

- Victoria Decisiva Aliada: los japoneses tienen 2 o menos puntos de victoria.
- Victoria Táctica Aliada: los japoneses tienen de 3 a 5 puntos de victoria.
- Victoria Táctica Japonesa: los japoneses tienen de 6 a 9 puntos de victoria.
- Victoria Decisiva Japonesa: los japoneses tienen 10 o más puntos de victoria.

17.5 1942-1943

Para este escenario, se usan las condiciones iniciales y la colocación inicial del escenario de 1942 (17.2) pero se jue-

gan los turnos 2-7 y se usan las condiciones de victoria del escenario 1943 (17.3).

17.6 1943-1944

Para este escenario, se usan las condiciones iniciales y la colocación inicial del escenario de 1943 (17.3) pero se juegan los turnos 5-10 y se usan las condiciones de victoria del escenario de 1944 (17.4). La ocupación de la Aleutianas para 16.42 acaba de comenzar y requiere dos turnos de ocupación continua.

17.7 1942-1944

Para este escenario, se usan las condiciones iniciales y la colocación inicial del escenario de 1942 (17.2) pero se juegan los turnos 2-10 y se usan las condiciones de victoria del escenario de 1944 (17.4).

17.8 La Campaña Corta (1942-1945)

Este escenario comienza como si fuera el escenario de 1942 (17.2) y usa todos los requisitos de colocación inicial de ese escenario, pero se juega el resto de la guerra, usando las condiciones y la longitud del Escenario de Campaña (17.1) para todo lo demás, incluyendo las condiciones de victoria.

17.9 La Campaña Aún Más Corta (1943-1945)

Este escenario comienza como si fuera el escenario de 1943 (17.3) y usa todos los requisitos de colocación inicial de ese escenario, pero se juega el resto de la guerra, usando las condiciones y la longitud del Escenario de Campaña (17.1) para todo lo demás, incluyendo las condiciones de victoria.

18.0 Lista de Colocación Inicial del Escenario Maestra

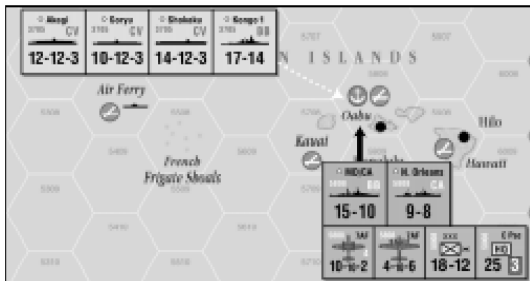
Este extenso menú muestra la localización inicial para todas las fichas al principio de los cuatro comienzos anuales. Los números entre corchetes [] indican que una unidad se pone por su cara reducida.

NOTA DE DISEÑO: El Diseñador y el Desarrollador de este juego tienen unos quince años de experiencia en el diseño y publicación de juegos. Hemos aprendido que no importa cuántas veces mires esta cantidad de números, es posible que se den algunos errores involuntarios. En cualquier situación donde haya ambigüedad, la jerarquía de lo correcto es que las fichas siempre están bien, seguido por la lista de escenario maestra, y por último la lista del escenario.

NOTA DEL TRADUCTOR: Creo que no es necesario incluir en esta lista, puesto que no hay nada que traducir del original.

19.0 Ejemplo de Juego

Turno 1: Diciembre de 1941



Carta 1: Operación Z

Las unidades navales japonesas CVs Agaki, Soryu, Shokaku, Kongo mueven de Ominado (hex 3705) al hex 5506 y atacan Oahu (hex 5808). No hay respuesta de EE.UU. al ataque. La tirada japonesa es un 8, así que se asignan 36 impactos a las fuerzas de EE.UU. en el hex que defiende a mitad de fuerza. Resultado Histórico: se elimina BB MD/CA (10 impactos), e elimina ambas unidades "7ª AF" (20 impactos), se reduce el CA New Orleans (4 impactos) para un total de 34 impactos, 2 no se usan. Las unidades navales japonesas regresan a Tokio (hex 3706). Los CV de EE.UU. mueven al hex de Oahu y el marcador "US Political Will" se mueve a la casilla +8 en el registro de Voluntad Política de EE.UU.

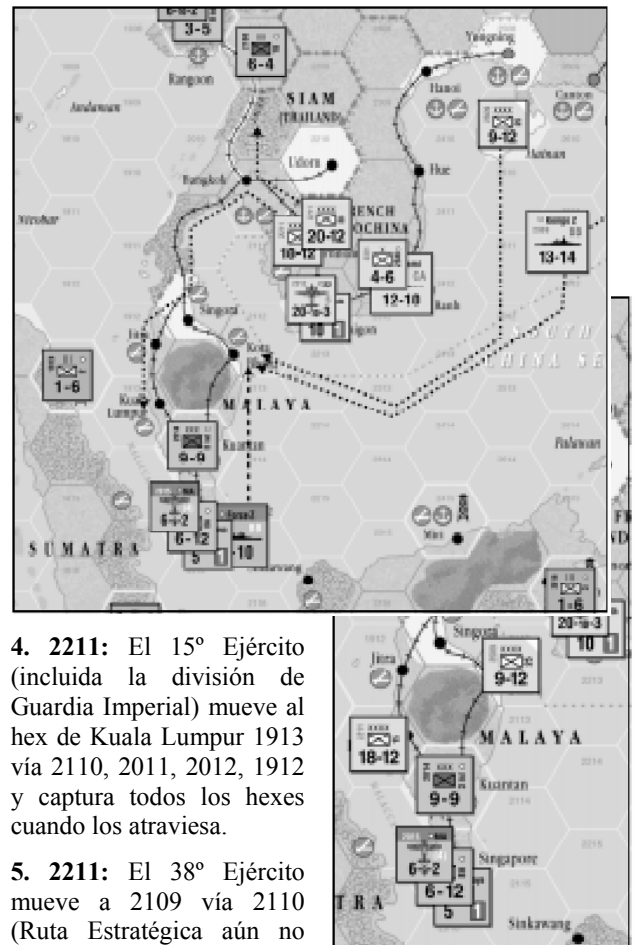
Carta 2: IAI: Operación nº 1 Conquista del SE Asiático

NOTA DE DISEÑO: IAI fue uno de los ejemplos históricos clave de economía de fuerza. El japonés consigue la mayor parte de sus objetivos en menos de un mes desde Pearl Harbor. EOTS te permite ver las líneas generales sobre el tablero de esta conquista y gran parte del orden de batalla inicial de este plan multidimensional. Debido a la naturaleza de pequeña escala de algunas de estas operaciones que están por debajo de la escala del EOTS, aunque se cuenta con todos los acontecimientos clave, algunos de los destacamentos más pequeños son absorbidos por el tapiz más ancho del diseño del juego. Es importante notar que la carta indica que no hay ZOI Aliada durante esta Ofensiva. El orden de los movimientos japoneses será diferente si esto se ha tenido en cuenta.

El jugador japonés tiene 26 activaciones para esta Ofensiva. Cada grupo de activaciones coordinadas se describirán abajo en una dirección más o menos de Oeste a Este. La resolución de las batallas ocurre después de que se haya terminado todo el movimiento de Ofensiva y Reacción. Puesto que los Aliados no tienen movimiento de reacción en el 1º turno de juego (excepto para el movimiento obligado de la Fuerza Z), la descripción de la resolución de la batalla está incluida en cada eje de avance de la ofensiva.

Malasia

1. La 22ª Flotilla Aérea en el hex 2212 es activada y está dentro del alcance de la península de Malasia.
2. En apoyo del 25º Ejército, BB Kongo 2 en el hex 2909 mueve al hex 2112 (estaba realmente en apoyo remoto).
3. **2509:** El 25º Ejército reducido (representa elementos de la 5ª y 18ª divisiones) usa movimiento de Asalto Anfibio (1 Punto de Transporte Anfibio = PTA) para mover a Kota Bharu: 2112; esto causa que la Fuerza Z en el hex 2015 sea movida al hex 2112 en el movimiento de Reacción.



4. **2211:** El 15º Ejército (incluida la división de Guardia Imperial) mueve al hex de Kuala Lumpur 1913 vía 2110, 2011, 2012, 1912 y captura todos los hexes cuando los atraviesa.
5. **2211:** El 38º Ejército mueve a 2109 vía 2110 (Ruta Estratégica aún no construida, que requiere la carta de evento del Puente Sobre el Río Kwai).
6. Declara batalla para el hex 2112, donde el japonés eliminan la Fuerza Z en combate aeronaval y no sufre bajas a cambio.
7. **Movimiento Post-Batalla:** El Kongo a Cam Ranh, hex 2311.

Borneo

1. **2311:** Activa el CA Mogami y el 2º SN a Miri, hex 2415, usando Asalto Anfibio. El CA Mogami suministra el transporte anfibio negando la necesidad de usar un PTA.

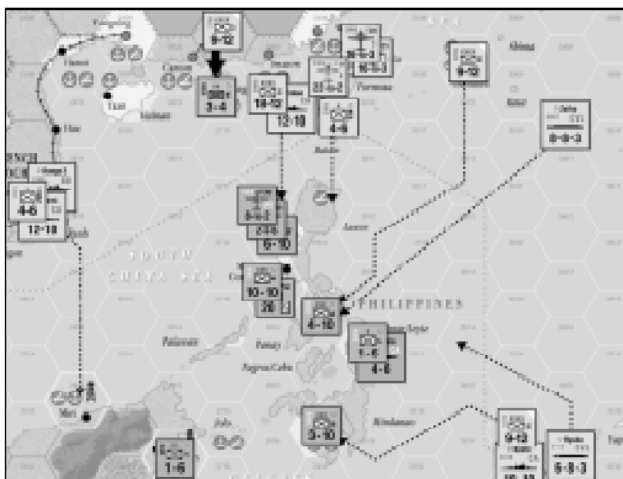
2. No hay batalla puesto que el hex no está ocupado, pone un marcador de control japonés en el hex y aumenta los recursos japoneses en 1 moviendo el marcador de recursos japonés de la casilla 3 a la 4 del Registro Estratégico.

3. **Movimiento Post-Batalla:** El CA Mogami regresa a Cam Ranh, hex 2311.

Hong Kong

1. **2708:** Activa el 17º Ejército reducido y mueve a Hong Kong, hex 2709; declara un hex de batalla.

2. **Resolución de la Batalla:** El 17º Ejército japonés no tiene modificadores y consigue un 1 multiplicado por el resultado anotando 9 impactos. Esto es suficiente para eliminar la División Hong Kong británica. La División Hong Kong británica no tiene fuerza suficiente para dañar al 17º Ejército japonés, que captura Hong Kong.



Filipinas

1. **2909 y 3009:** Activa la 5ª División Aérea, la 21ª Flotilla Aérea y la 23ª Flotilla Aérea.

2. **2909:** Activa al 1º SN y usa Asalto Anfibio (1 PTA) para mover al hex 2911.

3. **2909:** Activa al 14º Ejército y usa Asalto Anfibio (2 PTA) para mover al hex 2812; declara hex de batalla.

4. **2909:** Activa al CA Takao y mueve al hex 2812.

5. **3407:** Activa al CVL Zuiho y lo mueve al hex 2913.

6. **3209:** Activa al 19º Ejército reducido y usa Asalto Anfibio (1 PTA) para mover al hex 2913; declara hex de batalla.

7. **3416:** Activa al 16º Ejército reducido y usa Asalto Anfibio (1 PTA) para mover a Davao, hex 2915; declara hex de batalla.

8. **3416:** Activa al CA Nachi y lo mueve a Davao, hex 2915.

9. **3416:** Activa al CVL Ryuho y mueve a un radio de 3 hexes de 3014 Samar/Leyte; declara hex de batalla.

10. **Resolución de la Batalla:** Hex 2812, las unidades aéreas japonesas en Formosa (hexes 2909 y 3009) junto con el CA Takao atacan a la unidades aéreas 19ª (el famoso 19º Escuadrón de Bombarderos B-17) y FE de EE.UU. Puesto que éste es un Ataque Sorpresa todos los ataques japoneses se resuelven antes de que las unidades de EE.UU. supervivientes respondan después de alguna forma. La fuerza japonesa son 54 puntos de fuerza aérea reducida a 27 debido al uso de alcance extendido más 12 por el CA Takao, la tirada suma 3 por el Ataque Sorpresa y consigue un resultado 0,5 para un total de 20 impactos. Esto reduce ambas unidades aéreas de EE.UU. (la FE recibe 10 impactos y la 19ª sufre 9 para un total de 19). El japonés gana la batalla aeronaval permitiéndole un inmediato combate en tierra con el 14º Ejército moviendo vía Asalto Anfibio. El 14º Ejército ataca al Cuerpo NL. El japonés consigue un +2 por tener apoyo naval en el hex, pero las unidades aéreas inactivas en el hex de batalla evitan que el japonés consiga un +2 adicional por superioridad aérea, mientras que el Cuerpo NL consigue un +3. El 14º Ejército japonés consigue 27 impactos sobre el Cuerpo NL destruyéndolo, y recibe 6 impactos, perdiendo 1 paso.

11. **Resolución de la Batalla:** Hex 2913, el Zuiho japonés realiza combate aeronaval contra el Cuerpo SL pero no tiene impactos para reducir la unidad de tierra. El 19º Ejército suma cuatro a su tirada (modificadores aéreo y naval) y consigue un resultado suficiente para reducir el Cuerpo SL, que se retira después al hex 2912.

12. **Resolución de la Batalla:** Samar/Leyte, hex 3014, el CVL Ryuho japonés ataca a 3 hexes de alcance, así que sólo el jugador japonés puede causar daño en este batalla puesto que la unidad naval de EE.UU CA Asia es una unidad de superficie. El jugador japonés suma 3 a la tirada por Ataque Sorpresa y consigue un 1 multiplicado por el resultado que causa 6 impactos, que reduce la unidad naval de EE.UU. CA Asia.

13. **Resolución de la Batalla:** Hex 2915, el japonés realiza el combate aeronaval usando el Nachi para disparar al Cuerpo Mindanao. Esto puede hacerse debido a que no hay unidades aéreas ni navales presentes en la batalla. El Nachi consigue un 1 multiplicado por el resultado causando 10 impactos. Esto es suficiente para reducir el Cuerpo Mindanao. El inmediato combate en tierra ve que el 16º Ejército consigue un resultado que anota 14 impactos, que es suficiente para eliminar el Cuerpo Mindanao y ganar la batalla.

14. Movimiento Post-Batalla: Las dos unidades aéreas de EE.UU. en el hex 2812 usan movimiento aéreo de emergencia siendo colocada la unidad aérea FEAF en el hex de Manila (2813) y siendo colocada la BLA 19ª en Menando, hex 2917. El CVL Ryuho, CVL Zuhio y CA Nachi acaban su movimiento en Davao, hex 2915. El CA Takao regresa a Tainan, hex 2909. La 5ª División Aérea mueve al hex 2812. La 21ª Flotilla Aérea mueve al hex 2909.



Situación después del Movimiento Post-Batalla

Pacífico Sur

1. 4017: Activa al 3º SN y el APD Kamikaze (suministra transporte naval orgánico) que realiza un Asalto Anfíbio a Guam, hex 3814. El movimiento no tiene oposición y Guam queda controlada por los japoneses. El APD Kamikaze regresa a Truk, hex 4017.

2. 4017: Activa al Destacamento Mares del Sur (SS) y al CA Aoba (suministra transporte anfíbio) que realiza un Asalto Anfíbio a Rabaul, hex 4021. El movimiento no tiene oposición y Rabaul queda con-



trolada por los japoneses. El CA Aoba permanece en Rabaul.

Wake

1. 4715: Activa al 4º SN, CL Tenyru (suministra transporte naval orgánico) y la 24ª Flotilla Aérea. El 4º SNLF usa movimiento de Asalto Anfíbio para mover a Wake, hex 4612; declara un hex de batalla.

2. Resolución de la Batalla: Hex 4612: Debido a la unidad aérea Marines 211, se realiza un combate aeronaval. El japonés tiene una fuerza de ataque de 9 (la fuerza de ataque 10 de las unidades aéreas se reduce a la mitad debido al alcance extendido más 4 por el CL Tenyru). El japonés suma 3 a su tirada por Ataque Sorpresa pero saca un número bajo y consigue un semirresultado consiguiendo 5 impactos (redondeado al alza). Esto no es suficiente para eliminar la VMF 211. Debido al hecho de que el japonés tiene 9 factores (5 aéreos más 4 por el CL Tenyru) frente a 1 para los EE.UU., tiene suficiente superioridad aérea y naval para realizar combate en tierra. El japonés 4º SN suma 2 a su tirada debido a que es el único bando con unidades navales en el hex, pero no consigue el modificador aéreo adicional debido a la presencia de la unidad aérea Marine 211. El japonés consigue un 1 multiplicado por su fuerza obteniendo un resultado de 4 impactos, que no es suficiente para dañar a la Brigada de Marines Wake. Los Marines sacan un 9 (Semper Fei) y consiguen 4 impactos. Puesto que el 4º SN japonés movió a Wake vía Asalto Anfíbio su fuerza de defensa está reducida a la mitad de 6 a 3, así que los Marines causan que el 4º SN sufra un paso de baja. Puesto que el japonés recibió más bajas que los Marines, los Marines ganan la batalla y retienen el control de Wake. El 4º SN realiza movimiento post-batalla con el CL Tenyru de vuelta a Kwajalein, hex 4715. Debería tenerse en cuenta que el japonés podía realizar este ataque a Wake debido a que la carta de evento IAI neutraliza la ZOI aérea Aliada para la duración de la Ofensiva. Si el japonés decide atacar Wake más tarde durante la partida, necesitará traer un portaaviones para conseguir neutralizar la ZOI aérea de las unidades aéreas Marine 211, lo que la 24ª Flotilla Aérea japonesa no puede hacer desde Kwajalein debido al alcance. Históricamente, el japonés trajo la unidad naval CV Soryu para conseguir completar la conquista de Wake.

Esto concluye el movimiento japonés de 26 activaciones para el Turno 1.

Fase Política

Durante la Fase Política los jugadores determinarían si algunos países se rinden y si hay algún cambio en la Voluntad Política de EE.UU. Ningún país cumple sus criterios de rendición y ningún otro criterio de Voluntad Política de EE.UU. se cumple, así que la Voluntad Política de EE.UU. permanece en +8, terminando la Fase Política.

Fase de Desgaste

No hay Fase de Desgaste para el turno 1 (véase 17.11).

Turno 2

Al comienzo del turno 2; el Aliado recibe un número de refuerzos durante la Fase de Refuerzos. Puesto que el marcador de la Guerra en Europa (WIE) está en la casilla cero, el nivel es 1, lo que significa que esos refuerzos Aliados se retrasan, se pone todos los refuerzos Aliados del turno 2 en la casilla de retraso. Además dos Ejércitos de EE.UU. y tres unidades aéreas del Ejército de EE.UU. están en la casilla de retraso, que debido al nivel GEE de 1 significa que se hace una tirada de desvío a Europa para esas unidades. Cada unidad hace una tirada y con un 0 o 1 la unidad es retirada permanentemente del juego. Los Aliados pierden una de sus unidades aéreas del Ejército de esta manera. El japonés pone sus refuerzos en el mapa (esta parte del ejemplo fue incluida para mostrar donde ocurriría, pero en el escenario real de 1942 el Aliado fue más afortunado y no perdió ninguna unidad).

Fase de Reemplazos

En la Fase de Reemplazos del turno 2, el japonés no recibe reemplazos per se, sino que elige coger 1 reemplazo de División en China. Mueven el marcador de División en China de 12 a 11 y aumenta una unidad de tierra con suministros del ejército japonés de reducida a fuerza completa (esta parte del ejemplo fue incluida para mostrar dónde ocurriría, pero en el escenario real de 1942 el japonés no cogió este reemplazo todavía). Los Aliados recibe 2 reemplazos de tierra, 5 aéreos y dos navales de EE.UU. (uno más el uno naval de EE.UU. estándar si mantienen Oahu). El jugador Aliado trae las dos unidades aéreas 7ª AF de vuelta al juego a fuerza completa al coste de 4 reemplazos aéreos, perdiendo un reemplazo no usado. Las unidades aéreas 7ª AF no-BLA y BLA se ponen en Midway (5108) y Oahu (5808) respectivamente. Las dos unidades navales CV de EE.UU. se traen a fuerza completa y no hay unidades de tierra Aliadas disponibles para recibir los reemplazos de tierra. Esto termina la Fase de Reemplazos.

Segmento de Guerra Estratégica

En el Segmento de Guerra Estratégica, el Aliado realiza guerra submarina. El resultado de la tirada es 2, que suma 1 por torpedos defectuosos. Este total (3) tiene que restar el número del turno en curso para dar como resultado un 1. Puesto que 1 es mayor de cero, no hay efecto de la guerra submarina. Si no hubiera habido modificador de torpedo el resultado de la guerra submarina hubiera sido que el japonés perdía una carta de estrategia. Tal como ha sido realmente, el japonés ahora se reparte 7 cartas. El Aliado se reparte 5 cartas y recibe 2 pases.

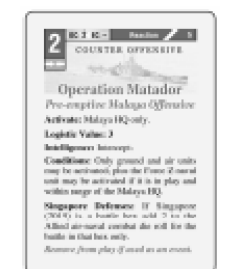
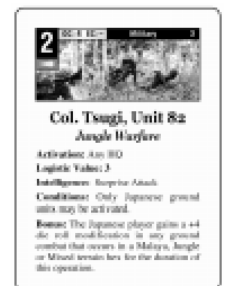
Es el comienzo de la Fase de Ofensivas y el japonés tiene más cartas que el Aliado, así que tiene la iniciativa y va primero.

Al comienzo del escenario de 1942 la Península de Malasia tiene al 15º Ejército en Kuala Lumpur (1913) y al 25º Ejército (reducido) en Kota Bharu (2112). En apoyo están las fuerzas aéreas y navales en la Indochina Francesa (22ª Flotilla Aérea en Saigón, hex 2112, y a las unidades navales BB Kongo 2 y CA Mogami en Cam Ranh, hex 2311). El jugador Aliado tiene al 3º Cuerpo Indio en Kuantan (2014) y a la 8ª División australiana, la unidad aérea Malaya y el HQ Malaya en Singapur (2015).

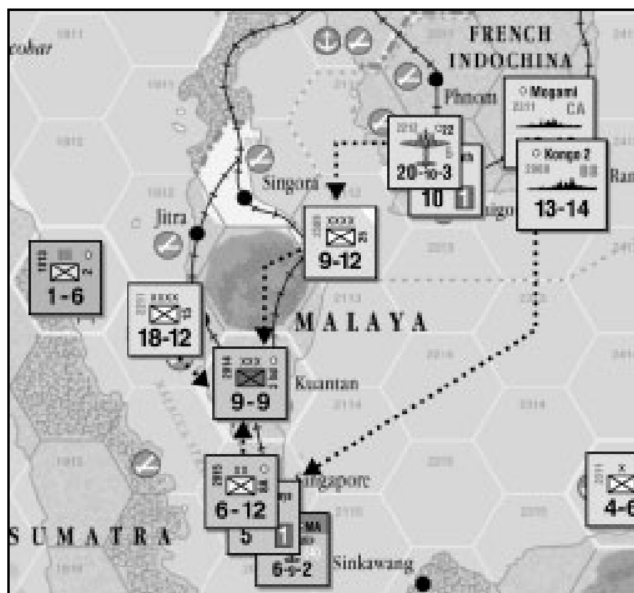
El jugador japonés abre el turno de 1942 con la carta japonesa 3: "Malaya - Colonel Tsugi - Unit 82 Jungle Warfare", que la juega como una CE. El jugador japonés puede usar algún HQ para activar unidades con un valor de logística de 3. El jugador japonés designa al HQ South en Saigón (2112) como el HQ para la Ofensiva, así que 4 unidades (valor "log" de 3 + el factor de eficiencia de South de 1). El jugador japonés activa al 15º y al 25º ejércitos más la 22ª flotilla aérea ya la unidad naval BB Kongo 2. El japonés mueve al 15º y al 25º ejércitos a Kuantan y declara un hex de batalla. La 22ª aérea mueve de Saigón a Kota Bharu para estar en un radio de 3 hexes de Singapur y la unidad naval BB Kongo 2 mueve al hex de Singapur y declara otro hex de batalla. El japonés puede declarar dos hexes de batalla debido a que la carta 3 se jugó como una CE mientras que si se hubiera jugado como una CO sólo podría haber declarado 1 hex de batalla.

El jugador Aliado determina ahora si hará alguna reacción. La carta de estrategia militar japonesa especifica la condición de inteligencia como Ataque Sorpresa, así que el jugador Aliado no puede hacer una tirada de inteligencia para alterar la condición de inteligencia. Afortunadamente el jugador Aliado tiene la carta Aliada 5: "Operation Matador", que es una carta de contraofensiva de Reacción. El Aliado juega esta carta y altera la condición de inteligencia a interceptación. Puesto que ésta es una carta de contraofensiva, los Aliados pueden usar su valor de logística de 3 en lugar del valor CO japonés de 2. Esto permite a los Aliados usar el HQ Malaya para activar unidades de tierra y aire más la unidad naval Fuerza Z.

Los Aliados activan el 3º Cuerpo indio, la 8ª División australiana y la unidad aérea Malaya. Puesto que la Fuerza Z ya está eliminada, los Aliados no pueden activarla. Los Aliados



pueden activar 4 unidades también, pero no hay otras unidades aéreas o de tierra de la Commonwealth dentro del alcance del HQ Malaya y así que ésta última activación se pierde. El británico mueve la 8ª División australiana al hex de Kuantan. Si la unidad aérea británica Malaya hubiera sido atacada solamente por la unidad naval BB podría haber movido para atacar desde lejos, pero la presencia de la unidad aérea japonesa en la batalla la hace un maniobra discutible, así que se queda donde está. Debido a la condición textual de la carta japonesa 3, el japonés conseguirá un modificador de +4 en el combate en tierra (el texto de la carta Tsugi neutraliza el beneficio normal del terreno). Debido a la condición textual en la carta Aliada 5, los Aliados suman 2 a su tirada de combate aeronaval debido a las defensas de Singapur.



Batalla de Singapur: Ambos bandos suman sus valores de combate, el japonés tiene 33 ($BB = 13 + 22^a = 20$) y los Aliados tienen 6 ($Ma = 6$). Puesto que este es un combate de interceptación es simultáneo, el japonés saca un 6 y el Aliado saca un 7, que suma 2 para obtener un 9. El resultado es un 1 multiplicado por el resultado para ambos bandos. El japonés aplica 33 impactos, que elimina a la unidad aérea británica Ma, que requiere sólo 18 impactos, mientras que el japonés no recibe impactos, puesto que 6 impactos son insuficientes para dañar a cualquier unidad japonesa. Sólo un 9 no modificado (no el 9 modificado que consiguió) para un impacto crítico hubiera causado un paso de baja a la 22ª unidad aérea (unidad más débil). No hay unidades de tierra, así que esta batalla ha terminado.

Batalla de Kuantan: No hay combate aeronaval puesto que ninguno de estos tipos de unidades está presente. Ambos bandos suman sus valores de combate de tierra. El japonés tiene 27 ($15^\circ - 18 + 25^\circ - 9$) frente a un total Aliado de 15 (3

$Ind - 9 + 8A - 6$). Todo el combate en tierra es simultáneo y el japonés suma 4 a su tirada debido al modificador del evento. El japonés saca un 1 modificado a 5, mientras que británico saca un 7. El resultado japonés es un 1 por el resultado obteniendo 27 impactos, mientras que el británico es 1,5 por el resultado obteniendo 23 impactos. Los impactos se aplican simultáneamente así que primero se reducen las unidades británicas (21 impactos) y los 6 impactos restantes no pueden ser aplicados. El japonés queda con el 15º ejército de fuerza completa reducido en su fuerza y los 11 impactos restantes no pueden ser aplicados. Los Aliados perdieron dos pasos y el japonés perdió 1 paso, así que el japonés ganó el combate en tierra y la batalla. Kuantan queda ahora bajo control japonés en el momento en que las unidades británicas se retiran. El único hex disponible por el japonés para retirar las unidades es al interior de Singapur.

En el movimiento post-combate, la unidad naval BB Kongo 2 regresa a Cam Ranh y la unidad aérea 22ª mueve de Kota Baru a Kuantan, que está ahora controlada por los japoneses. Con la caída de Kuantan el japonés conseguirá el control del hex y puesto que es un hex de recursos, aumentará su total de recursos en uno.

Los Aliados jugarían ahora la siguiente carta de estrategia o pasarían. Esto acaba el ejemplo de juego.

EMPIRE OF THE SUN: RELACIÓN DE CARTAS JAPONESAS

3	CO: – CE: –	Militar	1
---	-------------	---------	---

Operation Z
Ataque a Pearl Harbor

Activación: Hex 3706; CV Akagi, CV Soryu, CV Shokaku, y BB Kongo 1.

Inteligencia: Ataque Sorpresa.

Condiciones: Estas 4 unidades navales no pueden ser activadas de nuevo en este turno de juego. Las unidades navales pueden mover 18 hexes. Debe declararse el 5808 (Oahu) un hex de batalla. El jugador Aliado no tira en el Segmento de Combate Aeronaval y las unidades defienden a 1/2 de fuerza. Los CV de EE.UU. en los hexes 5410/5609 no pueden ser atacados y deben hacer movimiento post-batalla a 5808.

Sólo puede ser jugada como evento como la primera carta del turno de Diciembre de 1941. Retírese después de ser jugada.

3	CO: 4 CE: –	Militar	3
---	-------------	---------	---

Col. Tsugi, Unit 82
Guerra en la Jungla

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 3

Inteligencia: Ataque Sorpresa.

Condiciones: Sólo puede activarse unidades de tierra japonesas.

Bono: El jugador japonés consigue una modificación de la tirada de +4 en cualquier combate en tierra que ocurra en hex de terreno de Jungla o Mixto en Malasia para lo que dure esta operación.

3	CO: – CE: –	Militar	2
---	-------------	---------	---

IAI – Operation No. 1
Conquista del SE Asiático

Activación: Unidades dentro del alcance de cualquier HQ japonés.

Valor de Logística: 20

Inteligencia: Ataque Sorpresa.

Condiciones: Se usa el factor de eficiencia en Ofensiva de todos los HQ japoneses. Puede activarse un total de 26 unidades. Si una unidad naval japonesa entra en hex costero malayo, la “Force Z” reacciona automáticamente en el hex en el movimiento de Reacción. Si más de un hex cumple esta condición, el jugador Aliado elige. Ninguna unidad aérea Aliada proyecta ZOI en esta Ofensiva.

Sólo puede ser jugada como evento como la segunda carta del turno de Diciembre de 1941. Retírese después de ser jugada.

1	CO: 3 CE: –	Reacción	4
---	-------------	----------	---

INTELIGENCIA
JN25 Code Change
Cambio de Código JN25

Inteligencia: Intercepción.

Cójase una Carta de Estrategia.

2	CO: 4 CE: –	Recursos	5
---	-------------	----------	---

Japanese Aircraft
Production Efficiency
Eficiencia en la Producción Aeronáutica
Japonesa: Crimen de Guerra

Subsidiaria de IBM suministra tecnología de tarjeta perforada para mejorar la Productividad Industrial Japonesa. Además, IBM de Alemania (Dehomag) ayuda y alienta la destrucción de los judíos europeos con la misma tecnología. IBM & The Holocaust; pag. 395.

2 Reemplazos Aéreos: El japonés recibe 2 pasos de reemplazo aéreo. Estos pasos pueden usarse inmediatamente o anotarse como pasos de reemplazo para uso futuro.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: –	Política	6
----------	-------------	----------	---

China Operation
Represalia por la Incurción de Doolittle

Sólo puede ser jugada después de que el jugador Aliado juegue la carta de Incurción de Doolittle como evento; carta Aliada 6.

Se mueve el marcador de China una casilla a la izquierda hacia la casilla “Government Collapsed”, salvo que esto pusiera el marcador de China en la casilla “China Collapsed”, en tal caso no tendría efecto.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	9
----------	-------------	---------	---

Rear Admiral Matami Ugaki
*Contralmirante Matami Ugaki,
Captura de las Islas Hawai*

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6

Condiciones: Puede activarse una 1 unidad de tierra (de cualquier tamaño) como máximo.

Bono: Las unidades navales pueden mover hasta 21 hexes.

2	CO: 4 CE: –	Política	7
----------	-------------	----------	---

US Joint Staff Debate
*Debate de Estado Mayor Conjunto de EE.UU.:
Rivalidad entre Administraciones de EE.UU.*

Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. de su cara “Strategic Agreement” a su cara “Inter-Service Rivalry”. No hay efecto adicional si ya está en efecto la Rivalidad entre Administraciones.

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	10
----------	-------------	---------	----

2nd Operacional Phase
Expansión de las Islas Salomón

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6

Condiciones: Sólo puede ser jugada como evento si el marcador de “Inter-Service Rivalry” está por su cara “Strategic Agreement”.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	8
----------	-------------	---------	---

Operation C
Incurción en el Océano Índico

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades navales.

Bono: Se suma 1 a todas las tiradas de batalla aeronaval si hay alguna unidad naval de la Commonwealth en la batalla.

2	CO: 4 CE: –	Política	11
----------	-------------	----------	----

US/British Second Front Conference – Germany First
Conferencia EE.UU./Británicos para el Segundo Frente – Alemania Primero
Rivalidad entre Administraciones de EE.UU.

Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. de su cara “Strategic Agreement” a su cara “Inter-Service Rivalry”. No hay efecto adicional si ya está en efecto la Rivalidad entre Administraciones.

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: 8	Militar	12
---	-------------	---------	----

Operation MI
Batalla de Midway

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8

Condiciones: Todas las batallas deben desarrollarse en islas de 1 hex.

Reconocimiento Aéreo de Largo Alcance de Pearl Harbor: Si las "French Frigate Shoals" (5508) no está en una ZOI aérea Aliada ni a 3 hexes de una unidad naval CA de EE.UU, los Aliados suman +4 a cualquier tirada de inteligencia debido a la superior seguridad de información japonesa.

3	CO: 5 CE: -	Política	15
---	-------------	----------	----

Mahatma Gandhi
Campaña por la Independencia

Se mueve el marcador de la India a la casilla de descontento (Unrest), y si ya está en la casilla de descontento, se mueve el marcador a la casilla "Unstable".

Bono: Los Aliados pierden 1 paso de reemplazo de tierra el siguiente turno y los demás pasos de reemplazo de tierra disponibles el turno siguiente sólo pueden ser usados para unidades de tierra no-Commonwealth.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: -	Reacción	13
---	-------------	----------	----

INTELIGENCIA
JN25 Code Change
Cambio de Código JN25; 28 de Mayo, 1942

Inteligencia: Intercepción.

Condiciones: Puede ser jugada después de una tirada de inteligencia, pero no después del juego de otra carta de Reacción de inteligencia.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	16
---	-------------	---------	----

Operation RI
Ofensiva de Nueva Guinea

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas y de tierra

3	CO: 5 CE: 7	Militar	14
---	-------------	---------	----

Operation MO
Batalla del Mar del Coral

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 5

Condiciones: Sólo puede activarse 1 unidad de tierra (de cualquier tamaño).

Ráfagas de Lluvia Fortuitas: Las unidades navales CV (no CVL) japonesas tienen su fuerza defensiva aumentada en 2 para lo que dure la Ofensiva.

2	CO: 4 CE: -	Reacción	17
---	-------------	----------	----

CONTRAOFENSIVA
Japanese Counterattack at Savo Island
Contraataque Japonés en la Isla de Savo

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 3

Inteligencia: Intercepción.

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas o navales.

Ventaja de Combate Nocturno Japonés: Las unidades navales CA, CL y APD japonesas suman 2 a sus fuerzas de ataque para todas las batallas desarrolladas en la Ofensiva en curso.

Cójase una Carta de Estrategia.

1	CO: 3 CE: -	Política	18
---	-------------	----------	----

Bridge on River Kwai
Puente sobre el río Kwai: Ferrocarril de la Muerte

El japonés termina el ferrocarril Bangkok a Rangún. Si los japoneses controlan los hexes 2108 y 2109, se convierte en Ruta de Transporte (*Trans Route*) para el resto del juego. Se pone el marcador "Bridge Over the River Kwai" al lado de esta localización como un recordatorio.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: -	Reacción	22
---	-------------	----------	----

Weather
Meteorología: Lluvias Monzónicas Cancelan la Ofensiva

Ofensiva Aliada cancelada. Todas las unidades se devuelven a sus localizaciones de partida.

2	CO: 4 CE: -	Reacción	19
---	-------------	----------	----

Weather
Meteorología: Lluvias Monzónicas Cancelan la Ofensiva

Ofensiva Aliada cancelada. Todas las unidades se devuelven a sus localizaciones de partida.

2	CO: 4 CE: 6	Militar	23
---	-------------	---------	----

Operation RE
Ataque a la Bahía de Milne

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 3

Unidades de Élite: El jugador japonés consigue un modificador de +1 en el combate en tierra si está implicada alguna unidad de tierra de tamaño brigada en un combate en tierra en esta Ofensiva.

2	CO: 3 CE: 5	Militar	20
---	-------------	---------	----

Naval Battle of Guadalcanal
Batalla Naval de Guadalcanal

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 5

Bombardeo de Aeródromos: Si una unidad naval BB japonesa ocupa un hex de batalla que contenga una unidad aérea Aliada, pero ninguna unidad naval BB Aliada, la unidad aérea Aliada se reduce (a elección del jugador japonés) un paso antes del combate aeronaval (incluso si esto elimina la unidad).

1	CO: 3 CE: -	Reacción	24
---	-------------	----------	----

Submarine Attack
Ataque Submarino

I-168. Este ataque hundió el Yorktown después de la Batalla de Midway.

Juéguese en una Ofensiva; al final de todos los combates contra unidades navales Aliadas activas o contra cualquier unidad naval Aliada activa, o contra cualquier unidad naval Aliada activa, si no se declaró ningún hex de batalla en la Ofensiva. **Con una tirada de:**

0-4: Los Aliados pierden 1 paso naval (a elección del japonés; puede eliminar una unidad).

5-9: Sin Efecto.

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: -	Reacción	21
---	-------------	----------	----

Mahatma Gandhi
Huelgas de Trabajadores en la India

Sólo puede ser jugada como Reacción a una Ofensiva activada por el HQ SEAC. Cancela una ofensiva del HQ SEAC y los Aliados deben reducir un Cuerpo Indio a fuerza completa (no pueden eliminar una unidad reducida, si no hay ninguna disponible, no hay efecto adicional).

Cójase una Carta de Estrategia.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	25
---	-------------	---------	----

Operation KA
Batalla de las Salomón Orientales

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Confusión Táctica Aliada: Las unidades navales de portaaviones de EE.UU tienen su fuerza de ataque reducida en 2 para lo que dure esta Ofensiva.

2	CO: 4 CE: -	Política	26
----------	-------------	----------	----

Chiang Kai-shek

Ofensiva Anticomunista

Se mueve el marcador de China una casilla a la izquierda hacia la casilla "Government Collapsed", salvo que esto pusiera el marcador de China en la casilla "China Collapsed", en tal caso no tendría efecto.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 3 CE: -	Reacción	27
----------	-------------	----------	----

Submarine Attack

Ataque Submarino

I-19. Este ataque hundió al UASP.

Juéguese en una Ofensiva antes del comienzo de la fase de combate contra cualquier unidad naval Aliada activa o contra cualquier unidad naval Aliada activa, si no se declaró ningún hex de batalla en la Ofensiva. **Con una tirada de:**

0-4: Pierde un paso naval*
6-8: Pierde dos pasos navales*
9: Sin Efecto.

**a elección del japonés; puede eliminar una unidad.*

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	28
----------	-------------	---------	----

Big Tokyo Express Operation

Batalla de Cabo Esperanza

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse una unidad de tierra (de cualquier tamaño).

Bono: Se pone el marcador "Tokyo Express" en cualquier hex controlado por el japonés. Véase Rutas de Suministro de Emergencia para el uso de este marcador.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	29
----------	-------------	---------	----

Combined Fleet

Batalla de Santa Cruz

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas y navales.

Tácticas de Torpedo Aéreo Efectivas: Se aumenta en 2 la fuerza de ataque de las unidades navales de portaaviones japoneses para lo que dure la Ofensiva.

3	CO: 5 CE: -	Recursos	30
----------	-------------	----------	----

Flight Instructors

Instructores de Vuelo. Los Japoneses Mejoran el Entrenamiento y Mantenimiento

3 Reemplazos Aéreos: El jugador japonés recibe 3 pasos de reemplazo aéreo que pueden ser usados inmediatamente o anotados como pasos de reemplazo para uso futuro.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Militar	31
----------	-------------	---------	----

New Operation Plan

Nuevo Plan de Operaciones, Fortificaciones Insulares

El jugador japonés consigue una modificación de la tirada de combate en tierra de +1 para el resto del juego en cualquier batalla que ocurra en una isla de 1 hex. Se pone el marcador japonés "Defensive Doctrine +1" en el Registro de Turnos como un recordatorio.

Retírese del juego si se juega como un evento.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	32
----------	-------------	---------	----

Operation I-Go

Ofensiva Aérea

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas.

Lanzadera Aérea: El japonés consigue una modificación de la tirada de +1 en el combate aeronaval si la batalla está en un radio de 6 hexes de una unidad naval CV o CVL japonesa inactiva.

2	CO: 4 CE: –	Política	33
----------	-------------	----------	----

Imperial Intervention
Intervención Imperial

Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones. Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” japonés por su cara “Strategic Agreement”. Si el marcador “Inter-Service Rivalry” ya está por la cara “Strategic Agreement” no hay efecto adicional.

Bono: Si esta carta se juega como un evento, el japonés tiene la opción de descartar una carta de su elección y reemplazarla con cualquier carta de la pila de descartes (no de las retiradas del juego).

2	CO: 4 CE: –	Política	34
----------	-------------	----------	----

US Army/Navy Dispute
Ralentización de Refuerzos de EE.UU.

Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. de su cara “Strategic Agreement” a su cara “Inter-Service Rivalry”. No hay efecto adicional si ya está en efecto la Rivalidad entre Administraciones.

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: –	Militar	35
----------	-------------	---------	----

Operation KE
Evacuación de Guadalcanal

Japón realiza una retirada secreta de las unidades de tierra de su guarnición asediada en Guadalcanal.

Se elige un hex costero ocupado por los japoneses. Hasta 3 unidades de tierra japonesas en el hex elegido y todos los hexes adyacentes (que pueden ser costeros o no) pueden realizar movimiento naval estratégico (sin necesidad de puntos de transporte anfíbio) desde esos hexes a un único hex de puerto amigo. No puede iniciarse ninguna batalla. Este movimiento no se ve afectado por ZOI aérea Aliada, sin embargo se aplican todas las demás condiciones para un movimiento naval estratégico.

1	CO: 3 CE: –	Reacción	36
----------	-------------	----------	----

Submarine Attack
Ataque Submarino

I-26. Este ataque dañó al Saratoga

Juéguese en una Ofensiva antes del comienzo de la fase de combate contra cualquier unidad naval Aliada activa o contra cualquier unidad naval Aliada activa, si no se declaró ningún hex de batalla en la Ofensiva. **Con una tirada de:**

0-4: Pierde un paso naval (a elección del japonés; no puede eliminar una unidad).

5-9: Sin Efecto.

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: –	Recursos	37
----------	-------------	----------	----

1st Convoy Escort Fleet
Organización de Escollas

El jugador japonés pone el marcador “Escorts” en el Registro de Turnos por su cara “+2” o vuelve el marcador “Escorts” por su cara “+4” si el marcador ya está en juego por su cara “+2”. Véase Guerra Submarina para saber sobre los efectos de este modificador de la tirada.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: –	Recursos	38
----------	-------------	----------	----

Grand Escort Command
Organización de Escollas Mejorada

El jugador japonés pone el marcador “Escorts” en el Registro de Turnos por su cara “+2” o vuelve el marcador “Escorts” por su cara “+4” si el marcador ya está en juego por su cara “+2”. Véase Guerra Submarina para saber sobre los efectos de este modificador de la tirada.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: –	Recursos	39
----------	-------------	----------	----

Subhas Chandra Bose
Ejército Indio pro-Japonés

2 Reemplazos de Tierra: El japonés consigue dos pasos de reemplazos de tierra que deben ser usados inmediatamente. La unidad de tierra receptora debe estar a 3 hexes de Rangún (2008) para recibir los reemplazos.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	40
---	-------------	---------	----

Operation U-Go
Ofensiva de Birmania

Activación: Cualquier HQ.
Valor de Logística: 4
Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas y de tierra.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	44
---	-------------	---------	----

Tokyo Express
Refuerzo de Bougainville

Activación: Cualquier HQ.
Valor de Logística: 4
Bono: El japonés consigue temporalmente 2 PTA (ASP) que puede usar en esta Ofensiva. Se pone el marcador "Tokyo Express" en cualquier hex controlado por el japonés. Véase Rutas de Suministro de Emergencia para saber del uso de este marcador.

3	CO: 5 CE: -	Política	41
---	-------------	----------	----

Patrick Hurley
Fracaso de la Reconciliación entre Nacionalistas y Comunistas Chinos

Se mueve el marcador de China una casilla a la izquierda hacia la casilla "Government Collapsed", salvo que esto pusiera el marcador en la casilla "China Collapsed", en tal caso no tiene efecto.
Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Reacción	45
---	-------------	----------	----

CONTRAOFENSIVA
Operation Sho-Go
Operación Sho-Go

Activación: Cualquier HQ.
Valor de Logística: 5 si es el HQ "Combined Fleet", en otro caso: 4
Inteligencia: Intercepción.
Bono: Si se juega una carta de Reacción de ataque Kamikaze junto con esta carta, aumenta el efecto de la carta de Reacción Kamikaze en un paso de baja naval Aliada adicional.
Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Política	42
---	-------------	----------	----

Ichi-Go
Ofensiva en China

Se mueve el marcador de China una casilla a la izquierda hacia la casilla "Government Collapsed", salvo que esto pusiera el marcador en la casilla "China Collapsed", en tal caso no tiene efecto.
Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Reacción	46
---	-------------	----------	----

CONTRAOFENSIVA
Operation A-Go
Batalla del Mar de Filipinas

Activación: Cualquier HQ.
Inteligencia: Intercepción.
Valor de Logística: 5 si es el HQ "Combined Fleet", en otro caso: 4
Intercepción Táctica de Comunicaciones: Las unidades de portaaviones Aliados tienen sus valores defensivos aumentado en dos durante la Ofensiva.
Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 3 CE: -	Política	43
---	-------------	----------	----

Tojo Resigns
Tojo Dimite, Moderados en el Poder

Si el turno es de 1944 o posterior, esta carta debe ser jugada como un evento, en otro caso es una opción japonesa jugarla como un evento, una CO, o descartarla. Se reduce la Voluntad Política de EE.UU. en dos. El requisito de la carta de Invasión Aliada de Manchuria se ha cumplido. Se vuelve el marcador de turnos de su cara "PM Tojo" a su cara "Tojo Resigns" como un recordatorio.

Si esta carta se juega como una CO o un descarte, volver a barajar el mazo japonés al final de este turno. Esta carta no puede ser jugada como una Ofensiva Futura.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	47
---	-------------	---------	----

VADM Kondo
Conquista de las Indias Orientales Holandesas

Activación: Sólo HQ "South" o "South Seas".

Valor de Logística: 7

Táctica de Hidroavión: Las unidades navales CA japonesas suman 2 a sus fuerzas de ataque durante esta Ofensiva.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	48
---	-------------	---------	----

General Adachi
Ofensiva de Nueva Guinea

Activación: Sólo HQ "South" o "South Seas".

Valor de Logística: 5

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas y de tierra.

Bono: Ni el HQ ni las unidades que están siendo activadas necesitan tener suministros para ser activadas.

1	CO: 3 CE: -	Reacción	49
---	-------------	----------	----

INTELIGENCIA
JN25 Code Change
Cambio de Código JN25

Inteligencia: Intercepción.

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	50
---	-------------	---------	----

Ha-Go
Ofensiva de Birmania

Activación: Sólo HQ "South" o "South Seas".

Valor de Logística: 6

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas y de tierra.

3	CO: 5 CE: -	Política	51 - 54
---	-------------	----------	---------

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Menor del Eje

Disminuye el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942: 2
1943: 1
1944: Sin Efecto
1945: Sin Efecto

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Política	55 - 56
---	-------------	----------	---------

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Importante del Eje

Disminuye el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942: 3
1943: 2
1944: 1
1945: Sin Efecto

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Política	57
---	-------------	----------	----

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Menor del Eje

Disminuye el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942: 2
1943: 1
1944: Sin Efecto
1945: Sin Efecto

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	58
---	-------------	---------	----

Western Force

Conquista de Sumatra

Activación: Sólo los HQ "South" o "South Seas".

Valor de Logística: 5

Paracaidistas: Se elimina un regimiento holandés que esté dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa activa y no esté dentro de una ZOI aérea Aliada no neutralizada, poniendo inmediatamente un marcador de control japonés en el hex o se pone un marcador de control japonés en cualquier hex no ocupado que esté dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa activa y que no está dentro de una ZOI aérea Aliada no neutralizada.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	59
---	-------------	---------	----

Central Force

Conquista de Borneo

Activación: Sólo los HQ "South" o "South Seas".

Valor de Logística: 5

Paracaidistas: Se elimina un regimiento holandés que esté dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa activa y no esté dentro de una ZOI aérea Aliada no neutralizada, poniendo inmediatamente un marcador de control japonés en el hex o se pone un marcador de control japonés en cualquier hex no ocupado que esté dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa activa y que no está dentro de una ZOI aérea Aliada no neutralizada.

3	CO: 5 CE: 7	Militar	60
---	-------------	---------	----

East Force

Conquista de las Célebes

Activación: Sólo los HQ "South" o "South Seas".

Valor de Logística: 5

Paracaidistas: Se elimina un regimiento holandés que esté dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa activa y no esté dentro de una ZOI aérea Aliada no neutralizada, poniendo inmediatamente un marcador de control japonés en el hex o se pone un marcador de control japonés en cualquier hex no ocupado que esté dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa activa y que no está dentro de una ZOI aérea Aliada no neutralizada.

2	CO: 4 CE: -	Reacción	61 - 63
---	-------------	----------	---------

Kamikaze Attack

Ataque Kamikaze

Juéguese antes de una batalla de la Ofensiva que esté en un radio de 11 hexes de Tokio (3706) y dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa. El jugador japonés elimina dos pasos navales Aliados (a elección del jugador japonés, no puede eliminar una unidad a menos que no haya otra opción), mientras se reduce la unidad aérea japonesa cuyo alcance se ha usado 1 paso (incluso si esto eliminara la unidad aérea).

Cójase una Carta de Estrategia.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: -	Reacción	64
---	-------------	----------	----

Weather

Meteorología: Tifón de Halsey

Ofensiva Aliada Cancelada: Todas las unidades se devuelven a sus localizaciones de partida. El jugador japonés puede reducir una unidad naval CA o DD Aliada (a elección del jugador japonés) que fue activada por la Ofensiva cancelada. Esto sólo puede reducir, no eliminar, la unidad naval. Si ninguna de las unidades navales especificadas está disponible, no hay efecto adicional.

Cójase una Carta de Estrategia.

1	CO: 4 CE: -	Reacción	65
---	-------------	----------	----

CONTRAOFENSIVA

Yamato Suicide Run

Carrera Suicida del Yamato

Activación: Cualquier HQ.

Inteligencia: Intercepción.

Valor de Logística: Uno más (+1) que el valor CO Aliado.

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas y navales. Durante el Movimiento Post-Batalla, si la unidad naval Yamato está en el mapa debe ser reducida un paso, tanto si participa en una batalla como si no.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: –	Política	67 – 68
----------	-------------	----------	---------

Japanese Army/Navy
Ejército/Marina Japonesa: Acuerdo Estratégico

Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones. Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” japonés por su cara “Strategic Agreement”. Si el marcador “Inter-Service Rivalry” ya está por la cara “Strategic Agreement” no hay efecto adicional.

Bono: Si esta carta se juega como un evento, el japonés tiene la opción de descartar una carta de su elección y reemplazarla con cualquier carta de la pila de descartes (no de las retiradas del juego).

2	CO: 4 CE: –	Recursos	73
----------	-------------	----------	----

Ants
Tráfico de Refuerzos con Barcazas Japonesas

Si los Aliados no han jugado aún el evento “PT Boats” (carta Aliada 23) el japonés recibe el marcador “Barge” y vuelve el marcador “Japanese ASP” por su cara “Barges”. El japonés puede usar movimiento de Barcazas Japonesas hasta que la jugada Aliada del evento “PT Boats” cancele esta capacidad.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 3 CE: –	Reacción	69 – 70
----------	-------------	----------	---------

INTELIGENCIA
JN25 Code Change
Cambio de Código JN25

Inteligencia: Intercepción.
Cójase una Carta de Estrategia.

1	CO: 3 CE: –	Política	74
----------	-------------	----------	----

Tokyo Rose
Sra. Iva Ikuko D'Aquino

Se reduce la Voluntad Política de EE.UU. en 1.
Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: –	Militar	71
----------	-------------	---------	----

High Altitude Interceptors
Interceptores a Alta Altitud

En la fase de Guerra Estratégica del turno siguiente, un bombardero B29 no tiene efecto y no reduce el tamaño de la mano japonesa. Se pone el marcador “High Alt Interceptors” en el Registro de Turnos como un recordatorio.

1	CO: 3 CE: –	Reacción	75
----------	-------------	----------	----

Submarine Attack
Torpedos en sus Tubos

Juéguese en una Ofensiva antes del comienzo de la fase de combate contra cualquier unidad naval Aliada activa o contra cualquier unidad naval Aliada activa, si no se declaró ningún hex de batalla en la Ofensiva. **Con una tirada de:**

0-4: Pierde un paso naval (a elección del japonés; no puede eliminar una unidad).
5-9: Sin Efecto.

Cójase una Carta de Estrategia.

3	CO: 5 CE: –	Recursos	72
----------	-------------	----------	----

Carrier Conversión
Transformación de Portaaviones, Refuerzo

3 Reemplazos Navales: El jugador japonés recibe 3 pasos de reemplazos navales. Éstos se anotan como pasos de reemplazo, y pueden ser usados en el turno en curso o posteriores.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: –	Reacción	76
----------	-------------	----------	----

Special Operation
Japón Ataca una Base de B29 con Paracaidistas Suicidas

Si el jugador Aliado tiene una unidad BLA B29 en un radio de 8 hexes de Tokio (3706) o en la casilla de unidades aéreas en China, el jugador japonés tira un dado. **Con una tirada de:**

0-4: Pierde un paso aéreo B29*
5-6: Pierde dos pasos aéreos B29 (puede eliminar una unidad aérea B29)*
7-9: Sin Efecto.

*a elección del japonés
Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Militar	77
---	-------------	---------	----

Fuel Shortage

*Escasez de Combustible,
Flota de Redespliegue Japonesa*

Debido a la escasez de combustible el jugador japonés puede mover el HQ "Combined Fleet" y hasta 4 unidades navales de cualquier tipo de su localización actual a cualquier hex de puerto que esté a 3 hexes de un espacio de recursos. El movimiento del HQ y las unidades navales no puede entrar en una ZOI aérea no neutralizada.

1	CO: 3 CE: -	Recursos	78
---	-------------	----------	----

Tainan Air Unit

Refuerzo

El jugador japonés recibe la Unidad Aérea Tainan. Esta unidad puede ser colocada en cualquier aeródromo amigo con suministros que esté dentro del alcance de un HQ japonés con suministros.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: -	Reacción	79
---	-------------	----------	----

Tinian Raid

Ataque Japonés a Base de B29

Si el jugador Aliado tiene una unidad de Bombardero de Largo Alcance B29 en un radio de 8 hexes de Tokio (3706) o en la casilla de unidades aéreas en China, el jugador japonés tira un dado. **Con una tirada de:**

0-4: Pierde un paso aéreo B29*
5-6: Pierde dos pasos aéreos B29 (puede eliminar una unidad aérea B29)*
7-9: Sin Efecto.

**a elección del japonés*

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 4 CE: -	Militar	80
---	-------------	---------	----

Submarine Launched Air Attack on the Panama Canal

Ataque Aéreo Lanzado desde Submarino en el Canal de Panamá

Los Refuerzos Aliados para el turno siguiente son retrasados. Se ponen esos refuerzos en la casilla de retraso cuando lleguen. Si los refuerzos ya estaban retrasados, no hay efectos adicionales. Se pone el marcador "Panama Canal Attacked" en el Registro de Turnos como un recordatorio.

Cójase una Carta de Estrategia.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 4 CE: -	Reacción	81
---	-------------	----------	----

Kamikaze Attack

Ataque Kamikaze

Juéguese antes de una batalla de la Ofensiva que esté en un radio de 11 hexes de Tokio (3706) y dentro del alcance extendido de una unidad aérea japonesa. El jugador japonés elimina dos pasos navales Aliados (a elección del jugador japonés, no puede eliminar una unidad a menos que no haya otra opción), mientras se reduce la unidad aérea japonesa cuyo alcance se ha usado 1 paso (incluso si esto eliminara la unidad aérea).

Cójase una Carta de Estrategia.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 5 CE: -	Política	82
---	-------------	----------	----

Indian Worker's Strike

Huelga de Trabajadores Indios

Se mueve el marcador de la India a la casilla de descontento (Unrest), y si ya está en la casilla de descontento, se mueve el marcador a la casilla "Unstable".

Bono: Los Aliados pierden 1 paso de reemplazo de tierra el siguiente turno y los demás pasos de reemplazo de tierra disponibles el turno siguiente sólo pueden ser usados para unidades de tierra no-Commonwealth.

EMPIRE OF THE SUN: RELACIÓN DE CARTAS ALIADAS

1	CO: 1 CE: –	Política	1
<h3 style="margin: 0;">Bataan Death March</h3> <p style="margin: 0;"><i>Atrocidad</i></p> <p>Se aumenta la Voluntad Política de los EE.UU. en 1 si el japonés controla Manila (2813).</p> <p><i>Retírese del juego si se usa como evento.</i></p>			

1	CO: 1 CE: –	Política	4
<h3 style="margin: 0;">Arcadia Conference</h3> <p style="margin: 0;"><i>Conferencia de Arcadia</i></p> <p>Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. por su cara “Strategic Agreement”. Si el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. ya está por la cara “Strategic Agreement” no hay efecto adicional.</p> <p>HQ ABDA: Además, el jugador Aliado recibe el HQ ABDA, que se pone en cualquier puerto con suministros en Java, Borneo, Sumatra o las Célebes. Si tal puerto no está disponible este HQ es retirado del juego para el resto de la partida.</p> <p><i>Retírese del juego si se usa como evento.</i></p>			

1	CO: 1 CE: –	Política	2
<h3 style="margin: 0;">Imperial HQ Debate</h3> <p style="margin: 0;"><i>Rivalidad Entre Administraciones Japonesa</i></p> <p>Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” japonés de su cara “Strategic Agreement” a su cara “Inter-Service Rivalry”. No hay efecto adicional si ya está en efecto la Rivalidad entre Administraciones.</p> <p>Cójase una Carta de Estrategia.</p>			

2	CO: 2 CE: –	Reacción	5
<h3 style="margin: 0;">CONTRAOFENSIVA</h3> <h3 style="margin: 0;">Operation Matador</h3> <p style="margin: 0;"><i>Ofensiva Preventiva en Malasia</i></p> <p>Activación: Sólo el HQ “Malaya”.</p> <p>Valor de Logística: 3</p> <p>Inteligencia: Intercepción.</p> <p>Condiciones: Sólo puede activarse unidades de tierra y aéreas, además puede activarse la unidad naval “Force Z” si está en juego y dentro del alcance del HQ “Malaya”.</p> <p>Defensas de Singapur: Si Singapur (2015) es un hex de batalla añade 2 a la tirada Aliada de combate aeronaval para la batalla en ese hex solamente.</p> <p><i>Retírese del juego si se usa como evento.</i></p>			

1	CO: 1 CE: –	Recurso	3
<h3 style="margin: 0;">Prime Minister Curtin</h3> <p style="margin: 0;"><i>Primer Ministro Curtin</i></p> <p><i>La Preocupación por la Defensa de Australia Hace Regresar a las Unidades Australianas del Oriente Medio.</i></p> <p>2 Reemplazos de Tierra: Los australianos consiguen dos reemplazos de tierra que deben ser usados inmediatamente para poner a fuerza completa las unidades de tierra australianas reducidas, o de la pila de eliminadas a fuerza reducida o fuerza completa, que se ponen en cualquier puerto australiano que tenga suministros. Los reemplazos no utilizados se pierden.</p> <p><i>Retírese del juego si se usa como evento.</i></p>			

3	CO: 3 CE: –	Política	6
<h3 style="margin: 0;">Doolittle Raid</h3> <p style="margin: 0;"><i>Incursión de Doolittle.</i></p> <p style="margin: 0;"><i>Bombarderos de EE.UU. Atacan Japón</i></p> <p>Se aumenta la Voluntad Política de EE.UU. en 1. El juego de este evento es la condición previa para la carta japonesa número 6: “Doolittle Raid Reprisal”. Se pone el marcador “Doolittle Raid” en el Registro de Turnos como un recordatorio.</p> <p><i>Retírese del juego si se usa como evento.</i></p>			

2	CO: 2 CE: 4	Militar	7
---	-------------	---------	---

“Vinegar” Joe Stilwell
Ofensiva de Birmania

Activación: Sólo el HQ SEAC

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades de tierra y aéreas.

Merodeadores de Merrill: En un combate en tierra de las batallas iniciadas por esta Ofensiva, el jugador Aliado suma 2 a todas las tiradas de combate en tierra Aliado durante esta Ofensiva debido a la ayuda del 5307º Grupo Compuesto.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: –	Política	10
---	-------------	----------	----

General Douglas MacArthur
Estrategia Primero el Pacífico

Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. por su cara “Strategic Agreement”. Si el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. ya está por la cara “Strategic Agreement” no hay efecto adicional.

Bono: Si esta carta se juega como evento, los Aliados tienen la opción de descartar una carta de su elección y reemplazarla con cualquier carta de la pila de descartes (no las retiradas del juego).

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: –	Reacción	8
---	-------------	----------	---

INTELIGENCIA
Australian Coast Watchers
Vigilantes Costeros Australianos

Inteligencia: Intercepción.

Condiciones: Sólo puede ser jugada si las unidades aéreas y navales japonesas son activadas para la Ofensiva en curso.

Cójase una Carta de Estrategia.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: –	Política	11
---	-------------	----------	----

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Menor Aliada

Aumenta el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942: 1
1943: 1
1944: 2
1945: 3

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	9
---	-------------	---------	---

Olympic and Coronet
La Invasión de Japón

Activación: Sólo HQ SW o Pacífico Central.

Valor de Logística: 12

Condiciones: Para que esta carta sea jugada como un evento al menos un hex de Islas Japonesas debe ser declarado un hex de batalla y debe existir el potencial para un combate en tierra en el hex de batalla de las Islas Japonesas.

Bono: Los Aliados consiguen temporalmente 4 PTA (ASP) que pueden ser usados para lo que dure esta Ofensiva.

2	CO: 2 CE: –	Reacción	12
---	-------------	----------	----

INTELIGENCIA
Commander Rochefort
Éxito de HYPO – Ruptura del Código JN25

Inteligencia: Emboscada

Bono: En todas las batallas de esta Ofensiva, el jugador Aliado consigue un resultado de impacto crítico en todas las tiradas de combate aeronaval de 9 o mayor.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: -	Militar	13
---	-------------	---------	----

Operation Watchtower
Invasión de Guadalcanal

Activación: Cualquier HQ.
Valor de Logística: 5
Inteligencia: Ataque Sorpresa
Condiciones: Puede activarse un máximo de una unidad de tierra para esta Ofensiva.

2	CO: 2 CE: -	Política	14
---	-------------	----------	----

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Menor Aliada

Aumenta el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942: 1
1943: 1
1944: 2
1945: 3

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: -	Recurso	15
---	-------------	---------	----

Heroic Repair
Reparaciones de Batalla de Emergencia

Basada en la extraordinaria reparación del Yorktown para capacitarlo para el combate en Midway después de sufrir daños en la Batalla del Mar del Coral.

2 Reemplazos Navales: Los Aliados consiguen dos reemplazos navales de EE.UU. que deben ser usados inmediatamente. Los reemplazos no utilizados se pierden. Si el jugador Aliado devuelve al juego una unidad naval de la pila de eliminados se pone al alcance de un HQ de EE.UU. o Combinado en cualquier puerto amigo con suministros.

1	CO: 1 CE: -	Militar	16
---	-------------	---------	----

Makin Is. Raid
Comandos de EE.UU.

Una unidad aérea japonesa (a elección del jugador Aliado) que esté en un hex que no sea de Islas Japonesas dentro del alcance de un HQ de EE.UU. se reduce 1 paso, incluso si esto eliminara la unidad aérea.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: -	Recurso	17
---	-------------	---------	----

China Airlift
Puente Aéreo a China

Operaciones del "Hump" en China: Se vuelve el marcador "Burma Road Status" de su cara "No Hump" a "Hump" para el resto del juego.

Bono: La unidad aérea AVG (que normalmente no puede recibir reemplazos) o una unidad aérea 14AF (una cualquiera) recibe inmediatamente un paso de reemplazo si está en la India Septentrional, Birmania, o la casilla de Unidades Aéreas en China. Este reemplazo puede ser usado para recuperar una unidad aérea 14AF (pero no la AVG) de la eliminación en cualquier aeródromo con suministros de la India Septentrional o Birmania.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: -	Recurso	18
---	-------------	---------	----

Edwin Booz
Consultor de Defensa

El Consultor de EE.UU. se empleó por el Secretario Knox para reorganizar el Departamento de la Marina para la guerra dando lugar a una mejora en la eficiencia de la operatividad y producción.

El jugador Aliado recibe inmediatamente 1 punto de transporte anfibio permanente.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	19
---	-------------	---------	----

Anakim Operation
Ofensiva de Birmania

Activación: Cualquier HQ.
Valor de Logística: 3
Condiciones: Sólo puede activarse unidades de tierra y aéreas.

1	CO: 1 CE: 3	Militar	20
---	-------------	---------	----

Halsey Replaces Ghormley
Espíritu Ofensivo

Activación: Sólo HQ "South" Halsey
Valor de Logística: 4
Condiciones: Si el HQ "South" Ghormley está en juego, se retira y se pone el HQ Halsey en su localización. Si no está aún en juego, es retirado de la partida y se trae al juego el HQ "South" Halsey poniéndolo en cualquier puerto amigo con suministro.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	21
---	-------------	---------	----

Operation Cartwheel
Ruptura de la Barrera de las Bismarck

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6 si es el HQ "SW Pac" de EE.UU., para todos los demás: 4

2	CO: 2 CE: -	Reacción	24
---	-------------	----------	----

Skip Bombing Attack
Batalla del Mar de Bismark

Antes de la batalla, se reduce una unidad naval CA, CL o APD japonesa cualquiera en 1 paso (a elección del jugador Aliado – incluso si esto elimina la unidad) si, en la Ofensiva actual, una unidad naval CA, CL o APD japonesa activa mueve dentro del alcance extendido de una unidad aérea no-BLA de EE.UU. Si hay más de una posible, el jugador japonés elige.

Bono: El japonés pierde permanentemente 1 Punto de Transporte Anfibio a menos que sea su último PTA (ASP).

Cójase una Carta de Estrategia.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: -	Reacción	22
---	-------------	----------	----

PERSONAJE
Orde Wingate
Chindits

Cancela la activación de una unidad de tierra japonesa a elección del jugador Aliado en una operación en Birmania o la India Septentrional. Se devuelve la unidad desactivada a su hex de comienzo.

77 SF Bde: Los Aliados consiguen la 77 Brigada de Fuerzas Especiales como refuerzo en el turno siguiente (no puede retrasarse). Se pone la unidad en el Registro de Turnos como un recordatorio.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 2 CE: 4	Militar	25
---	-------------	---------	----

Operation Lilliput
Ofensiva de Nueva Guinea, Buna

Activación: Sólo HQ SW.

Valor de Logística: 3

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas de EE.UU. y de tierra de EE.UU./Australianas (una excepción a las reglas de Mando Nacional de HQ Aliado).

Reservistas de EE.UU. Entran en Combate: Las unidades de tierra de EE.UU. tienen su fuerza de ataque reducida en 1 para lo que dure la Ofensiva.

2	CO: 2 CE: -	Recurso	23
---	-------------	---------	----

PT Boats
Patrulleras Torpederas

Fue durante las operaciones de intercepción de barcasas en las Islas Salomón que la PT 109 mandada por el futuro presidente John F. Kennedy fue hundida.

Se retira permanentemente el marcador "Barge" japonés. Se vuelve el marcador "ASP" japonés por su cara "No Barges". Si las Barcasas Japonesas no están en juego actualmente (carta japonesa 73) este evento queda suspendido permanentemente. Se pone el marcador "PT Boat" en el Registro de Turnos como un recordatorio.

Cójase una Carta de Estrategia.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: -	Reacción	26
---	-------------	----------	----

INTELIGENCIA
US Army Breaks
Japanese Army Codes
El Ejército de EE.UU. Rompe el Código del Ejército Japonés

Inteligencia: Emboscada.

Bono: Para lo que dure la Ofensiva el Aliado consigue un +4 en el combate en tierra, además del modificador de emboscada normal para el combate aeronaval.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: -	Militar	27
---	-------------	---------	----

Operation Vengeance
La Muerte de Yamamoto

Retira inmediatamente el HQ "Combined Fleet" Yamamoto japonés de su localización en el hex actual y lo reemplaza con el HQ "Combined Fleet" Ozawa japonés en esa localización.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	31
---	-------------	---------	----

Black Day
Ofensiva Aérea de EE.UU. en Nueva Guinea

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	28
---	-------------	---------	----

Operation Cascade
Operación en las Islas Woodlark

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 3

Bono: Si unidades de tierra han desembarcado en una isla de 1 hex no ocupada, se pone un marcador de control Aliado en todas las islas de 1 hex no ocupadas adyacentes.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	32
---	-------------	---------	----

Operation Reno II
Invasión de Rabaul

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 7 si es el HQ SW de EE.UU, para todos los demás: 4

2	CO: 2 CE: 4	Militar	29
---	-------------	---------	----

Operation Toenails
Invasión de Nueva Georgia

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Apoyo Artillero: En todas las batallas de esta Ofensiva, los Aliados reciben un modificador de la tirada de +1 en el combate en tierra.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	33
---	-------------	---------	----

Quadrant Conference
Ofensiva de Birmania

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 3

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas y de tierra.

Bono: Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. Se vuelve el marcador "Inter-Service Rivalry" de EE.UU. por su cara "Strategic Agreement". Si el marcador "Inter-Service Rivalry" de EE.UU. ya está por la cara "Strategic Agreement" no hay efecto adicional.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	30
---	-------------	---------	----

Operation Sanderab-Cottage
Recuperación de Attu y Kiska

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Si una unidad japonesa ocupa uno o más hexes en las Islas Aleutianas (hexes de 4600 a 5100 inclusive), este evento debe ser usado para realizar una batalla en al menos uno de esos hexes ocupados por los japoneses. Si no hay unidades japonesas en las Islas Aleutianas, este evento sólo puede ser jugado como una CO.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	34
---	-------------	---------	----

Operation Culverin
Invasión de Sumatra

Activación: Cualquier HQ Combinado o de la Commonwealth.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades de la Commonwealth.

2	CO: 2 CE: –	Militar	35
---	-------------	---------	----

Operation Ash
Invasión de Vella Lavella

Activación: Sólo HQ Anzac.

Valor de Logística: 2

Inteligencia: Ataque Sorpresa.

Condiciones: Puede activarse unidades aéreas o navales, pero la única unidad de tierra que puede activarse es la 3ª NZ División.

2	CO: 2 CE: –	Política	39
---	-------------	----------	----

Sextant Conference
Carretera de Birmania

Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. por su cara “Strategic Agreement”. Si el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. ya está por la cara “Strategic Agreement” no hay efecto adicional.

Bono: Además el jugador Aliado recibe inmediatamente 3 pasos de reemplazo de tierra chinos y 1 aéreo Aliado que deben ser usados inmediatamente (no pueden guardarse) sobre unidades con suministro. La unidad aérea Aliada puede estar en la casilla “Air Units in China”.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	36
---	-------------	---------	----

Operation Cherry Blossom
Desembarco de Bougainville

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 5

Bono: Las unidades navales CA de EE.UU. suman 2 a su fuerza de ataque durante esta Ofensiva. *Batalla de la Bahía Emperatriz Augusta – Arleigh Burke.*

3	CO: 3 CE: 5	Militar	40
---	-------------	---------	----

Operation Dexterity
Invasión de Nueva Bretaña

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 5 si es el HQ SW de EE.UU., para todos los demás: 3

3	CO: 3 CE: –	Militar	37
---	-------------	---------	----

Operation Galvanic
Invasión de las Islas Gilbert

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 7

Inteligencia: Ataque Sorpresa.

Condiciones: Sólo puede activarse una unidad de tierra (de cualquier tamaño) en esta Ofensiva.

Carga Banzai: Para lo que dure esta Ofensiva si hay combate en tierra en una isla de 1 hex, los Aliados suman 2 a su tirada de combate en tierra.

2	CO: 2 CE: –	Política	41 – 42
---	-------------	----------	---------

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Menor Aliada

Aumenta el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942:	1
1943:	1
1944:	2
1945:	3

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	38
---	-------------	---------	----

Operation Tarzan
Ofensiva de Birmania

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: El jugador Aliado sólo puede activar unidades de tierra y aire, de las que una debe ser una unidad de Ejército Chino SI hay alguno en el mapa y está al alcance de HQ. Si tal unidad no está disponible, se ignora este requisito.

1	CO: 1 CE: –	Política	43
---	-------------	----------	----

Japanese Army/Navy Dispute
Disputa Ejército/Marina de Japón

La pérdida de las Marshalls provoca un debate de estrategia.

Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” japonés de su cara “Strategic Agreement” a su cara “Inter-Service Rivalry”. No hay efecto adicional si ya está en efecto la Rivalidad entre Administraciones.

Cójase una Carta de Estrategia.

2	CO: 2 CE: -	Militar	44
---	-------------	---------	----

Operation Squarepeg
Invasión de la Isla Green

Activación: Sólo HQ Anzac.

Valor de Logística: 2

Inteligencia: Ataque Sorpresa.

Condiciones: Puede activar unidades aéreas o navales, pero la única unidad de tierra que puede ser activada es la 3ª NZ División.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	48
---	-------------	---------	----

New China Army
Ofensiva en Birmania de Stilwell

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4 si es el HQ SEAC, para todos los demás: 3

Condiciones: Sólo puede activarse unidades de tierra y aéreas.

Bono: Los Aliados reciben 1 paso de reemplazo de tierra chino para una unidad china reducida. Este paso de reemplazo no puede ser guardado y se pierde si no se usa inmediatamente. Además, todas las unidades de Ejército Chino pueden ser activadas después sin coste de activación adicional.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	45
---	-------------	---------	----

Operation Flintlock
Invasión de las Islas Marshall

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8 si es el HQ "Central Pac" de EE.UU., para todos los demás: 4.

1	CO: 1 CE: -	Política	49
---	-------------	----------	----

Roosevelt Threatens Chungking
Ofensiva del Ejército Chino

Mueve el marcador de China 1 casilla a la derecha hacia la casilla "Stable Front", a menos que esto pusiera el marcador de China en la casilla "Stable Front", en tal caso no tiene efecto.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: -	Militar	46
---	-------------	---------	----

Operation Brewer
Invasión de las Isla del Almirantazgo

Activación: Sólo HQ "SW Pac".

Valor de Logística: 1

Inteligencia: Ataque Sorpresa.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	50
---	-------------	---------	----

Tornado Taskforce
Invasión de Hollandia

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4 si es el HQ "SW Pac" de EE.UU., para todos los demás: 3

2	CO: 2 CE: -	Política	47
---	-------------	----------	----

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Aliada Importante

Aumenta el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

- 1942: 1
- 1943: 2
- 1944: 3
- 1945: 3

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	51
---	-------------	---------	----

Chenault
Ofensiva de la 14ª Fuerza Aérea

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades aéreas.

Bono: El jugador Aliado recibe la unidad aérea no-BLA 14AF en cualquier base aérea amiga con suministro en la India Septentrional, o en la casilla de unidades aéreas en China. Si ninguna de estas localizaciones está disponible, se trae la unidad aérea a cualquier base aérea amiga con suministro. Si la unidad aérea AVG de EE.UU. está en juego, se retira inmediatamente del juego.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: –	Política	52
----------	-------------	----------	----

Roosevelt-Nimitz-MacArthur
Fin de la Disputa entre Ejército-Marina de EE.UU.

Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. Se vuelve el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. por su cara “Strategic Agreement”. Si el marcador “Inter-Service Rivalry” de EE.UU. ya está por la cara “Strategic Agreement” no hay efecto adicional.

Bono: Si esta carta se juega como evento, los Aliados tienen la opción de descartar una carta de su elección y reemplazarla con cualquier carta de la pila de descartes (no las retiradas del juego).

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	56
----------	-------------	---------	----

Typhoon Taskforce
Nueva Guinea: Invasión de Vogelkop

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4 si es el HQ “SW Pac” de EE.UU., para todos los demás: 3

3	CO: 3 CE: 5	Militar	53
----------	-------------	---------	----

Operation Forager II
Invasión de Saipán y Tinian

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6 si es el HQ “Central Pac” de EE.UU., para todos los demás: 4

2	CO: 2 CE: 4	Militar	57
----------	-------------	---------	----

Axiom
Operación Anfibia Británica Rangún-Singapur

Activación: Cualquier HQ de la Commonwealth o Combinado.

Valor de Logística: 5

Condiciones: Sólo puede activarse unidades de la Commonwealth o chinas además de unidades aéreas de EE.UU.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	54
----------	-------------	---------	----

Hurricane Taskforce
Invasión de Biak

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4 si es el HQ “SW Pac” de EE.UU., para todos los demás: 3

2	CO: 2 CE: 4	Militar	58
----------	-------------	---------	----

Operation Romulus
Ofensiva Británica de Arakan

Activación: Sólo HQ SEAC.

Valor de Logística: 4

Condiciones: Sólo puede activarse unidades de la Commonwealth y chinas además de las unidades aéreas de EE.UU.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	55
----------	-------------	---------	----

Operation Forager
Invasión de las Islas Marianas

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6 si es el HQ “Central Pac” de EE.UU., para todos los demás: 4

El Gran Tiro al Pavo de las Marianas: Las unidades navales de portaaviones japoneses tienen sus fuerzas de ataque reducidas en 2 durante la Ofensiva. Además, al final de la Ofensiva, una unidad aérea japonesa activa o una unidad aérea en un hex de batalla (a elección del jugador Aliado) pierde 1 paso, lo que puede eliminar la unidad aérea.

1	CO: 1 CE: –	Reacción	59
----------	-------------	----------	----

INTELIGENCIA
Ultra Information
Se penetra la Operación Japonesa en Birmania

Inteligencia: Intercepción.

Cójase una Carta de Estrategia

3	CO: 3 CE: –	Militar	60
----------	-------------	---------	----

20th Bomber Command
IncurSIONES de B29 desde China

Retira al azar 1 carta de la mano japonesa si una unidad aérea B29 está localizada en la casilla de unidades aéreas en China.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: -	Reacción	61
---	-------------	----------	----

Submarine Attack
Submarinos Darter y Dace

Hundimiento o daño de varios cruceros japoneses antes de la Batalla del Golf de Leyte.

Juéguese en una Ofensiva antes del combate contra alguna unidad naval japonesa activa o contra alguna unidad naval japonesa activa si no se declaró ningún hex de batalla durante la Ofensiva. **Con una tirada de:**

0-4: el japonés pierde un paso naval*
5-7: el japonés pierde dos pasos navales* (puede eliminar una unidad)
8-9: Sin Efecto.

**el japonés elige*

Cójase una Carta de Estrategia

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	64
---	-------------	---------	----

Tradewind Taskforce
Invasión de Morotai

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 4 si es el HQ "SW Pac" de EE.UU., para todos los demás: 3

3	CO: 3 CE: 5	Militar	65
---	-------------	---------	----

MacArthur "moral obligation"
EE.UU. Invade las Filipinas

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8 si es el HQ "SW Pac" de EE.UU., para todos los demás: 6

Condiciones: Esta carta sólo puede ser jugada como evento si al menos se ha declarado un hex de batalla en un hex de Filipinas.

Bono: Este evento termina con una Rivalidad entre Administraciones de EE.UU. Se vuelve el marcador "Inter-Service Rivalry" de EE.UU. por su cara "Strategic Agreement". Si el marcador "Inter-Service Rivalry" de EE.UU. ya está por la cara "Strategic Agreement" no hay efecto adicional.

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	62
---	-------------	---------	----

Operation King II
Día-A - "He Regresado"
Invasión de Leyte

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8 si es el HQ "SW Pac", para todos los demás: 6

Condiciones: Sólo puede jugarse como evento si al menos se declara un hex de batalla en un hex de Filipinas.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: -	Política	66
---	-------------	----------	----

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Aliada Importante

Aumenta el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942:	1
1943:	2
1944:	3
1945:	3

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	63
---	-------------	---------	----

Operation Stalemate
Invasión de Pelelu y Ulithi

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6 si es el HQ "Central Pac" de EE.UU., para todos los demás: 4

3	CO: 3 CE: -	Militar	67
---	-------------	---------	----

Curtis LeMay
Bombardeo Incendiario de Japón

Retira al azar 1 carta de la mano japonesa si hay una unidad aérea de Bombarteros de Largo Alcance B29 en un hex (no en la Casilla "Air Units in China") al alcance de Tokio.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: -	Reacción	68
---	-------------	----------	----

Submarine Attack
El Archer hunde el Shinano

Juéguese en una Ofensiva antes del combate contra alguna unidad naval japonesa activa o contra alguna unidad naval japonesa activa si no se declaró ningún hex de batalla durante la Ofensiva. *Con una tirada de:*

0-7: el japonés pierde un paso naval (el Aliado elige, puede eliminar una unidad).
8-9: Sin Efecto.

Cójase una Carta de Estrategia

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	69
---	-------------	---------	----

S-Day
MacArthur Invade Luzón

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8 si es el HQ "SW Pac", para todos los demás: 6

11ª División Aerotransportada: Si la 11ª División Aerotransportada está en un aeródromo con una unidad aérea de EE.UU., la 11ª División Aerotransportada puede ser colocada en cualquier hex no ocupado que no esté en una ZOI aérea japonesa no neutralizada y que esté dentro del alcance BLA normal/alcance extendido de la unidad aérea con la que esté apilada.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	70
---	-------------	---------	----

Slim's Burma Offensive
Ofensiva de Birmania de Slim

Activación: Sólo HQ SEAC.

Valor de Logística: 6

Condiciones: Sólo puede activarse unidades de la Commonwealth y chinas y las unidades aéreas de EE.UU.

7ª Brigada Acorazada: Además, el jugador Aliado recibe la 7ª Brigada Acorazada. Se pone esta unidad en cualquier hex de puerto amigo con suministro en la India o Birmania. Si esta condición no puede cumplirse, la unidad es retirada permanentemente del juego.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	71
---	-------------	---------	----

Victor Plans
MacArthur Libera las Filipinas

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 6 si es el HQ "SW Pac", para todos los demás: 4.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	72
---	-------------	---------	----

Halsey
Incursión de Portaaviones sobre el Japón

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8 si es el HQ "Central Pac" de EE.UU., para todos los demás: 4.

Condiciones: Sólo puede activarse unidades navales.

Bono: Si durante la Ofensiva una unidad naval de portaaviones de EE.UU. participa en una batalla en un hex de Islas Japonesas, el Aliado retira al azar una carta de la mano japonesa.

2	CO: 2 CE: -	Política	66
---	-------------	----------	----

WAR IN EUROPE
Guerra en Europa: Victoria Aliada Importante

Aumenta el marcador de Guerra en Europa (WIE) un número de espacios igual al valor asociado con el año del turno actual:

1942:	1
1943:	2
1944:	3
1945:	3

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	74
---	-------------	---------	----

Operation Iceberg
Invasión de Okinawa

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8 si es el HQ “Central Pac” de EE.UU., para todos los demás: 4

Condiciones: Una unidad de tierra Aliada debe hacer un movimiento anfibio a un hex a 10 hexes de Tokio o esta carta sólo puede ser usada como CO.

3	CO: 3 CE: 5	Militar	75
---	-------------	---------	----

Operation Detachment
Iwo Jima

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 8 si es el HQ “Central Pac” de EE.UU., para todos los demás: 4

Condiciones: Una unidad de tierra Aliada debe hacer un movimiento anfibio a un hex a 10 hexes de Tokio o esta carta sólo puede ser usada como CO.

2	CO: 2 CE: 4	Militar	76
---	-------------	---------	----

Oboe
Los Australianos Invaden Borneo

Activación: Cualquier HQ.

Valor de Logística: 5

Condiciones: Puede activarse cualquier unidad aérea y naval, pero sólo puede activarse unidades de tierra australianas.

2	CO: 2 CE: –	Política	77
---	-------------	----------	----

Mao Tse Tung
Ofensiva Comunista

Mueve el marcador de China 1 casilla a la derecha hacia el casilla “Stable Front”, a menos que esto pusiera el marcador de China en la casilla “Stable Front”, en tal caso no tiene efecto.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: –	Reacción	78
---	-------------	----------	----

Submarine Attack
X-Craft Británico Ataca Singapur

Juéguese en una Ofensiva antes del comienzo de la fase combate o al final de la Ofensiva si no se declaró ningún hex de batalla durante la Ofensiva. **Con una tirada de:**

0-7: el japonés pierde un paso naval (el Aliado elige, puede eliminar una unidad).

8-9: Sin Efecto.

La unidad naval objetivo debe estar inactiva y en un hex de puerto que no esté en las Islas Japonesas.

Cójase una Carta de Estrategia

Retírese del juego si se usa como evento.

3	CO: 3 CE: –	Política	79
---	-------------	----------	----

Soviets Invade Manchuria
Los Soviéticos Invaden Manchuria

China: Si el gobierno chino no ha colapsado, se mueve el marcador de China dos hexes a la derecha hacia la casilla “Stable Front”, a menos que esto pusiera el marcador de China en la casilla “Stable Front”, en tal caso no tiene efecto.

Manchuria: Si Tojo ha dimitido, esta carta puede ser jugada como un evento, y ocurre el siguiente efecto adicional: El japonés pierde permanentemente dos Hexes de Recursos (3302 y 3303). Se pone una Bandera Soviética en cada hex.

VOLVER A BARAJAR: Si se jugó como Evento o una CO, se devuelve esta carta al mazo y el mazo se vuelve a barajar al final del turno. Si se da la condición de Manchuria, *se retira permanentemente esta carta del mazo y no se vuelve a barajar.* Esta carta no puede jugarse como una Ofensiva Futura.

Retírese del juego si se usa como evento.

1	CO: 1 CE: –	Militar	80
---	-------------	---------	----

New Submarine Doctrine
Prioridad a la Destrucción de Escoltas Japoneses

El juego de esta carta suspende los eventos de las cartas 37 y 38 japonesas para el resto del juego, incluso si aún no están en juego. Se retira el marcador “Escort” japonés del juego.

Además, el japonés pierde todos los modificadores de Guerra Submarina para el resto del juego.

Retírese del juego si se usa como evento.

2	CO: 2 CE: –	Política	81
<p>China Offensive <i>Contraofensiva en Kweilin-Liuchow</i></p> <p>Mueve el marcador de China 1 casilla a la derecha hacia el casilla “Stable Front”, a menos que esto pusiera el marcador de China en la casilla “Stable Front”, en tal caso no tiene efecto.</p>			

2	CO: 2 CE: –	Política	82
<p>China Offensive <i>Batalla de Changsa-Hengyang</i></p> <p>Mueve el marcador de China 1 casilla a la derecha hacia el casilla “Stable Front”, a menos que esto pusiera el marcador de China en la casilla “Stable Front”, en tal caso no tiene efecto.</p>			

2	CO: 2 CE: –	Política	83
<p>China Offensive <i>Batalla por el Honan Central</i></p> <p>Mueve el marcador de China 1 casilla a la derecha hacia el casilla “Stable Front”, a menos que esto pusiera el marcador de China en la casilla “Stable Front”, en tal caso no tiene efecto.</p>			

CARTA DE AYUDA DEL JUGADOR

Esta carta representa un resumen – las reglas y texto de las cartas siempre tienen prioridad sobre este resumen.

Secuencia de Juego

Fase de Refuerzos

- Segmento de Refuerzos
- Segmento de Reemplazos
- Segmento de Guerra Estratégica
- Reparto de Cartas de Estrategia

Fase de Ofensivas

- Determinación de la Iniciativa
- Segmento de Ofensivas

Fase Política

- Segmento de Estatus Nacional
- Segmento de Voluntad Política de EE.UU.

Fase de Desgaste

Fase de Fin de Turno

Determinación de la Iniciativa

El jugador con más Cartas de Estrategia en su mano va primero, a menos que el jugador con menos cartas use una carta de Ofensiva Futura como una CE como su primera carta jugada. En todos los demás casos, el jugador con más cartas va primero. En caso de empate, el jugador japonés debe ir primero en todos los turnos de 1941 y 1942, mientras que el jugador Aliado debe ir primero en todos los turnos de 1943 a 1945.

Procedimiento de Ofensivas

Cuando se inicia una Ofensiva, se sigue la siguiente secuencia:

- A. El jugador en Ofensiva activa unidades dentro del alcance de un HQ que cumple los criterios de 6.21.
- B. Las unidades activadas mueven (6.22) y declaran batallas (6.24). Si no se declaran batallas, la Ofensiva termina. Excepción: véase 6.27 Movimiento de Reacción Especial.
- C. Si se declaran batallas, la condición de Inteligencia para la Ofensiva viene establecida por la Carta de Estrategia o es por defecto Ataque Sorpresa.
- D. El jugador en Reacción puede intentar cambiar la condición de inteligencia jugando una Carta de Reacción O haciendo una tirada de inteligencia (tal como se especifique en la Carta de Estrategia de la Ofensiva) (6.25).
- E. Si la condición de inteligencia permanece en Ataque Sorpresa, todas las batallas se resuelven sin actividad del jugador en Reacción. Si la condición de inteligencia es Intercepción o Emboscada, el jugador en Reacción activa unidades y las mueve a las batallas declaradas (6.26).
- F. Se resuelven las batallas (8.0).
- G. Se realiza el movimiento post-batalla y la Ofensiva se termina (8.6).

Asignaciones de Movimiento

La asignación de movimiento de una unidad para la Ofensiva en curso es el valor de movimiento básico de la unidad (naval = 5, tierra = 1, aérea = alcance/alcance extendido) multiplicado por el Valor de Operaciones de la Carta del jugador en Ofensiva, para las unidades del jugador en Ofensiva y en Reacción a menos que sea alterado por un evento.

Carta de Asignación de Movimiento

Valor CO	AM Tierra	AM Aire (A=2)	AM Aire (AE=4)	AM Aire (AE=5)	BLA AM (A=6)	BLA AM (A=8)	AM Naval
1CO	1	2	4	5	6	8	5
2CO	2	4	8	10	12	16	10
3CO	3	6	12	15	18	24	15

Refuerzos

Los refuerzos de tierra y navales se ponen en hexes de puerto amigo con suministro dentro del alcance de un HQ que puede activar la unidad aérea de refuerzo que llega. El hex de colocación no puede estar dentro de una Zona de Influencia de la aviación contraria no neutralizada.

Si el nivel de la Guerra en Europa es 1, 2, 3 o 4 o el Ataque al Canal de Panamá está en efecto todos los refuerzos Aliados excepto los HQ y las unidades aéreas B29 se retrasan.

Si la Rivalidad Entre Administraciones está en efecto, las unidades del Ejército/Aire de EE.UU. se retrasan.

Reemplazos

Los reemplazos sólo pueden ser colocados con unidades que tienen suministro y cuya localización está dentro del alcance de un HQ amigo o de la nacionalidad que pueda activar a esa unidad.

Guerra Submarina

Si la Tirada – Turno en curso ≤ 0 , los japoneses pierden una carta de evento. **Modificadores:** el modificador del evento de Escoltas (+2/+4) y los torpedos defectuosos en los Turnos 2-4 (+1).



Bombardeo Estratégico

Tirada de B29 a Fuerza Completa = 0-8, los japoneses pierden una carta de evento, no hay más efecto.



Tirada de B29 a Fuerza Reducida = 0-4, los japoneses pierden una carta de evento, no hay más efecto.

Tirada de B29 a Fuerza Completa o Reducida = 9, sin efecto, se pierde un paso B29 si no hay ningún aeródromo Aliado a 3 hexes de Tokio (por ejemplo, Iwo Jima).

Control de Hexes

El último jugador en tener unidades de tierra usando movimiento normal para entrar o atravesar un hex controla el hex. Las unidades de tierra que entran en un hex vía asalto anfibio (usando un PTA, naval orgánico, o transporte en barcasas) y permanecen en el hex al final del movimiento Post-Batalla consiguen el control del hex. Los marcadores de control se ponen en el momento en que se establece el control.

Zona de Influencia Aérea (ZOI)

Véase 7.35. Todas las unidades aéreas y portaaviones con suministro proyectan una zona de 2 hexes de influencia, que sólo puede ser neutralizada por la presencia de una unidad aérea no-BLA o de portaaviones enemiga con suministro que proyecta su Zona de Influencia en el mismo hex. Una Zona de Influencia que no es neutralizada tiene impactos sobre varias funciones del juego, tales como el bloqueo de alcances de HQ para activación de unidades y líneas de comunicación para la determinación del suministro. Una zona de influencia de la aviación no puede ser neutralizada para la Reacción Especial (6.27). Ciertas cartas de evento cancelan temporalmente Zonas de Influencia aéreas.

Procedimiento de Ofensiva en China

Juego de CO "3" Japonés: La Ofensiva en China tiene éxito si la tirada es igual o menor que el valor de:

Divisiones japonesas en China menos el valor del Registro de Apoyo de la Carretera de Birmania. Se suma +1 a la tirada por cada unidad aérea no-BLA o la 14ª AF BLA en la Casilla de Unidades Aéreas en China.

Suministro y Desgaste

Un HQ tiene suministro si puede trazar un camino de hexes desde sí mismo a una fuente de suministros última apropiada. Una unidad tiene suministros si una unidad HQ que puede activarla puede trazar un camino de hexes a la unidad igual o menor que el alcance del HQ. Una ruta de suministro queda bloqueada si entra en un hex ocupado o controlado enemigo. Una ruta de suministros queda bloqueada si entra o sale de un hex en una ZOI aérea no neutralizada contraria a través de un lado de hex de mar. Una ruta de suministros no puede ser bloqueada si entra o sale de un hex en una ZOI aérea no neutralizada a través de un lado de hex de tierra. Una ruta de suministro que ha cruzado uno o más lados de hex de mar y vuelve a entrar en un hex de tierra queda bloqueada más allá del primer hex de costa no-puerto, pero puede continuar vía todos los lados de hex de tierra desde un puerto.

En el Segmento de Desgaste, una unidad aérea y/o de tierra a fuerza completa en un hex sin suministro se vuelve por su cara de fuerza reducida. Las unidades navales no se ven afectadas por el desgaste. Una ruta de suministro de emergencia, tal como el Tokyo Express evita el desgaste en el hex afectado. Las unidades aéreas o de tierra a fuerza reducida que están en un hex sin suministro son eliminadas si no están dentro del alcance de un HQ amigo. Si una unidad aérea o de tierra reducida sin suministro está dentro del alcance de un HQ (no importa si el HQ tiene o no suministro o si el HQ puede activar la unidad), la unidad aérea o de tierra permanece por su cara reducida y puede hacerlo así indefinidamente. El camino del alcance del HQ para trazarlo a unidades sin suministro no puede ser bloqueado, incluso por hexes ocupados enemigos o ZOI aérea contraria. El desgaste se considera que ocurre simultáneamente, así bajo algunas situaciones, es posible que unidades contrarias se desgasten simultáneamente si se ponen mutuamente sin suministro. Los regimientos holandeses se consideran a su fuerza reducida para esta regla.

Carta de Mando Nacional de HQ Aliado

Nacionalidad HQ	Unidades EE.UU.	Unidades Commonwealth	Unidades Chinas	Unidades Holandesas
EE.UU.	Sí	No	Sí	No
Commonwealth	Sólo Aéreas	Sí	Sí	No
Combinado	Sí	Sí	Sí	Sí

Cartas de Estrategia

Una Carta de Estrategia puede ser jugada como una Carta de Operaciones (CO), como una Carta de Evento (CE) o ser descartada. Cuando se juega como una carta CO, el jugador puede realizar una de las siguientes acciones:

- Hacer una Ofensiva CO (6.0).
- Hacer una Ofensiva CO en China (12.72).
- Retirar una unidad aérea (7.33).
- Retirar un HQ (7.54).
- Traer un HQ al juego desde el registro de turnos (7.56).

Cartas de Estrategia Japonesas

Para los turnos del 1 al 4 el jugador japonés coge 7 cartas por turno para representar las reservas estratégicas pre-existentes, independientemente del número de hexes de recursos controlados. A partir de ahí (turnos 5-12) el jugador japonés está obligado a coger una Carta de Estrategia por cada 2 hexes de recursos bajo control japonés, redondeando al alza, al comienzo del Segmento de Guerra Estratégica como el número a coger básico del japonés. Este número básico de cartas puede reducirse debido a Guerra Estratégica (Submarinos y Bombardeo), sin embargo el número mínimo de cartas que el jugador japonés puede coger para cualquier turno es 4 cartas.

Cartas de Estrategia Aliadas

El jugador Aliado recibe un número básico de Cartas de Estrategia a coger de 7 cartas por turno, excepto en los tres primeros turnos. En el turno 1 el jugador Aliado no recibe cartas. En el turno 2 el jugador Aliado coge 5 cartas y 2 pases. En el turno 3 coge 6 cartas y 1 pase. A partir de ahí coge 7 cartas por turno.

El jugador Aliado pierde el coger 1 carta por turno por cada una de las condiciones siguientes:

- Si China se rinde o se ha rendido previamente.
- Si la India se rinde o se ha rendido previamente.
- Si Australia se rinde o se ha rendido previamente.
- Si la Guerra en Europa está a nivel 4 al comienzo del turno.

Rivalidad Entre Administraciones de EE.UU.

Si la Rivalidad Entre Administraciones de EE.UU. está en efecto prevalecen las siguientes condiciones:

- Todos los Cuerpos del Ejército/Aire de EE.UU. (no Aliados ni Marines/Naval de EE.UU.) de refuerzo son retrasados automáticamente.
- Todas las tiradas de GEE de desvío a Europa restan 1.
- Un HQ de EE.UU. no puede activar a unidades del Ejército de EE.UU. y las unidades Navales de EE.UU.

Rivalidad Entre Administraciones Japonesa

Si la Rivalidad Entre Administraciones japonesa está en efecto prevalecen las siguientes condiciones:

- Un HQ no puede activar a unidades del ejército y navales (véase glosario) en la misma ofensiva o en reacción a la misma ofensiva.
- Los japoneses sólo pueden usar la mitad (redondeando al alza) de sus puntos de transporte anfibio mientras que esta condición permanezca.

Empire of the Sun

Rendición Nacional		
<i>Nación</i>	<i>Hexes Clave de Base</i>	<i>Hexes Rendidos</i>
Australia	2426, 2525, 2825, 3023, 3226, 3624, 3626, 3727	Same as Key Base Hexes
Dominios	3820, 3921, 4020, 4021, 4121, 4222, 4322, 4423, 4122, 4221,	Rabaul (4021), Guadalcanal (4423)
Nueva Guinea	3119, 3219, 3319, 3520, 3620, 3823, 3922, 4024, 3720, 3721, 3822,	3219, Biak (3319), Hollandia (3520), Wewak (3720), Lae (3822) Port Moresby (3823), Gili Gili (4024)
Birmania	2006, 2008, 2106, 2206, 2305	Rangún (2008), Mandalay (2106), Lashio (2206), Myitkiyina (2305)
China	2407	Véase Procedimiento de Rendición China 12.73
Indias Orientales Holandesas		Tjilatjap (2019) + 7 Hexes de Recursos
Amboina	2919	
Bal i	2320	
Borneo	2216, 2318, 2415, 2517, 2616	
Célebes	2620, 2719, 2917	
Java	2018, 2019, 2220	
Morotai	3017	
Sumatra	1813, 1914, 1916, 1917, 2017	
Timor	2721	
India		Véase Procedimiento de Rendición India 12.62
Ceilán	1307, 1308	
Continental	1406, 1805	
Septentrional	1905, 2005, 2104, 2105, 2205	
Japón		
Islas Natales	3307, 3407, 3506, 3507, 3607, 3704, 3705, 3706	Control Aliado de todos los hexes de Honshu
Manchuko	3302, 3303	
Islas Marshall	4316, 4415, 4715, 4716, 4815, 4816, 4817, 4916	Eniwetok (4415), Kwajalein (4715)
Malasia	1912, 1913, 2012, 2014, 2015, 2112	Singapur (2015), Kuantan (2014)
Filipinas	2715, 2812, 2813, 2911, 2915, 3014	Manila (2813), Davao (2915)
Siam	2110	La última unidad en entrar controla el hex

Voluntad Política de EE.UU.		
La Voluntad Política de EE.UU se reduce o aumenta por el valor de Efecto		
<i>Título</i>	<i>Condición</i>	<i>Efecto</i>
Rendición de Nación Aliada	Birmania, Indias Orientales Holandesas, Malasia, Filipinas Australia, China, India Todas las naciones de arriba	-1 por Nación -2 por Nación -2 una vez por juego
Ocupación de Alaska	Ocupar las Islas Aleutianas @ final del turno (4600-5100)	-1 una vez por juego
Ocupación de Hawai	Ocupar la Isla Hawaiana o Midway @ final del turno	-1 una vez por juego
Guerra Estratégica	Control japonés de 3 o menos Hexes de Recursos (tj 5-12) Bombardeo Estratégico de Japón con éxito	+1 una vez por juego +1 una vez por juego
Eventos	Operación Z: carta 1 japonesa Como se especifica en el evento	+8 una vez por juego +/- x una vez por evento
Bajas EE.UU.	Eliminación de una unidad de División o Cuerpo de EE.UU. en Ofensiva.	-1 una vez por turno
Situación Estratégica Naval	No hay Portaaviones de EE.UU. en el mapa al final del turno. No hay unidades navales de EE.UU en el mapa al final del turno (acumulativo).	-1 una vez por turno -1 una vez por turno
Progreso de la Guerra	Turno de Juego 4-12 los Aliados capturan menos de 5 hexes	-1 una vez por turno
Guerra en Europa	Nivel 4	-1 una vez por turno

Empire of the Sun

Carta de Efectos del Terreno

Tipos	Coste en Puntos de Movimiento	Modificador de la Tirada	Notas
Despejado	1 PM	Ninguno	-
Jungla	2 PM	-1	-
Mixto	2 PM	-2	-
Montaña	3 PM	-3	No Asalto Anfibio
Ruta de Transporte	½ PM	OT	-
Atolón	Nada	Ninguno	-
Costero	1 PM	OT	*
Todo Océano	1 PM	Ninguno	*

UNIDADES AÉREAS: Todas las unidades aéreas gastan 1 PM por cada hex en el que entran.

OT: Otro Terreno

*: Sólo se aplica a unidades navales y de tierra que usan movimiento naval.

Tabla de Resultados del Combate en Tierra

Tirada Modificada = Factor Efectividad en Combate

0-2	= La mitad (0,5) (redondeando al alza)
3-6	= Uno (1)
7, 8	= Uno y medio (1,5) (redondeando al alza)
9	= Dos (2)

Modificadores de la Tirada:

JUGADOR EN OFENSIVA

+2 Si sólo el jugador en Ofensiva tiene unidades navales en el hex de batalla

-1 Defensor en Hex de Jungla

-2 Defensor en Hex Mixto

-3 Defensor en Hex de Montaña

+2 Si sólo el jugador en Ofensiva tiene unidades aéreas activas y no hay unidades aéreas o CV, CVI, CVE del jugador en Reacción en el hex de batalla.

JUGADOR EN REACCIÓN

+3 la Ofensiva usa Transporte Anfibio

AMBOS

+1 La 7ª Brigada Acorazada británica está implicada en la batalla.

+? Modificador del Evento (los modificadores de la batalla especificados por una CE o la condición creada por la doctrina Defensiva jugada previamente).

Tabla de Resultados del Combate Aeronaval

Tirada Modificada = Factor Efectividad en Combate

0-2	= Un cuarto (0,25) (redondeando al alza)
3-5	= La mitad (0,5) (redondeado al alza)
6-8	= Uno (1)
9	= Uno* (1*)
10 o más	= Uno (1)

* Si la tirada fue un 9 antes de las modificación requerida, ese bando consigue un impacto crítico además de recibir un resultado de uno.

Modificador de Fuerza de Ataque

Las unidades aéreas atacando a alcance extendido tienen su fuerza de ataque reducida a la mitad (redondeando al alza).

Modificadores de la Tirada

+4 Emboscada de EE.UU.

+3 Ataque Sorpresa

+1 Turno de 1943: +1 para el jugador Aliado si hay alguna unidad aérea o de portaaviones de EE.UU. presente.

+3 Turno de 1944/45: para el jugador Aliado si hay alguna unidad aérea o de portaaviones de EE.UU. presente.

+? Modificador de Evento/batalla de una CE.

Carta de Reemplazos

Turno	Japoneses	Aliados
1	Nada	Nada
2	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 Naval EE.UU.
3	Uno Naval	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 China
4	Uno Naval	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 Naval EE.UU.
5	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 China
6	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 Naval EE.UU.
7	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 China
8	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 Naval EE.UU.
9	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 China
10	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 Naval EE.UU.
11	Uno Naval	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 China
12	Nada	2 de tierra, 5 Aéreas, 1 Naval EE.UU.

Notas de los Reemplazos: Además, el jugador Aliado consigue condicionalmente 1 reemplazo naval EE.UU. por turno si controla Oahu (5808) y un reemplazo naval de la Commonwealth en turnos divisibles entre 3 (turnos 3, 6, 9, 12) si controla alguno de los hexes de Colombo (1307), Trincomelee (1308), Singapur (2114), Hong Kong (2709), o Townsville (3727).

Empire of the Sun

Calculador del Factor de Batalla

Factores de Combate						Factores de Combate					
Resultado TRC (Factor de Efectividad en Combate)						Resultado TRC (Factor de Efectividad en Combate)					
	.25	.5	1	1.5	2		.25	.5	1	1.5	2
1	1	1	1	2	2	51	13	26	51	77	102
2	1	1	2	3	4	52	13	26	52	78	104
3	1	2	3	5	6	53	14	27	53	80	106
4	1	2	4	6	8	54	14	27	54	81	108
5	2	3	5	8	10	55	14	28	55	83	110
6	2	3	6	9	12	56	14	28	56	84	112
7	2	4	7	11	14	57	15	29	57	86	114
8	2	4	8	12	16	58	15	29	58	87	116
9	3	5	9	14	18	59	15	30	59	89	118
10	3	5	10	15	20	60	15	30	60	90	120
11	3	6	11	17	22	61	16	31	61	92	122
12	3	6	12	18	24	62	16	31	62	93	124
13	4	7	13	20	26	63	16	32	63	95	126
14	4	7	14	21	28	64	16	32	64	96	128
15	4	8	15	23	30	65	17	33	65	98	130
16	4	8	16	24	32	66	17	33	66	99	132
17	5	9	17	26	34	67	17	34	67	101	134
18	5	9	18	27	36	68	17	34	68	102	136
19	5	10	19	29	38	69	18	35	69	104	138
20	5	10	20	30	40	70	18	35	70	105	140
21	6	11	21	32	42	71	18	36	71	107	142
22	6	11	22	33	44	72	18	36	72	108	144
23	6	12	23	35	46	73	19	37	73	110	146
24	6	12	24	36	48	74	19	37	74	111	148
25	7	13	25	38	50	75	19	38	75	113	150
26	7	13	26	39	52	76	19	38	76	114	152
27	7	14	27	41	54	77	20	39	77	116	154
28	7	14	28	42	56	78	20	39	78	117	156
29	8	15	29	44	58	79	20	40	79	119	158
30	8	15	30	45	60	80	20	40	80	120	160
31	8	16	31	47	62	81	21	41	81	122	162
32	8	16	32	48	64	82	21	41	82	123	164
33	9	17	33	50	66	83	21	42	83	125	166
34	9	17	34	51	68	84	21	42	84	126	168
35	9	18	35	53	70	85	22	43	85	128	170
36	9	18	36	54	72	86	22	43	86	129	172
37	10	19	37	56	74	87	22	44	87	131	174
38	10	19	38	57	76	88	22	44	88	132	176
39	10	20	39	59	78	89	23	45	89	134	178
40	10	20	40	60	80	90	23	45	90	135	180
41	11	21	41	62	82	91	23	46	91	137	182
42	11	21	42	63	84	92	23	46	92	138	184
43	11	22	43	65	86	93	24	47	93	140	186
44	11	22	44	66	88	94	24	47	94	141	188
45	12	23	45	68	90	95	24	48	95	143	190
46	12	23	46	69	92	96	24	48	96	144	192
47	12	24	47	71	94	97	25	49	97	146	194
48	12	24	48	72	96	98	25	49	98	147	196
49	13	25	49	74	98	99	25	50	99	149	198
50	13	25	50	75	100	100	25	50	100	150	200

Procedimiento: Cruzar el Factor de Combate Total con el Factor de Efectividad en Combate para determinar el nº de impactos.