

ALIADOS (Unidades norteamericanas) JAPONESES

TURNO	AN	N	T	A	TF	AN	N	T	A	TF
2	1	3	3	2	2	—	2	3	4	2
3	2	3	4	3	2	1	3	5	5	2
4	3	3	4	8	2	2	2	3	4	2
5	3	4	5	6	2	1	1	3	4	2
6	4	3	4	2	2	—	3	2	3	—
7	3	4	2	8	—	—	1	3	4	—
8	3	4	3	6	—	1	2	2	4	—
9	2	3	2	5	—	1	1	3	3	—
10	3	3	1	5	—	—	2	2	3	—
11	2	1	2	5	—	—	1	2	2	—
12	1	2	—	4	—	—	—	1	2	—

ALIADOS (Unidades del Reino Unido)

De los turnos 2 al 6 no reciben refuerzos								
7	—	1	—	8	—	—	—	—
9	—	1	1	10	1	—	1	2
11	—	—	—	12	—	—	—	—

Por tanto, las cantidades a recibir por cada contendiente son las indicadas en esta tabla, que se recibirán de la siguiente manera:

a) Norteamericanos: En o desde cualquiera de las siete estrellas blancas situadas al este del tablero.

b) Reino Unido: En o desde cualquiera de las cuatro estrellas azules con perfil blanco, situadas dos en las dos zonas al este de Australia y las otras dos en las zonas al oeste de Java.

Jugador japonés: En o desde cualquiera de las zonas correspondientes al Japón metropolitano, que son los números, 5, 6, 7, 10, 11, 14 y 15.

La forma de recibirlos, para ambos contendientes, será como sigue: Se colocarán los refuerzos en las zonas que se acaban de indicar, y desde ellas cada jugador trazará una línea imaginaria (línea de suministro), hasta cualquier zona del tablero propia (si es de tierra o mixta) que no esté adyacente a ninguna zona en la que se encuentren ficha o fichas enemigas, sean estas del tipo que sean. O a cualquier zona de mar, que al igual, no esté adyacente a ninguna en la que se encuentren ficha o fichas enemigas, debiendo al igual, trazar la misma línea de suministro.

El trazado de esta línea habrá de ser siempre de zona a zona por cualquiera de los cuatro lados de las mismas, nunca por los ángulos; por lo que el resultado final será mediante segmentos rectos perpendiculares entre sí o mediante una línea recta; según se haya variado o no de dirección.

Se considerará por adyacentes tanto las zonas contiguas a los lados como a los ángulos, de esta manera una zona situada en el centro del tablero, tendrá adyacentes 8 zonas, y la zona del ángulo inferior izquierdo, tendrá solo tres.

Como ejemplo puede indicarse la número 31, cuyas ocho adyacentes son las números, 24, 25, 26, 30, 32, 37, 38 y 39.

Como más tarde se explicará, cabe la posibilidad de la existencia de «task forces falsas», estas afectarán, a efectos del trazado de la línea de suministros, como si de unidades reales se tratase.

La indicada línea imaginaria (línea de suministro), la que se traza desde el punto de recepción de refuerzos hasta la zona en la que se desea sean recibidos, no podrá pasar ni por zona en la que se encuentren fichas enemigas ni por zona adyacente a cualquier zona en la que se encuentren fichas enemigas.

Obviamente, las fichas propias, no causan interferencia a la propia línea de suministros. Como se ha explicado esta línea se trazará dentro de las fuerzas del jugador aliado, para las unidades norteamericanas desde cualquiera de sus siete estrellas blancas y para las tropas, navios y aviones británicos desde las suyas.

Entiendase, tanto para los aliados como para los japoneses, que pueden utilizarse en cada turno, todas o parte de sus zonas de recepción de refuerzos y que la línea de suministro puede ser de la longitud que se desee.

Al igual, queda sobreentendido, que la colocación de fichas habrá de estar sujeta a las normas de colocación de las mismas, así las fichas navales y aeronavales sólo podrán colocarse en zona marítima o mixta, las terrestres en zona mixta, de tierra o embarcadas (ya sea en ficha naval o aeronaval) y las aéreas en zona terrestre, mixta o al igual embarcadas en ficha aeronaval.

Además la línea de suministro deberá trazarse de acuerdo con las normas ya expuestas de imitaciones de paso y movimiento; la línea de las unidades navales y aeronavales, no podrá de esta manera, pasar por zona terrestre o por lado entre zonas cuyo paso esté prohibido.

Puede darse el caso, especialmente para el jugador aliado, que por aplicación de las normas aquí explicadas, no pueda hacer entrar en juego sus refuerzos; de darse esta situación, el jugador aliado podrá colocar sus refuerzos en las estrellas desde las que ha de comenzar el trazado de su línea de suministro, aunque estas estén ocupadas por unidades japonesas o se encuentren adyacentes a zonas en las que haya tropas de este contendiente. Al igual el jugador japonés podrá en idénticas circunstancias hacer lo mismo en sus zonas de comienzo de recepción de refuerzos; pero aquella de sus zonas de colocación de refuerzos (las del Japón metropolitano), que sea conquistada por los aliados, no podrá ser utilizada para la recepción en ella de refuerzos.

Las fichas de «task forces» se colocarán siguiendo las mismas normas que se acaban de indicar, si bien un grupo o todas las fichas recibidas en un turno pueden entrar en juego ya agrupadas en una task force como se indicará en el capítulo correspondiente. O una ficha de task force de refuerzo se podrá colocar en fichas ya existentes de turnos anteriores constituyendo, por tanto, esas fichas a partir de ese momento una nueva task force.

Incluso una o varias unidades navales o aeronavales, con las fichas que puedan transportar, terrestres o aéreas, que entren con refuerzo en un turno, pueden incorporarse directamente, siguiendo las líneas de suministro ya explicadas, a una task force ya existente.

A lo largo de toda la partida, colocará sus refuerzos en primer lugar el jugador que ostenta las fuerzas japonesas y posteriormente el que lleva los aliados. En cada turno, las fichas que coloquen de refuerzo el japonés, supondrán obstáculos a la línea de suministro de las fichas que en ese mismo turno ha de colocar el jugador aliado.

Si un jugador, en un determinado turno, no desea que entren en juego todas o parte de las fichas que le corresponden como refuerzos según la tabla, puede reservárselas y hacerlas entrar en el sucesivo o sucesivos turnos añadidas a las que entonces le corresponda recibir.

EL MOVIMIENTO

Se entiende por «factor de movimiento», el número máximo de zonas que una ficha puede mover en cada turno, si bien puede mover un número menor de zonas o simplemente no moverse.

En cada turno cada ficha puede moverse las veces indicadas en la secuencia de turnos, cada una de estas veces podrá utilizar todo, parte o nada de su factor de movimiento, de acuerdo con las limitaciones indicadas en dicha secuencia.

Los momentos en los que se realizan tanto los movimientos como los combates, vienen claramente explicados en la referida secuencia de turnos.

Los factores de movimiento, tanto para jugador japonés como para el aliado, que al estar muy unificados, no vienen representados en las fichas, son los siguientes:

- a) Fichas terrestres: 2 zonas.
- b) Fichas navales: 3 zonas.
- c) Fichas aeronavales: 3 zonas.
- d) Fichas aéreas (1): 3 zonas.
- e) Fichas aéreas (2): 2 zonas.
- f) Fichas de Task Force: 3 zonas.

(1): Si comienzan su movimiento desde zona terrestre o mixta.

(2): Si su movimiento lo empiezan desde ficha aeronaval.

Consideraciones al movimiento de cada tipo de fichas:
a) Terrestres: Sus movimientos los realizan siempre entre zonas mixtas, terrestres o entre zonas mixtas y terrestres. Estos movimientos los podrán realizar únicamente entre las zonas marcadas con una flecha de doble sentido en cualquiera de ambas direcciones y entre dos zonas terrestres, cuyo paso les está permitido aunque no figure la flecha de doble dirección. Sus movimientos los harán siempre en sentidos horizontales y verticales, nunca en diagonal, excepto los tres casos en que si se admite, paso entre las zonas 16 y 20, entre la 20 y 24 y entre la 39 y 44.

Ningún otro movimiento podrán realizar las fichas terrestres de forma autónoma, salvo los que más adelante se explicarán correspondientes al transporte que las unidades navales, aeronavales y aéreas pueden realizar de las terrestres.

b) y c). Navales y Aeronavales: Sus movimientos los realizan siempre entre zonas marítimas, mixtas o entre marítimas y mixtas. Sus movimientos son siempre horizontales o verticales desde la zona en la que se encuentran, o combinación de horizontales y verticales en un mismo movimiento; no pudiendo por tanto nunca, realizar movimientos en diagonal.